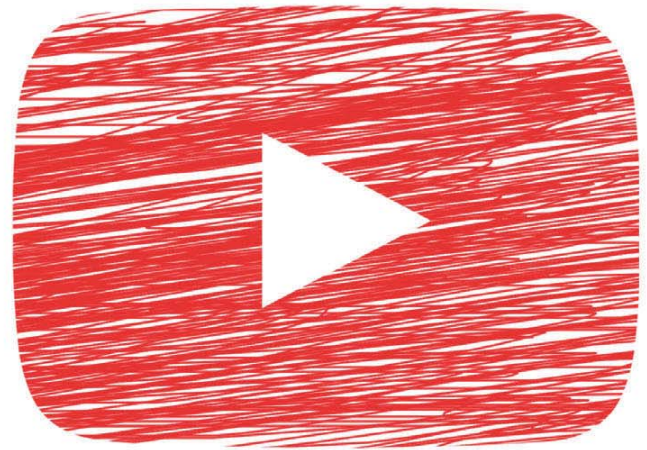


ZWISCHEN
DENWELTEN



Band 12

Renate Lucke

Digitale Erlebnisräume

Der Fall Sarrazin auf YouTube und Vimeo

Herausgeber: Jürgen Krahl / Josef Löffl



Cuvillier Verlag Göttingen

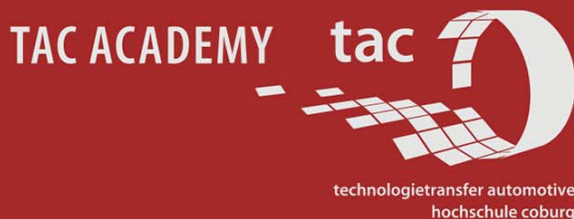


ZWISCHEN DEN WELTEN

ZWISCHEN DEN WELTEN

ist eine interdisziplinäre Forschungsreihe der Hochschule Coburg.

Aus ihrer jeweiligen Fachdisziplin heraus interpretieren Autorinnen und Autoren Themen und Begriffe „inter disciplinas“. Es entstehen Beiträge, die sowohl im eigenen Fach als auch darüber hinaus zur Diskussion anregen sollen.



Er polarisiert und eckt an. Mit Thilo Sarrazins Buch „Deutschland schafft sich ab“ geht 2010 ein Aufruhr durch die Republik. Außerhalb von Redaktionsräumen und Fernseh-Talkshows findet im Internet eine hitzige Debatte über seine Äußerungen statt. Die Videoplattformen YouTube und Vimeo werden zu einem privat-öffentlichen Forum für Gegner und Gegner der Gegner Sarrazins. In diesen neuen digitalen Erlebnisräumen wird das Medium Internet zum Spiegelbild der Gesellschaft mit hoher semiologisch-phänomenologischer Aufladung. Einfache Bürger schreiben und codieren eine gesamtgesellschaftliche Debatte neu. Dieses Buch bietet eine Spurensuche.

Renate Lucke ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Dozentin an der Hochschule Coburg. Sie studierte Germanistik, Kommunikationswissenschaft und Medienwissenschaft an den Universitäten Erfurt, Bayreuth und Utrecht. 2016 promovierte sie an der Universität Bayreuth und am Pariser Maison des Sciences de l'Homme im Fach Medienwissenschaft. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen u.a.: audiovisuelle Praktiken, Videoplattformen, interkulturelle Kommunikation, Remediation.

ISBN 978-3-7369-9673-1

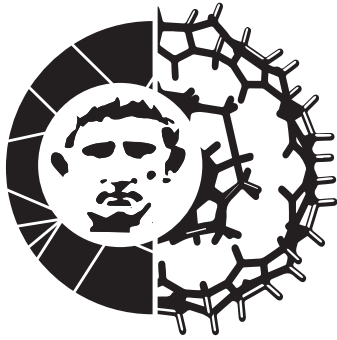


9 783736 996731



Zwischen den Welten
Band 12





ZWISCHEN
DENWELTEN

Band 12

Renate Lucke

Digitale Erlebnisräume

Der Fall Sarrazin auf YouTube und Vimeo

Herausgeber: Jürgen Krahl / Josef Löffl



Cuvillier Verlag Göttingen



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Aufl. - Göttingen: Cuvillier, 2017

Die vorliegende Untersuchung wurde am 14.7.2016 von der Sprach- und Literaturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Bayreuth als Dissertation mit dem Titel „Digitale Erlebnisräume. Semiotisch-phänomenologische Rekonstruktionen der Thilo-Sarrazin-Affäre auf Videoplattformen“ angenommen.

Das Titelbild vorn stammt von pixabay/ElisaRiva.

Gefördert durch Mittel der Oberfrankenstiftung



© CUVILLIER VERLAG, Göttingen 2017

Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen

Telefon: 0551-54724-0

Telefax: 0551-54724-21

www.cuvillier.de

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist es nicht gestattet, das Buch oder Teile daraus auf fotomechanischem Weg (Fotokopie, Mikrokopie) zu vervielfältigen.

1. Auflage, 2017

Gedruckt auf umweltfreundlichem, säurefreiem Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

ISBN 978-3-7369-9673-1

eISBN 978-3-7369-8673-2



Vorwort der Herausgeber

Wir bewegen uns in einer Zeit, in der die Systemarchitektur unserer Gesellschaft durch die Digitalisierung einen radikalen Wandel erfährt. Just in diesem Jahr wird nicht nur an die vor 500 Jahren durch Martin Luther angestoßene Reformation erinnert, sondern auch der Oktoberrevolution in Russland vor einem Jahrhundert gedacht. Gerade letzteres Ereignis darf als Vorbote der Entwicklungen interpretiert werden, welche von Renate Lucke in ihrer Dissertation untersucht worden sind.

Ein reales Ereignis wird durch das damals neue Medium Film und dessen meisterhaften Operateur Sergei Eisenstein zu einer pseudo-historischen Tatsache, deren fiktive Bilder bis heute vielfach unseren Blick zurück in die Vergangenheit bestimmen. An Stelle jenes zentral gesteuerten Phänomens ist nun etwas in der Geschichte der Menschheit nie Dagewesenes getreten: Ohne jegliche Hemmnisse können wir uns alle jederzeit in nahezu unbegrenzter Art und Weise als Sender und Empfänger auf Plattformen wie Youtube oder Vimeo betätigen.

Dieser enorme Ausbruch der Freiheit des Informationsflusses stellt Dinge in Frage, die wir seit Jahrhunderten als gegeben erachteten. In Zeiten der *alternative facts* wäre es allzu fahrlässig anzunehmen, dass die Rolle der Wissenschaft als Basis für gesellschaftliche Freiheit noch von allen jene Akzeptanz erfährt, die ihr seit der Aufklärung zukommt.

Umso wichtiger ist es, zu erkennen, dass der technische Fortschritt digitale Räume erschaffen hat, die keineswegs einen bloßen Transfer althergebrachter Medien auf ein neues Vehikel repräsentieren. Jene Räume, deren Gesetzmäßigkeiten sich Renate Lucke in der hier vorliegenden Arbeit annimmt, führen zu einer Neukonfiguration, die nichts mehr mit den traditionellen Gegebenheiten des Empfänger-Sender-Prinzips zu tun haben.

Anhand von 50 Fallbeispielen zeigt die Autorin auf, wie vielfältig eine politische Affäre re-mediatisiert wird, mit Emotionen, in Diskussionen oder durch Informationen: Bekannte mediale Formen werden audiovisuell weiterverarbeitet und in den Videoclips sichtbar. Nicht nur soziopolitisch, auch kulturell, gewinnen Videos immer mehr als Erlebnisräume an Relevanz, etwa zum Ausprobieren, Verweilen und Partizipieren in (Teil)Öffentlichkeiten.

Dabei geht es keineswegs um eine Ersetzung, sondern einen Wandelprozess, eben ein Zwischen-den-Welten-Sein. Aus eben jenem Grund ist es für die Herausgeber eine besondere Freude, Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, mit dieser Arbeit die erste geisteswissenschaftliche Dissertation in unserer Reihe präsentieren zu dürfen. Wir



wünschen Ihnen eine anregende Lektüre und sagen der Autorin für das in uns gesetzte Vertrauen Dank!

Mit besten Grüßen

Ihre

Jürgen Krahl und Josef Löffl



Dankende Worte

Am Anfang stand die Neugierde für ein mediales Phänomen, das ich als Promotionsidee vom Exposé, in Vorträgen, etlichen Gliederungen und Textstadien bis zur vorliegenden Version „schwanger trug“. Zur Ermöglichung dieser Ideengeburt trugen einige Paten bei, die an mich und mein Thema glaubten und denen ich an dieser Stelle danken möchte.

Zunächst meinem Erstbetreuer Prof. Dr. Jürgen E. Müller, der mich neben all akademischer Freiheit immer wieder an die rote Linie erinnerte. Danke für die konstruktiven und motivierenden Kommentare deiner intensiven Textlektüre und Unterstützung bei den Stipendien. Des Weiteren meinem Zweitbetreuer Prof. Dr. Peter Stockinger für die angenehme Zusammenarbeit und voranbringenden Diskussionen, bei dessen Projekt *Audiovisuelle Archive* am Pariser FMSH ich hospitieren durfte.

Ein großes „Vergelt's Gott!“ geht an die Hanns-Seidel-Stiftung, die mich mit einem Begabtenstipendium aus Mitteln des BMBF und spannenden Veranstaltungen förderte. Ebenso danke ich der Stabstelle Chancengleichheit und der Frauenbeauftragten der Universität Bayreuth für die Gewährung eines Stipendiums zur Abschlussphase meiner Promotion. Dankend erwähnt seien die Mitwirkenden der University of Bayreuth Graduate School mit ihren hilfreichen Sachmitteln und Workshops.

Darüber hinaus danke ich meinen Promotionskollegen im Oberseminar und im Internationalen Promotionsprogramm Kulturbegegnungen für alle Anregungen. Dr. Julia Menzel danke ich für ihr germanistisches Feingespür zur Verständlichkeit und Lesbarkeit der Arbeit (alle möglichen Fehler und Ungereimtheiten sind meiner Eigenart geschuldet), sowie für die netten Gespräche beim IPP! Insbesondere unserem wissenschaftlichen Koordinator Dr. Michael Mayer ein „Danke!“ für die internationalen akademischen Aktivitäten, Ratschläge und Pausentalks. Ein Dank geht auch an verschiedene Tagungsteilnehmer in Deutschland und Korea, die mit mir diskutiert haben und meine Ideen auf den Prüfstand hoben.

Ich danke weiterhin allen wissenschaftlichen Wegbegleitern von der ersten Stunde an. Dies schließt insbesondere meine Herausgeber Prof. Dr. Jürgen Krahl und Prof. Dr. Josef Löffl mit ein. Danke für die gute und unterstützende Zusammenarbeit.

Immer mit Rat und Tat und festem Nervenkostüm zur Stelle war mein „Ass im Ärmel“ Koku („Dranbleiben, einfach dranbleiben!“), du bist mein aufmerksamster Kritiker. Lieben Dank für dein Engagement *grosso modo* an dich. Für ihre Abwechslung („Kind braucht was zu essen!“) und Unterstützung danke ich meinen lieben Eltern, ohne deren fördernde Hilfe ich diesen Schritt erst gar nicht gegangen wäre. Mein innigster Dank gilt meiner Familie.



Danke an meine Lieblingsvermieter Familie Gehring für mehr als ein Schreibstübchen, an meine Lieblingsjuristin und Freundin Katharina, an alle Teilnehmenden des Intensivkurses für studierfähige Geflüchtete und alle, die mich dann und wann motiviert, beraten sowie abgelenkt haben. Für seine Geduld und Flexibilität auf den letzten Metern danke ich Michael Schmitz vom Cuvillier Verlag herzlich.

Zuletzt danke ich allen Uploadern, Twitterern und Listbetreibern, die Gedanken, Originaltexte und Tagungsbeiträge zugänglich machten. Sharing, Showing, Telling 4ever!

Eine Promotion ist wahrlich ein Erlebnis, der akademische Seinszustand heterotopisch und, ungefähr mit Nietzsche gesprochen, „irgendwann einmal *denken* wir alle in Bayreuth zusammen und begreifen gar nicht mehr, wie man es anderswo aushalten konnte“...?!



Für meine Eltern,
die mir viel Raum zum Erleben geben.

Und für meine Großeltern,
deren Erlebnisräume ohne Wlan oder Clouds smart für viele Geschichten sorgten
und heute bis Facebook reichen.





Abstract

Media in general, digital media in particular, shape and transform the way we perceive and experience the world. Accordingly, we produce and negotiate digital spaces of lived experience (digitale Erlebnisräume) constantly. In the present study, video platforms are examined as spaces of lived experience of digital media in their audiovisual, digital, networked and participative dimensions. Video clips, in this regard, offer significant insights into the spaces of lived experience of digital media, for they, as semiotic artifacts, are produced mostly from remediation practices. Furthermore, existing video clips and other media are used in the production of new content and genres constantly. Media productions, therefore, remediate, refashion and build upon one another. This project examines and seeks to understand the recent digital practices within a theoretical frame of socio-phenomenology and intermediality, and it explores such practices as digital spaces of lived experience in a hermeneutical interpretative way. It analyzes the video clips about the so-called “Thilo Sarrazin-Affair” on the video platforms *YouTube* und *Vimeo*. Through its semiological paradigmatic case studies, the project reconstructs paradigmatic videos and examines the processes of production of new genres, narrations, material and discursive artifacts.

Digital spaces of lived experience are discovered as progressive and in-between. They are produced, performed and experienced through the relational practices of human beings. In the present study, digital spaces of lived experience are approached as simultaneously material and virtual, for they converge real and imagined, physical and discursive, digital and non-digital, on- and offline spaces. They are re-produced through remediation processes between related spheres of media encounters. Digital spaces of lived experience, therefore, provide a new ontological status of experience, imagination and action.

The so-called “Thilo Sarrazin-Affair” has been a controversial discussion starting in August 2010 when Thilo Sarrazin’s book *Deutschland schafft sich ab. Wie wir unser Land aufs Spiel setzen* (translated into English as *A Drive into Self-Ruin: How Germans Put Their Future at Risk*) was published. Sarrazin, a German politician of the Socialist Party (SPD), is known infamously for his rather blunt and offensive speech against the immigrants currently living in Germany. His book criticizes Germany’s immigration and integration policy, and explores how certain so-called problematic immigrants set Germany back and impede the advancement of the country. Since it has generated a solid number of discussions on online platforms, the Thilo Sarrazin-Affair proves to be a good example to explore the recent digital media practices and experiences as they are relationally and progressively negotiated through videos.



“Sharing, Showing, Telling” is the invitation for users to enter and take part in the video sphere.

The video clips analyzed in the study demonstrate a diversity of re-production, distribution and reception practices. For a comprehensive analysis of such practices and the digital spaces of lived experience of the Thilo Sarrazin-Affair, the video clips are investigated from four main perspectives: Plays with material, genres, narrations and discourses are examined as remediation processes. As the analyses show, parody is often employed to deal with the material and to re-present it in rather playful ways. Furthermore, communicative genres are also re-produced in experimental digital forms like gossip, rap battle or discussion. Such remediations, as the study argues, can be characterized with expressing, participating, sharing, being online and acting with(in) the social web.

The audiovisual investigation of the Thilo Sarrazin-Affair ranges from positive to negative, from personal stories of migratory perspective to right-wing oriented statements, from serious to humor, from informative to parodic. The analysis sheds light on the digital spaces of lived experience as produced, practiced and negotiated through videos on the recent Thilo Sarrazin-Affair, and points towards the vibrant, complex, real and imagined aspects of digital spaces of lived experience.

Key Words: communicative genre, configurable culture, digital culture, everyday live, intermediality, immigration, lived experience, Germany, phenomenology, produsage, recycling, remediation, Thilo Sarrazin, video platform, Vimeo, YouTube



Inhaltsverzeichnis

0 Die Thilo-Sarrazin-Affäre:	
Digitale Erlebnisräume und intermediale Spielformen.....	19
1 Einleitung	23
1.1 Untersuchungsgegenstand: Digitale Erlebnisräume	23
1.2 Stand der Forschung	27
1.3 Forschungsfrage.....	32
1.4 Theoretischer Rahmen	35
1.5 Methodologie	36
1.6 Aufbau der Arbeit.....	40
2 Die Thilo-Sarrazin-Affäre.....	41
3 Digitale Erlebnisräume	53
3.1 Der digitalisierte Alltag	62
3.1.1 Das digitalisierte Handeln	66
3.1.2 Das digitalisierte Erleben	72
3.2 Intermedialität	76
3.2.1 Remediation.....	80
3.2.2 Recyclingskultur.....	82
3.3 Das Social Web – Angebot digitaler Erlebnisräume – Partizipation.....	84
3.3.1 Digitalität	89
3.3.2 Netzwerk	92
3.3.3 Produusage.....	94
3.4 Videoplattformen und digitale Erlebnisräume	96
3.4.1 <i>YouTube</i>	101
3.4.2 <i>Vimeo</i>	103
3.5 Handeln im digitalen Erlebnisraum	105
4 Methodologischer Rahmen.....	109
4.1 Der Videoclip als Analyseeinheit.....	112
4.2 Die Vorgehensweise.....	116
4.3 Zur Auswahl des Korpus.....	118
4.3.1 Zur Auswahl der Videoplattformen	119
4.3.2 Zur Auswahl der Videoclips.....	119
4.4 Korpusbeschreibung.....	121



4.5	Analyseperspektiven.....	127
4.5.1	Spiele mit Materialitäten.....	128
4.5.2	Spiele mit Gattungen.....	132
	Formelle, funktionale und inhaltliche Praktiken.....	134
	Kommunikative Gattungen in Variation.....	138
4.5.3	Spiele mit Narrationen.....	140
4.5.4	Spiele mit Diskursen	145
5	Analyse charakteristischer Elemente der digitalen Erlebnisräume	
	um die Thilo-Sarrazin-Affäre	149
5.1	Materiale und dispositive Spiele	151
5.1.1	Wiedergaben.....	151
	Das Beispiel von ‚lol sarrazin.wmv‘	151
	Informationszwecke	154
	Comedyzwecke	156
5.1.2	Wiederverwertungen	159
	Bild-, Film- und Fernsehmaterial	159
	Foto- und Cartoonmaterial für Comedyzwecke.....	162
5.1.3	Dispositivrecyclings: Fernsehsenderspiele	165
	Archivierung durch Fans	166
	Video-Journalismus	168
	Alternative Nachrichten.....	175
5.1.4	Selbst produziertes audiovisuelles Material	178
	Foto- und Filmremediation	179
	Materialmix auf allen Ebenen.....	180
	Recycling der Schallplatte.....	182
5.1.5	Zwischenfazit über audiovisuelle Materialspiele	183
5.2	Gattungsspezifische Spiele.....	184
5.2.1	<i>Daily Steffi</i>	184
5.2.2	Antwortpraktiken – audiovisuelle Duelle und Dissensäußerungen.....	186
	Die audiovisuelle Frage des Tages und ihre Antwort.....	188
	Kaveh battled mit Harris.....	191
	Gattungshybrides Dissen.....	195
5.2.3	Aktionsvideoclips.....	196
	Comedy Rebellen – Buchtransformation	197
	Performance einer Lesung – Sarrazin im Dönerladen verdauen	199
5.2.4	Humoristische Rekonfigurationen	201
	A-capella-Parodien	203
	Satirisches Cartoonrecycling	205



Parodie einer Lesung – Deutschland schafft sich ab	212
5.2.5 Zwischenfazit über gattungsspezifische Spiele	214
5.3 Narrative Spiele	215
5.3.1 Sharing vom Schlapplachen	216
5.3.2 Showing in <i>Muhabbets</i> Sarrazin-Diss	221
5.3.3 Telling	224
,Generation Kanak‘ und Turbulenzen um den Nazigruß	224
Die ,Generation Sarrazin‘	231
Der ,Danke-Thilo-Mann‘	234
Sarrazin als Klartextpolitiker	239
5.3.4 Zwischenfazit über narrative Spiele	241
5.4 Diskursive Spiele	242
5.4.1 ,Wir. Und die Anderen‘	243
5.4.2 ,Sarrazynismus‘	248
5.4.3 ,Generation Sarrazin‘ – diskursiv	252
5.4.4 Kontra Sarrazin	254
5.4.5 Politische Korrektheit	259
5.4.6 Zwischenfazit über diskursive Spiele	261
6 Ergebnisse	263
7 Ausblick	271
8 Abbildungsverzeichnis	275
9 Tabellenverzeichnis	277
10 Literatur- und Materialverzeichnis	279
10.1 Fallbeispiele	279
10.2 Literaturverzeichnis	282
10.3 Onlinequellen	299
10.4 Filmverzeichnis	309
11 Anhänge	311
a) Allgemeine Auflistung des Korpus (Vimeo)	311
b) Allgemeine Auflistung des Korpus (YouTube)	313
c) Analyseschema allgemein	317
d) Sichtungsnote allgemein	320





“The world is not what I think, but what I live through.”

(Merleau-Ponty (1962): Phenomenology of Perception, Introduction S. xiv-xvii)

“The Web today is eclectic and inclusive and continues to borrow from and re-mediate almost any visual and verbal medium we can name.”

(Bolter/Grusin (2000): Remediation. Understanding New Media, S. 197)

“Video is something of the everyday, like driving a car or taking a shower. It is with us and around us, available on demand and attached to objects, skins, structures and architectures in our environment, the locations, places, and spaces where we live.”

(Treske (2015): Video Theory. Online Video Aesthetics or the Afterlife of Video, S.18)





0 Die Thilo-Sarrazin-Affäre: Digitale Erlebnisräume und intermediale Spielformen

Eines Septembers im regnerischen Utrecht. Ich bin gerade von Deutschland in die Niederlande für ein Austauschsemester gekommen. Mal sehen, was so zu Hause los ist, denke ich, und befrage Online-Seiten größerer deutscher Zeitungen. Aha, es gibt ein Buch von Thilo Sarrazin, was für viel Aufsehen sorgt, mal wieder das Ende des Abendlandes? Ich google dazu weiter und stoße auf Video-clips. Ein Sachbuch findet audiovisuellen Widerhall, das ist ja interessant. Meine Neugier ist geweckt, was machen die Leute da? Sie dokumentieren Talkshows, sagen ihre Meinung, ironisieren die Affäre...noch nie war ich so oft auf *YouTube*, es wird mein Draht zu Themen aus Deutschland für die nächsten Monate. Außerdem dient *YouTube* in der WG als Austausch über Musik aus aller Welt und natürlich schauen wir uns hierüber auch gern Filme an. Mein persönlicher digitaler Erlebnisraum ist gefunden.

Im 18. Jahrhundert eröffneten Parks besondere Räume zum Erleben, man erfreute sich beispielshalber in Potsdam und Bayreuth schön gestalteter Gartenanlagen und Wasserspiele, die die Fantasie anregten. Es existierten auch noch wenig andere mediale Angebote, was die Wirkung der Architektur, Geräusche oder Düfte um so eindrucksvoller machte. Ca. ein Jahrhundert später entstanden Kinos, Räume zum immersiven Erleben und um alltägliche Erfahrungen zu ergänzen. Heute findet man diese Vergnügungsräume zwar immer noch, aber das Hauptangebot zum Erleben liegt in Onlinerräumen.

Technologische Entwicklungen und ihre sozio-kulturelle Aneignung, bspw. Apps, verschiedene mobile Endgeräte, Augmented Reality-Projekte, Drohnen oder mit dem Internet verbundene Autos, um nur einige digitale Erlebnisangebote zu nennen, lassen mannigfaltig digitale Erlebnisräume entstehen. Wie partizipieren die Menschen an Mediumgebungen, wie auch gleichzeitig an gesellschaftlichen Prozessen? Sie handeln und erleben in digital erweiterten Erlebnisräumen, persönliche oder gruppenspezifische Räume, in denen sie mit Medien wahrnehmen und erinnern und die vor dem Hintergrund von Ästhetisierungs-, Unterhaltungs- und Performativitätstendenzen entstehen. Welche Rolle Videos bei der Gestaltung von digitalen Erlebnisräumen spielen, wird in der vorliegenden Arbeit untersucht. Bei gesellschaftlichen Reizthemen, wie etwa dem Umbau des Stuttgarter Bahnhofs (*Stuttgart 21* im Jahre 2010) oder den Anschlägen auf das französische Satireblatt *Charlie Hebdo* (*#JesuisCharlie* im Jahre 2015), zeigt sich in Onlinereaktionen ein Erlebnis- und Partizipationspotential, das mit einer gewissen Ernsthaftigkeit über die oft ephemeren



und banalen, aber für die Nutzerinnen¹ bedeutenden, Onlinetrends à la Grumpy Cat oder Harlem Shake hinaus geht. Dabei bleibt festzuhalten, dass Erlebnisräume offen für verschiedene Lesarten und Handlungszwecke sind.

Die Thilo-Sarrazin-Affäre bewegte die Menschen und regte zu Praktiken der Produktion, Distribution und Rezeption von Internetvideos an. Dadurch sind vielfältige digitale Erlebnisräume entlang *YouTube* oder *Vimeo* erfahrbar. Erleben ist phänomenologisch gesehen eine menschliche Eigenschaft, eine Sinneswahrnehmung, die wir im Nachhinein reflektieren und als Erfahrung einordnen können. Unser Erleben eröffnet Räume und schafft konkrete Realitäten. Das menschliche Erleben ist eine Grunderfahrung der Welt, die unseren Alltag strukturiert. In der medienvermittelten Wirklichkeit bieten Medien den Zugang zur Welt und sind Bestandteil unserer Alltagserfahrung, sie bereichern diese. Sie sind keine virtuellen Utopien mehr, digitale Erlebnisräume sind reale erlebbare Räume, die durch Handeln, bspw. dem Produzieren, Rezipieren oder Distribuieren von Medieninhalten, entstehen. Bei ihnen handelt es sich freilich nicht um rein ‚neue‘ Phänomene. Vielmehr entstehen digitale Erlebnisräume in Prozessen des Recyclings, der Transformation und Rekonfiguration von medialen Formen, Genres, Erfahrungen und Erwartungen. Digitale Erlebnisräume sind wahrnehmbare Räume, die durch das Handeln der Nutzerinnen gestaltet und erlebbar werden. Sie entstehen durch Kommunikation, im Chatten, Twittern, mit Bildern oder dem Erstellen und Kommentieren von Videoclips. Besonders Videoplattformen mit ihrem vielgeteilten und -betrachteten audiovisuellen Inhalt bieten Zugang zu digitalen Erlebnisräumen. Die nachfolgende Arbeit geht davon aus, dass sie aus rekonfiguriertem Material bestehen, aus Anleihen und Zitaten, für die online ein großer popkultureller Pool an Diskursen, Narrationen und Formaten zur Verfügung steht. Diese werden in der Wiederbenutzung transformiert und archiviert, wieder zugänglich gemacht und aktualisiert. In digitalen Erlebnisräumen nehmen wir die Welt wahr, gestalten sie, können zu uns selbst finden und begegnen anderen. Wir verhandeln Ansichten und Erlebnisse in verschiedenen Öffentlichkeiten. Vorstellungen werden geteilt und kreiert, realisiert und imaginiert. Inwiefern sind digitale Erlebnisräume Umgebungen zur kulturellen, intersubjektiven Partizipation an Erfahrungen und Weltbildern?

Die Thilo-Sarrazin-Affäre ist durch die Aktualität von Religions- und Migrationsfragen ein besonders relevantes Beispiel für gegenwärtige digitale Erlebnisräume. Welche medialen Handlungen konstituieren digitale Erlebnisräume? Welche Rolle spielen digitale Erlebnisräume im Alltag, für den Selbsta Ausdruck, die Meinungsbildung und den Meinungsaustausch sowie für die Aneignung digitaler Medien? Die nachfolgende

¹ Die Arbeit folgt dem gendergerechten Ansatz, dass neben Nomen aus Partizip-II-Formen, sowohl das weibliche wie männliche Genus ihre berechnigte Form haben und daher, wo möglich, verteilt in der Arbeit, statt eines * oder / oder I verwendet werden und beide Formen alle Geschlechter einbeziehen.



Arbeit zielt darauf ab, das sozio-kulturelle Handlungs- und Erlebnispotential von Videoplattformen am Beispiel einer an sich immer aktuellen Debatte herauszuarbeiten. Auf Videoplattformen sind viele Ausdrucksweisen zum Thema Sarrazin zu entdecken. Nutzerinnen singen, streiten, lästern, lesen oder performen, um nur einige Beispiele zu nennen. Daraus entstand die Idee des vorliegenden Dissertationsprojekts, audiovisuelle Remediationsprozesse, d.h. Wechselprozesse zwischen Medien, ihre intermedialen Bezugnahmen und Transformationen im Digitalen, näher zu untersuchen. Die Affäre liefert Streitpunkte und einen Anlass zur sprachlichen wie visuell-rhetorischen Meinungsäußerung. Die Menschen tun das in ihrer vertrauten Medienumgebung, sei es als Produzentinnen, Distribuentinnen oder Rezipientinnen und verfertigen audiovisuelle Artefakte auf Videoplattformen. Daher fragt die Arbeit danach, wie Videoclips zur Thilo-Sarrazin-Affäre auf den Videoplattformen *Youtube* und *Vimeo* digitale Erlebnisräume konstituieren.

Die Thilo-Sarrazin-Affäre entbrannte an dem Sachbuch *Deutschland schafft sich ab* des ehemaligen Finanzpolitikers Thilo Sarrazin (SPD). Sie entwickelte sich bereits im Vorfeld der Buchveröffentlichung und hatte ihre Hochphase von Mitte August 2010 bis zum Ende desselben Jahres. Von Sarrazin aufgeworfene Behauptungen von Kausalzusammenhängen zwischen Religion und Intelligenz stießen eine Kontroverse um Migrations- und Integrationspolitik und die Rolle des Islams in Deutschland an. So argumentierte Sarrazin beispielsweise, dass unter muslimischen Migranten die Rate der weniger Gebildeten am höchsten sei und diese Gruppe somit ein gesellschaftliches wie volkswirtschaftliches Problem darstelle. Weiterhin löste die vom Autor verfolgte Frage, ob ein wirtschaftlich erfolgreiches Deutschland von morgen Migration brauche, verschiedene widerstreitende Reaktionen aus. Sarrazin wurden Populismus und Rassismus vorgeworfen. Die Affäre wurde zum Medienereignis. Schon bevor das Buch veröffentlicht wurde, kam es zu Vorabdrucken in der *Bild-Zeitung* und dem *Spiegel-Magazin*, es diskutierten Politiker und Experten in Talkshows und bei der Buchpräsentation in Berlin. Bei darauffolgenden Lesungen kam es immer wieder zu Gegendemonstrationen bzw. zu einem Aufeinandertreffen von Kritikern und Befürwortern Sarrazins. Auch online blieben die Reaktionen nicht aus. Es gründeten sich *Facebook*gruppen pro und contra Sarrazin, auf *Twitter* wurden Profile und Hashtags zum Thema erstellt, auf Bilder-Austausch-Seiten Karikaturen von Sarrazin erstellt. Auf Videoplattformen wie *YouTube* und *Vimeo* schlug sich die Affäre ebenfalls nieder.

Inwiefern intermediale Praktiken, die aus Prozessen zwischen Medien entstehen, digitale Erlebnisräume konstituieren, wird nachfolgend also am Beispiel von Internetvideos rekonstruiert. Medien existieren nicht isoliert voneinander und online lassen sich Medien, Formate und ihre Kontexte mit wenig Aufwand neukonfigurieren. Es wird nach einem thematisch-inhaltlichen Recycling der Thilo-Sarrazin-Affäre gefragt,



für das angenommen wird, dass es in bestimmten medial-formalen Prozessen abläuft, die zu neuen Formaten und Ausdrucksformen führen. Digitale Erlebnisräume bieten eine erweiterte Entfaltungsumgebung durch Partizipation an Videos und gesellschaftspolitischen Affären, vorliegend besonders durch Gestaltung von Pro- und Kontrameinungen. Vernetzung und Mehrheitsbildung finden anders als in klassischen Massenmedien statt, wie Aufmerksamkeiten, Ökonomisierungen und auch Sichtbarkeiten von Themen, Trends oder Profilen belegen. Die Themen können dennoch gleich sein, wenn ihre Behandlung auch anderen Bedingungen als den klassischen journalistischen Voraussetzungen folgt. Die Betrachtung der Affäre erfolgt nicht unter einer politischen oder moralischen Bewertung der Meinung von Sarrazin. Vielmehr werden audiovisuelle Praktiken zur Weiter- und Umformung dieser Meinung untersucht.

Integration wird in der heutigen mobilen, globalen Gesellschaft ein aktuelles Thema bleiben und so ist der Umgang mit solchen Gegenwarts- und Zukunftsfragen im Social Web wichtiger Bestandteil der Erlebnisräume der Menschen. Welche Ausdrucksformen und -möglichkeiten verwenden die Menschen in digitalen Medienlandschaften? Videoplattformen fördern eine bislang wenig berücksichtigte Kulturtechnik, die audiovisuelle Rhetorik, im Umgang mit audiovisuellen Netzwerken und Möglichkeiten zur Partizipation durch Videoclips. Die nachfolgende Arbeit macht nachvollziehbar, wie Reizthemen zu digitalen Erlebnisräumen werden, wie sie zur Beteiligung motivieren, verschiedene Positionen versammeln, Überzeugungen herausfordern und intermediale Prozesse anregen.



1 Einleitung

Unser Alltag ist von Prozessen der Digitalisierung geprägt. Dabei hat sich in den vergangenen Jahrzehnten unsere menschliche Kommunikation von Face-to-Face-Situationen immer mehr abgelöst und wird heute in zahlreichen mediatisierten Formen realisiert. Digitale Erlebnisräume rahmen als Teil der alltäglichen Wirklichkeit unser Handeln und Wahrnehmen, wie sie auch ihrerseits prozessual aus unserem Handeln und Erleben konstituiert werden. Menschen nutzen die digital erweiterten Möglichkeiten sich zu vernetzen und dabei mitzuteilen – diverse Erlebnisse können online miteinander geteilt werden. Digitale Artefakte sind so real wie andere mediale Artefakte oder andere bedeutungstragende Gegenstände (Bolter/ Grusin 2000: 61). Ein Videoclip kann die Welt seines Produzenten zeigen, einen Diskussionsbeitrag liefern wie auch einen Selbstaussdruck darstellen und aus bereits existierenden medialen Teilen zusammengesetzt werden. Fast jede Subkultur ist digital präsent und die Videos bilden personalisierte halb- bis öffentliche Räume, die zum Alltag gehören. Digitale Erlebnisräume werden in ihren technischen, semiotischen und kulturpragmatischen Dimensionen konzeptioniert. Die Arbeit fragt danach, wie durch Remediationen, den medialen Bezugnahmepraktiken im Digitalen, Erlebnisräume entstehen. Wie gestalten sie erlebbare Ausdrucks-, Meinungs-, Kurations- oder auch Verweilräume?

1.1 Untersuchungsgegenstand: Digitale Erlebnisräume

Die Arbeit untersucht an audiovisuellen Beispielen zur Thilo-Sarrazin-Affäre, wie die Nutzer durch ihr Handeln ihre digitalen Erlebnisräume mit Videoclips gestalten.² Videoclips sind semiotische, also mit Bedeutung aufgeladene, Handlungsprodukte und machen digitale Erlebnisräume sichtbar. Mit Friedrich Krotz können wir sagen:

Medien sind deshalb – etwas plakativ ausgedrückt – einerseits Inszenierungsmaschinen, insofern sie Kommunikate bereitstellen, andererseits Erlebnisräume, insofern sie genutzt, rezipiert, angeeignet werden.³

Digitale Erlebnisräume entstehen demnach aktiv aus ihrem Gebrauch heraus. Im Handeln entsteht zwischen den Nutzern ein sinnhafter, imaginierter und kreierter

² Als Nutzer werden die aktiv mit Medien handelnden Menschen bezeichnet, was die Prozesse der Rezeption und verstärkt durch das Social Web die der Produktion und Distribution und Aneignung miteinschließt. Die Arbeit folgt dem Handlungsbegriff von Max Weber. Handeln ist sozial, insofern es mit subjektivem Sinn und nach anderen ausgerichtetes Handeln ist, vgl. Weber, Max (1984): *Soziologische Grundbegriffe*, Tübingen: Mohr, S. 19.

³ Krotz, Friedrich (2003): Zivilisationsprozess und Mediatisierung: Zum Zusammenhang von Medien- und Gesellschaftswandel. In: Behmer, Markus/ Krotz Friedrich/ Stöber, Rudolf/ Winter, Carsten (Hg.) (2003): *Medienentwicklung und gesellschaftlicher Wandel. Beiträge zu einer theoretischen und empirischen Herausforderung*. Westdeutscher Verlag: Wiesbaden, S. 15-38, hier S. 23.



Raum, der Erlebnisse anbietet. Die hier in den Blick genommenen Videoclips werden auf Videoplattformen präsentiert, durch die digitale Erlebnisräume betreten werden. Videoplattformen können als Dispositiv aufgefasst werden, die nach Paech eine „An-Ordnung“ des Sehens sind.⁴ Die Wahrnehmungsdispositive verändern sich im Digitalen: „Die elektronische Simulation hebt die Distanz zwischen der ‚Ordnung des Sehens‘ und der ‚Ordnung der Dinge‘ in ihrer räumlichen An-Ordnung auf“ betont Paech.⁵ Videoplattformen strukturieren so technisch die Wahrnehmung der präsentierten Elemente durch ihre interaktive Anordnung und damit hergestellte funktionale wie soziale Ordnungen. Neben der technischen Ebene interessiert die vorliegende Arbeit vorallem die semiotische und sozial-institutionelle Ebene. Über den materiell-körperlichen Raum eröffnen uns Medien semantische, imaginierte Räume, weshalb Medien als Erlebnisräume aufgefasst werden. Videoclips entstehen aus audiovisuellen Handlungen, die mit audiovisuellem Erleben einhergehen. Mikos erkennt: „Das Erleben der Medientexte schafft eigene Sinnstrukturen, die mit der Alltagswelt und den lebensweltlichen Verweisungszusammenhängen der Zuschauer verknüpft sind“.⁶

Für die Konzeption eines Modells digitaler Erlebnisräume erweisen sich mehrere Dimensionen als relevant, die im Folgenden kurz aufgezeigt werden:

- a) Nutzer konstituieren digitale Erlebnisräume durch ihre Handlungen in der Produktion, Distribution und Rezeption von medialen Inhalten und Formaten. Diese drei Bereiche bilden eine Dimension, die in der Arbeit mit ‚Sharing, Showing, Telling‘ bezeichnet wird. Dieses Potential sozialer Medien umfasst digitale Praktiken, die auf Videoplattformen sehr sichtbar geworden sind: Einige Nutzer teilen gerne Medieninhalte und sorgen für Videoflüsse. So werden Videoplattformen auch *Video Sharing Sites* genannt. Bei der Produktion stellen die Nutzer sich und ihre Fähig- sowie Fertigkeiten dar, erzählen, kreieren und geben kleine alltägliche Geschichten wieder. Sie recyceln und rekonstruieren dabei bereits vorhandene mediale Formen.
- b) Die Menschen können online in ihrer Doppelrolle als (selbst)ermächtigte produzierende wie rezipierende Nutzer handeln, was Bruns als Prozess des *Prodosage* (Prodnutzung) bezeichnet, in dem eine Verschmelzung von Pro-

⁴ „Im Dispositiv als einer An-Ordnung des Sehens bilden der Sehende und der Sehraum ein System, durch das beide in einem Konstrukt zusammengefaßt [sic] werden“ Paech, Joachim (1990): Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert. In: Blümlinger, Christa (Hg.) (1990): *Der Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit*. Sonderzahl: Wien, S. 33-50, hier S. 36.

⁵ Paech, Joachim (1990), S. 48.

⁶ Mikos, Lothar (2005): Film-, Fernseh- und Fotoanalyse. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 458-465, hier S. 459.



duzent und Nutzer zum *Produser* (Prodnutzer) stattfindet.⁷ Die hier vorliegende Arbeit verwendet im Folgenden den Begriff ‚Nutzer‘ und ‚Produser‘ synonym. Diese allgemeine Verwendung ist handlicher, später wird eine Aufgliederung ggf. wieder nützlich sein. Anders als bei Bruns dient dabei der Begriff Nutzer als Oberbegriff für die aktiv handelnden Mediennutzer und in diesem erweiterten interpretativ-handlungstheoretischen Sinne umfasst ‚Nutzer‘ sowohl die Rollen von Autoren (Produzenten, Hochladern, Kommentatoren,...) als auch von Rezipienten. In digitalen Medienumgebungen wird in wechselseitigen Rollen gehandelt und erlebt. Der Begriff Produser betont besonders die Partizipation an der Produktion von Medieninhalten, die, wenn auch von Wenigen der Nutzer angewendet, ein innovatives Merkmal sozialer Medien darstellt.

- c) Die gegenwärtigen partizipativen Prozesse fordern herkömmliche Produktions-, Rezeptions- und Distributionsabläufe heraus. Partizipation als allgemeine Beteiligung nach Schmidt ist ein wichtiger Schmierstoff im Social Web und bildet ebenfalls eine Dimension digitaler Erlebnisräume.⁸ Drei Charakteristika von Partizipation werden in der vorliegenden Arbeit näher behandelt: Digitalität, Netzwerk und das bereits erwähnte Produsage. Diese drei Aspekte sind Ergebnisse der Mediatisierungsprozesse, d.h. sie haben einerseits zu den gegenwärtigen medialen Räumen beigetragen, sind aber gleichfalls zu deren Bestandteil und Kennzeichen geworden. Mediatisierung wird mit Krotz als Metaprozess sozialen, kulturellen und medialen Wandels verstanden, der vor allem durch die Entfaltung der Digitalisierung vorangebracht wird.⁹ Digitalität produziert sich aus Datenprozessen und lässt virtuelle Räume entstehen.¹⁰ Diese bestehen aus reproduzierbaren immateriellen Artefakten, die jegliche Materialität und Medialität simulieren bzw. durch Remediation repräsentieren können.¹¹ Solche digitalen Simulationen remediatisieren, erneuern und erwei-

⁷ Vgl. Bruns, Axel (2008): *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage*. Peter Lang: New York. Da die deutschen Terme etwas sperrig sind, werden im Folgenden die englischen weiter verwendet. Die deutsche Verwendung s. bspw. bei Guenther, Tina/ Schmidt, Jan-Hinrik (2008): Wissenstypen im „Web 2.0“ – eine wissenssoziologische Deutung von Prodnutzung im Internet. In: Willems, Herbert (Hg.) (2008): *Weltweite Welten. Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 167-187.

⁸ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013): *Social Media*. Springer Verlag: Wiesbaden, S. 81ff. Als Social Web versteht die Arbeit den Bereich des Internets, der aus überwiegend usergenerierten Inhalten besteht.

⁹ Vgl. Krotz, Friedrich (2007), S.12f.

¹⁰ Vgl. dazu die fünf Prinzipien der Digitalität bei: Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. MIT Press: Cambridge, S. 27.

¹¹ Jedes Medium bezieht sich auf ein anderes, es kommentiert und reproduziert andere Medien, übernimmt Funktionen und Gebrauchsweisen: „a medium is that which remediates“ Bolter, Jay/ Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press: Cambridge, S.65.



tern Wahrnehmungsmuster. Videoclips sind – noch vor sozialen Profilen auf Videoplattformen – der thematische Verbindungsknoten zu persönlichen Interessengruppen und bilden diskursive Netzwerke zwischen den Nutzern und sich aus.¹² Videos entstehen aus einem bestimmten Anlass und für ein Zielpublikum. Produzent können Einzelpersonen, Gruppen oder Institutionen sein, dabei haben viele Nutzer Profile ohne persönliche Angaben oder verwenden Decknamen. Die vorliegende Arbeit fasst Videoclips als audiovisuelle Zeichenkonfigurationen auf und beschreibt deren Struktur auf der Spurensuche nach intermedialen Praktiken und Bedeutungsrekonstruktionen. Alle anderen Angebote auf Videoplattformen hängen mit den Videoclips zusammen, können im Rahmen dieser Arbeit aber nur am Rande betrachtet werden.

Die Thilo-Sarrazin-Affäre beherrschte die Berichterstattung klassischer Massenmedien wie auch Onlineaktivitäten.¹³ ‚Sarrazin‘ war in Deutschland zeitweilig das beliebteste Suchmaschinenschlagwort.¹⁴ Auf *YouTube* wurde ‚Thilo Sarrazin‘ eine zeitlang systemgeneriertes ‚Thema‘, d.h. eine automatisch erstellte Videosammlung zu ‚#Thilo Sarrazin‘ wurde als Themenkanal angezeigt, da es zu einer bestimmten Häufung an Videos dazu kam.¹⁵ Die Affäre wurde dergestalt auch schnell zu einem Thema innerhalb der Wissenschaft. Als Forschungsgegenstand beleuchten Studien zur Thilo-Sarrazin-Affäre diese überwiegend aus politikwissenschaftlicher Sicht und diskutieren die Hauptthemen Migration und Integration.¹⁶ Doch auch einzelne Aspekte aus dem Buch und die Rolle der Massenmedien werden behandelt.¹⁷ Die Affäre wird kri-

¹² Die Nutzer haben die Möglichkeit auf Videoplattformen ähnlich anderer Angebote im Social Web ein eigenes Profil zu erstellen unter dem sie bspw. Videos hochladen oder kommentieren, auf *Youtube* wird es Kanal genannt, auf *Vimeo* Mitgliedschaft. Die hier vorliegende Arbeit verwendet im Folgenden den Begriff *Profile*.

¹³ Sie drehte sich um das Buch und Thesen des kontroversen SPD-Politikers Thilo Sarrazins, vgl. Sarrazin, Thilo (2010): *Deutschland schafft sich ab. Wie wir unser Land aufs Spiel setzen*. DVA: München.

¹⁴ Vgl. Horeld, Markus (3.9.2010): Google Remix. Keine Angst in Ostdeutschland. In: *Zeit Online*, online: <<http://www.zeit.de/kultur/2010-09/google-remix-sarrazin>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹⁵ Vgl. o.A.: Automatisch erstellte Themenkanäle. In: *Youtube*, online: <<https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=de>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹⁶ Mit einem politikwissenschaftlichen Schwerpunkt siehe die Beiträge in Bellers, Jürgen (Hg.) (2011): *Freiheit und Zuwanderung als Spannungsverhältnis. Beiträge zur Sarrazin-Diskussion*. Lit Verlag: Münster.

¹⁷ Wissenschaftler, Publizisten und politisch Engagierte äußern sich in Bellers, Jürgen (Hg.) (2010): *Zur Sache Sarrazin. Wissenschaft, Medien, Materialien*. Lit Verlag: Münster; Eine diskursive Untersuchung führten Friedrich, Sebastian/ Schultes, Hannah (2011): Alles nur Sarrazin? Rückblick auf eine LEID-Debatte. In: Raden, Rolf van/ Jäger, Siegfried (Hg.) (2011): *Im Griff der Medien. Krisenproduktion und Subjektivierungseffekte*. Unrast-Verlag: Münster, S. 55-75. Unterlagen zur Lage der Muslime in Deutschland siehe im Dossier zur Sarrazin-Debatte von Foroutan, Naika (Hg.) (2010): *Sarrazins Thesen auf dem Prüfstand. Ein empirischer Gegenentwurf zu Thilo Sarrazins Thesen zu Muslimen in Deutschland*. In: Humboldt Universität, online: <<http://www.heyemat.hu-berlin.de/dossier-sarrazin-2010>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



tisch als mediales Ereignis und Sensation betrachtet und in Bezug zur Integrationsforschung gebracht.¹⁸ Digitale Praktiken und kommunikative Gattungen in audiovisuellen Remediationen wurden dabei bislang nicht beleuchtet. Die vorliegende Arbeit untersucht eine turbulente Debatte in ihrer digitalen Remediation und füllt damit ein Forschungsdesiderat, indem sie die bislang unerforschten digitalen Erlebnisräume zu einem aktuell bleibenden Thema aufdeckt. Die Thilo-Sarrazin-Affäre bildet durch ihre soziopolitische Relevanz, allgemeine Aufmerksamkeit und Emotionalität einen einmaligen Zugang zu Dimensionen digitaler Erlebnisräume der sich an ihr Beteiligten.

1.2 Stand der Forschung

Einige Jahrzehnte nach Entstehung des Arpanets und viele Entwicklungen bis zum heutigen Social Web weiter lässt sich nicht mehr leugnen, dass unsere Welt digital geprägt ist. Eine Trennung von Virtualität und Realität ist insofern nicht mehr sinnvoll, als dass sie nicht den Kern der heutigen Nutzung und Ausnutzung digitaler Medienmöglichkeiten trifft.¹⁹ Daher fragt Vial danach, wie sich unser *In-der-Welt-Sein* durch digitale Technologien verändert, die wir täglich wahrnehmen und die unsere Erfahrung als digitale Wesen gestalten.²⁰ Eine ‚reale‘ wie auch eine ‚virtuelle‘ Welt existieren weder unabhängig voneinander, noch ersetzen sie sich, sondern bestehen als hybride Erlebnisräume, die längst in unserem Handeln und Erleben untrennbar miteinander verzahnt sind.²¹ Durch die mobilen Geräte haben die Nutzer nicht nur ihre digitalen Erlebnisräume immer dabei, die ‚Anordnung‘ des Nutzers in Relation zu seinem Display ist viel freier möglich. Damit wird sein Blick(feld) flexibler gestaltet als bspw. in anderen audiovisuellen Konstellationen wie den Kinosälen, in denen man mehr oder weniger unbeweglich frontal vor dem Bildgeschehen platziert ist.²² Im Gegensatz zu Film- und Kinoräumen, bilden sich digitale Erlebnisräume nicht unbedingt

¹⁸ In der vorliegenden Arbeit wird der allgemeine Begriff ‚Affäre‘ verwendet. Als Affäre gilt eine ‚Angelegenheit‘ und ein ‚unangenehmer Zwischenfall‘, vgl. Pfeifer, Wolfgang (2000): *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen*. DTV: München, S.15. Die Affäre trägt Elemente des Skandals und der Kontroverse mit sich. Die Thilo-Sarrazin-Affäre wurde von einigen Seiten als *skandalös* betrachtet, die Thesen Sarrazins als *unerhörtes Ärgernis* empfunden, vgl. Pfeifer, Wolfgang (2000), S. 1298. Von anderen wurden die Thesen *kontrovers*, die Thilo-Sarrazin-Affäre als *Meinungsverschiedenheit* bewertet, vgl. Pfeifer, Wolfgang (2000), S. 713f. Wie Kepplinger ausführt, ist die Skandalisierung Sarrazins allerdings gescheitert und kehrte sich in eine Diskussion über Meinungsfreiheit um, vgl. Kepplinger, Hans Matthias (2010): Die gescheiterte Skandalisierung von Thilo Sarrazin. In: Bellers, Jürgen (Hg.) (2010): *Zur Sache Sarrazin. Wissenschaft, Medien, Materialien*. Lit Verlag: Münster, S. 19-32.

¹⁹ Siehe ebenso die Überlegungen bei Hartmann, Maren/ Wimmer, Jeffrey (2011): Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft. In: Hartmann, Maren/ Wimmer, Jeffrey (Hg.) (2011): *Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 7-26.

²⁰ Vgl. die techno-phänomenologischen Ausführungen bei Vial, Stéphane (2013): *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Puf: Paris.

²¹ Vgl. ebd., S. 278.

²² Vgl. Paech, Joachim (1990), S. 37f.



als physische Orte aus, die man aufsuchen muss, um etwas in einer spezifischen Sehanordnung als Rezipient vor einer Leinwand zu erleben. Mit einem Internetzugang kann unabhängig von fester Zeit und fixiertem Ort direkt reagiert und etwas produziert werden. Videoclips sind im Prinzip jederzeit und überall abrufbar, auch wenn sie durch ihre Fluidität erscheinen und verschwinden können, da sich Profile oder URLs ändern. Der Körper als Mensch-Maschine-Schnittstelle markiert noch die räumliche Grenze vor einem Bildschirm, die aber mit Entwicklungen in der Augmented-Reality-Technologie zunehmend überwunden wird oder – wie bspw. mit der Brille *Google Glass* – eine technologische Erweiterung der Wahrnehmung erfährt.²³

Im Gegensatz zur anfänglichen Kritik an der Beschäftigung mit digitalen Medien, haben sich besonders in den USA ganze Fachbereiche oder Forschungsfelder mittlerweile den Namen ‚Digital Humanities‘ gegeben und tragen der zunehmenden Bedeutung digitaler Medientechnologien für Kultur und Gesellschaft Rechnung.²⁴ Auch in Deutschland wird Forschung zu digitalen Themen gefördert, dazu gehört u.a., dass das Jahr 2014 von der Bundesregierung zum *Wissenschaftsjahr 2014: Die digitale Gesellschaft* erklärt wurde.²⁵ Wissenschaftliche Theorien und vor allem Methoden stehen angesichts der Fülle digitaler Phänomene und Techniken vor neuen Herausforderungen, z.B. in der archivarischen oder publizistischen Wissensvermittlung.²⁶

Ein Ansatz bei der Forschung zu Internetvideos ist, die Handlungsmöglichkeiten auf Videoplattformen zu untersuchen. Die Nutzer von Videoplattformen sind zwar auch Teil eines Publikums, handeln dennoch zusätzlich als Produzent, Distributor, Kommentator, etc. und konstituieren dadurch den Erlebnisraum selbst: „When people, who at a certain moment act as an audience, begin to generate content, they move from the mode of action characteristic of audiencing to the mode characteristic of producing“.²⁷ Zwar sind digitale Erlebnisräume den Kino- oder anderen Filmvorführ-

²³ Für Informationen rund um Google Glass siehe bspw. Wearvision, online: <<http://wearvision.net>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

²⁴ Vgl. bspw. die Methodendiskussion bei Rogers, Richard (2011): Das Ende des Virtuellen. Digitale Methoden. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 5, 2/2011, S. 61-77.

²⁵ Siehe die Webseite zum Wissenschaftsjahr 2014: Die digitale Gesellschaft, online: <<http://www.digital-ist.de>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

²⁶ Vgl. dazu Stockinger, Peter (2012): *Audiovisual Archives. Digital Text and Discourse Analysis*. ISTE: London. Wichtiger Impulsgeber ist z.B. das Team um Peter Stockinger mit dem Projekt *Archives Audiovisuelles de la Recherche*, hier werden in verschiedenen Formaten von Gesprächen bis Reportagen 6583 Stunden an Videomaterial zu Fragen aus den Geistes- und Sozialwissenschaften von einem internationalen Netzwerk versammelt und wissenschaftlich aufbereitet. Möglichkeiten mit audiovisuellem Material und in heutigen digitalen Mediumgebungen zu forschen werden hier angeboten und weiter entwickelt, online: <<http://www.archivesaudiovisuelles.fr>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

²⁷ Vgl. Ridell, Seija: Mode of action Perspective to Engagements with Social Media: Articulating Activities on the Public Platforms of Wikipedia and YouTube. In: Bilandzic, Helena/ Patriarche, Geoffroy/



rungen als prozessuale Inszenierungsräume ähnlich, allerdings gestalten hier die Nutzer durch ihre Handlungen die Inhalte und die Art der Räume nach dem Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ selbst, sei es in einem Video oder um ein Video herum.²⁸ Dieses Prinzip umfasst menschliche Praktiken, die als Basis für die Entstehung digitaler Erlebnisräume gelten können. Videos werden *für* andere öffentlich gemacht und damit Erlebnisse geteilt. In Videos erfolgt ein gewisser Selbstausdruck, eine Selbstpräsentation *vor* anderen, sei es ästhetisch, sozial oder im Ausprobieren am Material. Außerdem erzählen Videos *von* etwas und Geschichten und ihre Teile sind reizvoll. ‚Sharing, Showing, Telling‘ wird daher als Schmiermittel der digitalen, audiovisuellen Kommunikation zu Grunde gelegt.

Die medienwissenschaftliche Forschung zu Videoclips und Videoplattformen ist einerseits, wie ihr Gegenstand selbst, recht jung, andererseits knüpft sie an Erkenntnisse über ältere audiovisuelle Medien an, um Videoclips intermedial, historisch, sozial oder ästhetisch einzuordnen.²⁹ So gibt es etwa Reflektionen zu intermedialen Begegnungen in Videoclips auf Videoplattformen zwischen dem frühen Kino und dem Fernsehen.³⁰ Die Forschung zu Videoplattformen zeigt bislang in Einzelstudien zwar die Vielfältigkeit und Relevanz des Forschungsgebiets Videoplattformen auf, dadurch ist sie aber auch hinsichtlich Fragestellungen, Theorien und Methoden sehr divers. Zur vorliegenden Arbeit liefern Burgess und Burgess/ Green interessante Erkenntnisse, wie sich die Videoproduktion als kulturelle Praktik, die aus Partizipation besteht, im Digitalen entfaltet.³¹ Auch Treske stellt Konstruktionen und Wahrneh-

Traudt, Paul J. (Hg.) (2012): *The Social Use of Media. Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Intellect: Bristol/Chicago, S. 17-36, hier S. 21.

²⁸ Das Teilen als allgemeine kulturelle Praktik und ihre vielfältigen Optionen und Prinzipien in digitalen Medienumgebungen behandeln die Beiträge in Sützl, Wolfgang/ Stalder, Felix/ Maier, Ronald/ Hug, Theo (Hg.) (2012): *Media, Knowledge and Education: Cultures and Ethics of Sharing. Medien – Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens*. Innsbruck University Press: Innsbruck.

²⁹ Bspw. Jenkins, Henry (2011): What happened before YouTube? In: Burgess, Jean/ Green, (2011): *YouTube. Online Video and Participatory Culture*. Polity Press: Cambridge/Malden, S. 109-125; Bleicher, Joan Kristin (2009): Zirkulationen medialer Bildwelten. Wechselwirkungen zwischen Fernsehen und YouTube. In: Birr, Hannah/ Reinerth, Maïke Sarah/ Thon, Jan-Noel (Hg.) (2009): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Berlin, S. 177-200.

³⁰ Gemeinsamkeiten und Unterschiede von *YouTube* und Fernsehen siehe diskutiert bei Uricchio, William (2009): The Future of a Medium Once Known as Television. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S. 24-39; *Youtube*, als Medium das Fernsehen remediatisiert diskutiert im Kontext digitaler Medienentwicklungen Grusin, Richard (2009): YouTube at the End of New Media. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009), S. 60-67; Die Nähe zum frühen Kino der Attraktionen diskutieren u.a. Gunning, Tom (2000): The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. In: Stam, Robert/ Miller, Toby (Hg.) (2000): *Film and Theory: An Anthology*. Blackwell: Malden, S. 229-235; Broeren, Joost (2009): Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009), S. 154-165.

³¹ Vgl. bspw. Burgess, Jean (2008): ‘All Your Chocolate Rain Are Belong To Us’? Viral Video, YouTube And The Dynamics of Participatory Culture. In: Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2008): *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 101-109; Burgess, Jean (2011): User-Created content and Everyday Cultural Practice: Lessons from YouTube.



mungsweisen von Onlinevideos im Wandel zu anderen audiovisuellen und visuellen Medien dar.³² Für ihn gehören Videoclips zum Alltag und sind allgegenwärtig.³³ Treske folgend kreieren Videos Realität und Atmosphäre.³⁴

Der für eine Analyse wichtigen Frage nach der Kategorisierung von Videoclips gehen Richard et al. am Beispiel jugendlicher Selbstdarstellungen nach.³⁵ Die Forschung zu Internetvideos hat bislang mehrheitlich die populäre international genutzte Videoplattform *YouTube* zum Gegenstand.³⁶ Zur Videokultur als Recyclingskultur wird mit den Begriffen ‚Mashup‘, ‚Remix‘ und anderen geforscht.³⁷ Die vorliegende Arbeit verwendet dagegen ‚Remediation‘ für die Praktiken und die daraus entstehenden Produkte. Dies geschieht aus zwei Gründen. Zum einen handelt es sich um mediale Bezüge zwischen Medien und Mediennetzwerken, die allgemein als Re-Mediationsprozesse und intermediale Praktiken zu bezeichnen sind. Zum anderen liegt in der derart gewählten Perspektive ein theoretischer Beschreibungs- und Erklärungsansatz für diese Phänomene vor, der soziokulturell historische, gegenwärtige und zukünftige Prozesse verstehen hilft. Die Annahme der vorliegenden Arbeit, dass digitale audiovisuelle Praktiken digitale Erlebnisräume konstituieren, gibt eine neue Perspektive auf die vernetzte, multimodale und intermediale Verfasstheit der Videoclips frei, die Treske als *Video Sphere* beschreibt: „a complex ecosystem and artificial sphere of existence“.³⁸

In: Bennet, James/Strange, Niki (Hg.)(2011): *Television as digital media*. Duke University Press: Durham/London, S. 311-331; Burgess, Jean/ Green, Joshua (2011): *Youtube. Online Video and Participatory Culture*. Polity Press: Cambridge/Malden.

³² Vgl. Treske, Andreas (2015): *Video Theory. Online Video Aesthetics or the Afterlife of Video*. Transcript: Bielefeld.

³³ Vgl. Treske, Andreas (2015), S.18.

³⁴ Vgl. Treske, Andreas (2015), S.20.

³⁵ Richard, Birgit/ Grünwald, Jan/ Recht, Marcus/ Metz, Nina (2010): *Flickernde Jugend rauschende Bilder. Netzkulturen im Web 2.0*. Campus: Frankfurt a.M.

³⁶ Nach theoretischen Ansätzen, Einzelstudien, Kunst und Gesellschaft sortiert die Video Vortex Reihe: Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2008): *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam. Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2011): *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam; Mit einer Einteilung nach Medialität, Nutzung, Formen, Archiv- und ökonomischen Fragen vgl. Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm.

³⁷ Vgl. zu verschiedenen Aspekten die Beiträge in Mundhenke, Florian/ Arenas, Fernando Ramos/ Wilke, Thomas (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS: Wiesbaden; Zur rechtlichen Dimension vgl. Lessig, Lawrence (2008): *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press: New York; Zu den populären Memepraktiken vgl. bspw. Knobel, Michele/ Lankshear, Colin (2007): Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In: Knobel, Michele/ Lankshear, Colin (Hg.) (2007): *A new literacies sampler*. Peter Lang: New York. S. 199-228.

³⁸ Treske, (2013): *The inner life of video spheres. Theory for the YouTube Generation*. (= Network Notebooks 06). Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 7; 8.



Dabei positioniert sich die vorliegende Arbeit in der Nähe des Forschungszugriffs von Wagenbach und Marek, da sich Schnittpunkte in der Betrachtung von digitalen Praktiken und Erleben ergeben.³⁹ Wagenbach fragt, ausgehend von einem multimedial geprägten Alltag, nach dem Entstehungskontext medialer Praktiken.⁴⁰ Für ihn ist die Mediennutzung ein performativer Akt, bei dem sich das Selbst inszeniert. So wird die Mediennutzung zu einem medialen Ereignis in einem dreidimensionalen Aktionsraum, der das sinnliche Erleben organisiert.⁴¹ Wagenbach untersucht hauptsächlich deskriptiv verschiedene Fälle. Zunächst verwendet er einige Beispiele, um seine Argumentation zu belegen, u.a. Games und Blogs und verdeutlicht dann an drei Performance-Phänomenen die Sinnlichkeit des Digitalen, an Planking, Parcouring und Flash Mobs im Verhältnis von off- und online.⁴²

Anders als Wagenbach verwendet die vorliegende Arbeit ein geschlossenes Korpus – Videoclips mit Bezug zur Thilo-Sarrazin-Affäre – und analysiert daraus ausgewählte Clips näher. Die Spezifika digitaler Praktiken lassen sich dadurch in ihrer Tiefe beschreiben und nicht nur illustrieren. So zeichnen sich die Facetten digitaler Erlebnisräume im Kontext einer aktuell bleibenden Debatte über ephemere Onlinetrends hinaus ab. Des Weiteren geht es in der vorliegenden Arbeit nicht um Aufführungspraktiken und Inszenierungen eines ökonomisierten Selbst, der Fokus liegt stattdessen auf den Videoclips als semiotische Artefakte. Im Mittelpunkt der vorliegenden Arbeit stehen durch digitale Praktiken konstituierte Erlebnisräume. Darüber hinaus fasst diese Arbeit ein ästhetisches Erleben zwar wie Wagenbach als ein sinnliches Erleben auf, dies jedoch nur neben anderen. Vorwiegend geht es um ein Erleben, das mit den betrachteten medialen, gattungsspezifischen, narrativen und diskursiven Praktiken einhergeht, also auch medial und sozial dimensioniert sein kann.

Die vorliegende Arbeit folgt dem Ansatz von Roman Marek im Hinblick auf die Auffassung einer Kultur von Internetvideos und ihren Zirkulationen, mit denen er die Faszination der Videoplattformen untersucht.⁴³ Diese manifestiert sich für ihn in bestimmten Recyclingspraktiken, die hinter den Nutzern Automatismen ausbilden.⁴⁴ Anders als Marek verwendet die vorliegende Arbeit nicht den Medienbegriff nach Kittler, der die Grundfunktionen eines Mediums im Übertragen, Speichern und Pro-

³⁹ Wagenbach, Marc (2012): *Digitaler Alltag. Ästhetisches Erleben zwischen Kunst und Lifestyle*. Herbert Utz Verlag: München; Marek, Roman (2013): *Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums*. Transcript: Bielefeld.

⁴⁰ Vgl. Wagenbach, Marc (2012), S.8f.

⁴¹ Vgl. ebd., S. 9f., S. 45, S. 58;

⁴² Vgl. ebd., S.70, S. 171ff.

⁴³ Marek, Roman (2013), S.67.

⁴⁴ Vgl. ebd., S.40.



zessieren bestimmt.⁴⁵ In diesem Begriff werden die zeichentheoretischen, kommunikativen, historischen und sozialen Funktionen außer Acht gelassen⁴⁶. Gerade sie sind aber zum Verständnis digitaler Erlebnisräume relevant. Marek untersucht das populärkulturelle Thema der Bearbeitungen zu ‚Leave Britney Alone‘, und damit ein prominentes Originalvideo und Abwandlungen dazu.⁴⁷ Die vorliegende Arbeit dagegen geht von digitalen Bearbeitungen zur Thilo-Sarrazin-Affäre aus, die auf mehrere Quellen zurückgreifen. In den zu untersuchenden digitalen Erlebnisräumen kommen zwei Elemente zusammen: die Thilo-Sarrazin-Affäre als Anlass und als Kontext digitaler Praktiken.

1.3 Forschungsfrage

Die bisherigen Überlegungen zu digitalen Erlebnisräumen und der Forschungsstand zeigen, dass digitale Erlebnisräume einen relevanten und vielschichtigen Untersuchungsgegenstand darstellen. Digitale Erlebnisräume erstrecken sich zwischen on- und offline-Räumen, was Konzepte von ‚Virtualität‘ und ‚Realität‘ nicht mehr ausschließt, sondern in einer Hybridisierung zu einem neuen Konzept ontologischen *Da-seins* verbindet. In ihrer Verknüpfung von audiovisuellen und digitalen Handlungen, die mit einem bestimmten Erleben einhergehen, bieten digitale Erlebnisräume eine vielfältige Entfaltung ihrer Produzent:innen, deren Praktiken erst allmählich in den Blick der Forschung geraten. Davon ausgehend verfolgt die Arbeit die Frage, wie Remediationen digitale Erlebnisräume konstituieren.

Diese Frage geht mit einigen Vorannahmen zu Videos und ihren Praktiken einher, die zu ausdifferenzierten Unterfragen führen. Digitale Erlebnisräume haben als Bestandteil unserer symbolischen Welt eine semiotische Grundlage: Digitale Erlebnisräume bestehen aus Konstrukten von Menschen entwickelten audiovisuellen Artefakten, den Videoclips, die eine Bedeutung für jemanden tragen oder konservieren.⁴⁸ Videoclips sind eine Kombination aus verschiedenen materialen Formen oder Zeichenkodes, primär visuell, auditiv, textuell. Stockinger stellt fest: „As a structural whole, an (audiovisual) text may be made up of a whole variety and an infinite num-

⁴⁵ Vgl. ebd., S.42.

⁴⁶ Mit Medien kommunizieren wir täglich und gestalten dabei Räume zum Erleben. Die vorliegende Arbeit folgt dem handlungstheoretischen Verständnis des symbolischen Interaktionismus von kommunikativen Prozessen mit Medien, die nicht nur technologischer Zeichentransport sind, sondern vielmehr äußerer Austausch von Zeichen und damit einhergehende innere Bedeutungszuweisung, vgl. Krotz (2001): *Der Symbolische Interaktionismus und die Kommunikationsforschung. Zum hoffnungsvollen Stand einer schwierigen Beziehung*. In: Rössler, Patrick/ Hasebrinck, Uwe/ Jäckel, Michael (Hg.) (2001): *Theoretische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. Reinhard Fischer: München, S. 73-95, hier S. 79f.

⁴⁷ Vgl. ebd., S.78ff.

⁴⁸ Vgl. Stockinger, Peter (2003): *Le document audiovisuel. Procédures de description et exploitation*. Hermes: Paris, S. 32.



ber of ‚privileged material forms‘.⁴⁹ Mit Stockinger werden die Videoclips als ein segmentierbares, strukturiertes Ganzes, als Komplex mehrdimensionaler audiovisueller Zeichen verstanden: Sie sind kompositorisch aufgebaut, d.h. in kleinere Einheiten zerlegbar und geschichtet in einer internen Organisation von Ausdruck und Inhalt.⁵⁰ Des Weiteren sind Videoclips als soziale Praktiken zu verstehen.⁵¹ Diese umfassen Prozesse der Produktion, Rezeption und Distribution von Videoclips, welche als digitale und audiovisuelle Online-Praktiken aufgefasst werden.⁵² Videoclips sind für Burgess mehr als Bedeutungen oder Produkte: „Rather, they are the mediating mechanisms via which cultural *practices* are originated, adopted and (sometimes) retained within social networks“.⁵³

Dieser Kombination und Rekombination von Zeichen nähert sich die vorliegende Arbeit mit der Theorie der Remediation an. Es handelt sich hierbei um eine intermediale Kulturtechnik, nach der neue Medien bereits existierende rekonfigurieren und repräsentieren. Dies erscheint als eine für Videoclips sehr beliebte Praktik.⁵⁴ Medien werden daher als aus Remediationen konstituierte Erlebnisräume verstanden: „The formal, social, and material network of practices that generates a logic by which additional instances are repeated or remediated, such as photography, film, or television“.⁵⁵

Die Videoclips sind Produkte oder besser Zwischenprodukte aus Handlungen, welche die Thilo-Sarrazin-Affäre recyceln und remediatisieren. Die Arbeit entwirft phänomenologisch material- und theoriegeleitet vier Perspektiven, in denen Remediationspraktiken auf Videoplattformen digitale Erlebnisräume konstituieren: dies

⁴⁹ Stockinger, Peter (2012), S.18. Artefakte lassen sich aufgrund ihrer Materialität unterscheiden z.B. handschriftliche oder digitale Artefakte, wobei im Digitalen alle Materialitäten simuliert ‚wiederauftreten‘ können. Die oftmals getrennt voneinander betrachteten Ebenen der Bedeutung oder Interpretation und der Materialität und Medialität werden in der vorliegenden Arbeit in der Perspektive der Intermedialität zusammen betrachtet vgl. Müller, Jürgen E. (2010a): Intermediality and Media Historiography in the Digital Era. In: *Acta Universitatis Sapientiae Film and Media Studies*, Vol. 2/ 2010, S. 15-38, hier S.15.

⁵⁰ Vgl. Stockinger, Peter (2012), S. 15ff. Die Arbeit folgt einem dialogischen Zeichenbegriff: Zeichen bestehen aus zwei Seiten, einer Inhaltsseite (Signifikat, Vorstellung) und einer Ausdrucksseite (Signifikant), die zusammen Bedeutung erlangen, vgl. Stockinger, Peter (2001): *Traitement et contrôle de l'information procédures sémiotiques et textuelles*. Hermes Science Publications: Paris, S. 22.

⁵¹ Vgl. Stockinger (2012), S.20.

⁵² Praktiken werden im weiteren praxeologischen Sinne als soziale, kulturelle und materiale Formen der Verwendung technischer und medialer Artefakte verstanden vgl. Reckwitz, Andreas (2003): Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. In: *Zeitschrift für Soziologie*, 32/4, S. 282-301.

⁵³ Burgess, Jean (2008), S. 102. Hervorhebungen im Original.

⁵⁴ Vgl. Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press: Cambridge, S. 273.

⁵⁵ Ebd.



umfasst die materiale, die gattungsspezifische, die narrative und die diskursive Perspektive.⁵⁶

Diese Handlungen gehen mit bestimmten Erlebnisformen einher, remediatisieren mediale Erfahrungen und rekonfigurieren ästhetische und andere Erwartungen je Perspektive. Es entstehen remediatisierte kommunikative Gattungen, die, wenn sie auch in kurzen Videoclips als kleine ‚Schnipsel‘ oder ‚Überreste‘ erscheinen, für die Produzent in ihrer Lebenswelt Bedeutung erlangen und zum Verständnis der gegenwärtigen Recyclingskultur beitragen.⁵⁷

Aus diesen Vorüberlegungen ergibt sich folgende Forschungsfrage, die sich nochmals untergliedern lässt:

Wie konstituieren Remediationen digitale Erlebnisräume?

- Wie konstituieren Videoclips zur Thilo-Sarrazin-Affäre auf den Videoplattformen *Youtube* und *Vimeo* digitale Erlebnisräume?
- Mit welchen Erlebnisdimensionen gehen die Remediationspraktiken einher?
- Welche ‚neuen‘ Gattungen, Mikronarrationen, Materialien und diskursiven Artefakte entstehen?

Folgende Relevanzdimensionen ergeben sich aus der Hauptfrage mit ihren drei Unterfragen für die theoretisch-methodologische Ausrichtung der Arbeit: Zum einen die Rekonstruktion der Handlungsmuster intermedialer Praktiken, die digitale Erlebnisräume als Bereiche der Lebenswelten ihrer Nutzer konstituieren.⁵⁸ Eine weitere Dimension ist der Alltag: Digitale Erlebnisräume sind in den alltäglichen Lebenswelten ihrer Nutzer angesiedelt, sie sind Bestandteil ihrer Wirklichkeit, die sich mittlerweile zwischen ‚online‘ und ‚offline‘ erstreckt. Des Weiteren ist eng damit verbunden das Konzept des aktiven Nutzers: Wie sind die Nutzer als Ersteller, Autoren, Rezipienten oder Erlebende theoretisch als Voraussetzung für die gegenwärtigen digitalen Praktiken zu fassen? Eine weitere Dimension des digitalen Erlebnisraums stellt die Partizipation dar. Durch das Social Web sind Beteiligungsformen nicht nur möglich geworden, sondern oftmals gar notwendig für die Entstehung von Medieninhalten; neue Handlungsoptionen und plattformübergreifende Praktiken entstehen. Videoplattformen

⁵⁶ Bordwells Bottom-up- und Top-down-Prozesse sind bezogen auf die Rezeption, vgl. Bordwell, David (2008): *Poetics of Cinema*. Routledge: New York/Oxon, S.44ff. Sie lassen sich insofern auf die wissenschaftliche Kategorienbildung übertragen, als dass der Forscher als Rezipient zweiter Ordnung die Videoclips im Forschungskontext reflektierend rezipiert und in eine konzeptionelle Ordnung bringt.

⁵⁷ Kommunikative Gattungen begreift diese Arbeit als lösungsorientierte Handlungsmuster vgl. Luckmann, Thomas (2007): *Lebenswelt, Identität und Gesellschaft. Schriften zur Wissens- und Soziologie*. UVK: Konstanz, S. 286.

⁵⁸ Nach Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a): *Strukturen der Lebenswelt*. Band 1. Suhrkamp: Frankfurt a.M.; Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994b): *Strukturen der Lebenswelt*. Band 2. Suhrkamp: Frankfurt a.M.



men werden in der vorliegenden Arbeit als Infrastruktur zur Konstitution von Erlebnisräumen verstanden. Das Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit bezieht sich darauf, wie die Videoclips als audiovisuelle Handlungen und Handlungsprodukte zur Thilo-Sarrazin-Affäre auf den Videoplattformen *Youtube* und *Vimeo* digitale Erlebnisräume konstituieren.

1.4 Theoretischer Rahmen

Das Konzept der digitalen Erlebnisräume wird entlang zweier theoretischer Achsen entworfen. Zum einen mit der Theorie der Lebenswelt.⁵⁹ Anhand des soziologischen Ansatzes, der auf phänomenologischen Überlegungen fußt, werden Erlebnisräume als alltägliche Wirklichkeitsräume begriffen.⁶⁰ Menschliches Handeln, digitale Praktiken und Erlebnisse, konstituieren diese Lebenswelten, deren Prägung zunehmend digital ist. Handlungen auf jeder digitalen Plattform oder Webseite, besonders weil sie vernetzt stattfinden, können digitale Erlebnisräume konstituieren. Die Arbeit konzentriert sich auf Videoclips, da sie mit ihren großen Nutzerzahlen und in ihrer großen Anzahl populäre alltägliche Räume ausbilden. Es entstehen audiovisuelle Artefakte, die mit Erlebnisangeboten einhergehen. Videoclips werden durch die Handlungen ihrer Nutzer zu digitalen Erlebnisräumen verknüpft. Digitale Erlebnisräume werden als Gestaltungs- und Ausdrucksräume von audiovisuellen Handlungen konstituiert. Digitale Erlebnisräume sind *kleine Lebenswelten* ihrer Nutzer, deren Handlungen semiotische Artefakte, digitale Kulturprodukte, produzieren, welche sich auf bereits existierende Medien beziehen, diese recyceln und transformieren.⁶¹ Solche medialen Begegnungen, Formen und Funktionen werden mit der zweiten theoretischen Achse gerahmt.

Der zweite Schwerpunkt besteht aus der Forschungsachse der Intermedialität.⁶² Intermedialität dient hier zur Perspektivierung der Remediationspraktiken.⁶³ Sie modelliert das Medienverständnis und die Spezifik medialer Praktiken. Mit Intermedialität sind allgemein die Beziehungen zwischen zwei oder mehreren Medien gemeint, die neue mediale Konfigurationen ausbilden.⁶⁴ Remediation ist ein von Bolter/ Grusin

⁵⁹ U.a. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a); ders. (1994b).

⁶⁰ Vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a).

⁶¹ Vgl. Luckmann, Benita (1970): *The Small Life-Worlds of Modern Man*. In: *Social Research*. 37/4, 1970, S. 580-596.

⁶² Nach Müller, Jürgen E. (1996): *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation*. Nodus: Münster.

⁶³ Vgl. Bolter, Jay D. (2005): *Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema*. In: Despoix, Philippe/ Spielmann, Yvonne (2005): *remédier*. (= *Intermédialités*, Nr.6). CRI: Montréal. S. 13-26, hier S. 13f.

⁶⁴ Siehe dazu die Fallbeispiele und Reflektionen von historischen Netzwerken bis zu Netzwerken der digitalen Ära in Müller, Jürgen E. (2015): *Intermediality in the Age of Global Media Networks* –



entwickelter Begriff für einen Prozess, der die Wiederverwendung vorgängiger oder parallel verfügbarer Medien bezeichnet: „We have adopted the word to express the way in which one medium is seen by our culture as reforming or improving upon another“.⁶⁵ Im Digitalen wird dieser Rückgriff oder diese Wiederverwertung bereits existierender Medien und Medieninhalte sehr deutlich und so kann Remediation als eine intermediale Praktik verstanden werden. Bolter/ Grusin stellen fest: „Remediation is a defining characteristic of the new digital media“.⁶⁶ Remediation ist damit als ein alltäglicher intermedialer Nutzungs- und Erlebnisprozess innerhalb der gegenwärtigen Recyclingskultur zu begreifen, in der Medieninhalte, -formate und -funktionen wiederverwertet werden und neu-konfigurierbar zirkulieren.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Theoriedesign der vorliegenden Arbeit, in seiner Ausrichtung auf die alltägliche Lebenswelt, den digitalen Erlebnisraum als Wirklichkeitsraum entwirft. Innerhalb dieses Rahmens tragen phänomenologische und soziologische Konzepte vom Handeln, Erleben und einem aktiven ‚Nutzer‘ zur Konstituierung eines Konzepts der digitalen Erlebnisräume bei. Die theoretische Achse der Intermedialität lenkt dabei den Blick auf die mediale Verfasstheit der Artefakte und ihre Transformationen sozialer und historischer Funktionen aus materialen, gattungsspezifischen, narrativen und diskursiven Praktiken. Zusammen dienen die zwei Achsen dazu, Dimensionen digitaler Praktiken und daraus resultierende Erlebnisse abzuleiten, die den Erlebnisraum konstituieren und konfigurieren.

1.5 Methodologie

Die Medien- und Kommunikationswissenschaften bedienen sich oftmals geistes- und sozialwissenschaftlicher Ansätze in Kombination, da Kommunikation und Medien nicht nur eng verbunden mit gesellschaftlichen und kulturellen Prozessen sind, sondern als integraler Bestandteil gelten können. Die vorliegende Arbeit im Fach Medienwissenschaft geht interdisziplinär vor, um die Erlebnisräume anhand der sie konstituierenden digitalen Praktiken und Angebote zu analysieren. Bedingungen der Produktion, Rezeption und Möglichkeiten der Distribution haben sich im Social Web verändert. Vernetzt, hybrid, multimodal und fluid sind die medialen Praktiken und ihre Handlungsprodukte eine methodologische Herausforderung geworden. Die vorliegende Untersuchung ist semiotisch angelegt und in einem qualitativen Verfahren hermeneutisch-interpretativ ausgerichtet.⁶⁷ Einzelne Videoclips werden exemplarisch

Including Eleven Theses on its Provocative Power for the Concepts of “Convergence,” “Transmedia Storytelling” and “Actor Network Theory”. In: *SubStance* #138, 44/3, 2015, S. 19-51.

⁶⁵ Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 59.

⁶⁶ Ebd., S. 45.

⁶⁷ Die Arbeit verwendet ‚Semiotik‘ für Prozesse, die mit ‚Semiotik‘ und ‚Semiologie‘ bezeichnet werden, folgend einer Entscheidung der *International Association of Semiotic*, vgl. Nöth, Winfried (2000):



in Fallstudien analysiert. Die Videoclips werden, so heterogen und mit anderen Elementen auf den Videoplattformen verbunden sie in Erscheinung treten, zur Analyse als audiovisuelle Einheit betrachtet.

Für die Analyse wird das schrittweise Vorgehen mit tabellarischer Dokumentation nach Stockinger auf die hier verfolgte Fragestellung angepasst. So werden zunächst die audiovisuellen Einstellungen der Videoclips bestimmt, es folgen die Mise-en-Scene und andere Elemente der Videoclips.⁶⁸ Der semiotische Ansatz nach Stockinger dient dazu, die Elemente und audiovisuellen Relationen der Videoclips strukturiert zu erfassen und auf ihre Bedeutungen hin zu interpretieren.⁶⁹ Die Untersuchung ist offen auf das Onlinegeschehen ausgerichtet und reflektiert die eigene Nutzererfahrung von Videoplattformen. Die Arbeit rückt damit in die Nähe ethnografisch orientierter Forschung, da die vorliegende Arbeit ihr Interesse am alltäglichen Onlinegeschehen und der Bedeutungsherstellung teilt. Hartmann überträgt den ethnografisch basierten Ansatz auf digitale Medien und prägt den Begriff *virtuelle Archäologie*, da die digitalen Artefakte im Nachhinein über die audiovisuellen Praktiken Auskunft geben.⁷⁰ Solch ein Nachzeichnen intermedialer Spuren erfolgt des Weiteren in Überschneidung mit der verstehenden Soziologie, da die Videoclips als semiotische Handlungen verstanden werden und audiovisuelle Praktiken aufweisen. Müller folgend wird so in den audiovisuellen Zeichen Intermedialität als Handlungspur rekonstruierbar.⁷¹

Die vorliegende Arbeit verwendet qualitative Verfahrensweisen, welche Raum lassen für einen geeigneten Zugang zum Korpus, seine Zusammenstellung sowie die Entwicklung von Analyseperspektiven. Eine phänomenologisch orientierte Forschung geht offen für Entdeckungen vor und verzichtet auf feste Kategorien, die von vornherein an den Untersuchungsgegenstand gelegt werden.⁷² Das heißt dennoch, dass eine Auswahl oder Interpretation nicht ohne theoretisch-methodische Anbindung geschieht. Es können viel-

Geschichte der Semiotik als Begriff und als Wissenschaft. In: ders. (2000): *Handbuch der Semiotik*. Verlag J.B. Metzler: Stuttgart/Weimar, S.1-3, hier S. 3.

⁶⁸ Vgl. Stockinger, Peter (2009): Understanding people's views and visions. A semiotic and cultural approach of online amateur audiovisual productions. In: *Research Gate*, online: <https://www.researchgate.net/publication/275769090_Understanding_peoples_views_and_visions._A_semiotic_and_cultural_approach_of_online_amateur_audiovisual_productions>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁹ Vgl. Stockinger, Peter (2003), in Anknüpfung an Greimas, Algirdas Julien (1971): *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Friedrich Vieweg + Sohn: Braunschweig.

⁷⁰ Vgl. Hartmann, Maren (2014): *Technologies and Utopias. The cyberflaneur and the experience of 'being online'*. Verlag Reinhard Fischer: München.

⁷¹ Vgl. Müller, Jürgen E. (2008): Intermedialität und Medienhistoriographie. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008): *Intermedialität analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Wilhelm Fink: München, S. 31-46, hier S. 34.

⁷² Vgl. Manen, Max von (1997). *Researching Lived Experience. Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*. The Althouse Press: Ontario, S.29.



mehr Praktiken unvoreingenommen vom Material her entdeckt werden. Dazu sichtet man mehrmals das Material und verdichtet die semiotischen Ladungen im Prozess zu Kategorien, die nach und nach verändert oder verfeinert werden können. Nach der Korpuszusammenstellung zeichneten sich in einer ersten Reflexion der Videoclips vier Perspektiven ab, mit denen das Phänomen der Thilo-Sarrazin-Affäre auf Videoplattformen in verschiedenen Modalitäten und Aspekten vertieft betrachtet werden kann. Materiale, gattungsspezifische, narrative und diskursive Perspektiven werden analyseleitend für explorative Fallstudien von 50 paradigmatischen Fällen herangezogen.

Zur methodischen Vorgehensweise:

Ausgangspunkt für die Untersuchung sind die Videoplattformen *YouTube*, aufgrund ihrer Prominenz, und *Vimeo*, aufgrund ihres ästhetischen Anspruchs. Eine Vollerhebung wird bei *YouTube* nicht angestrebt, durch die kleinere Trefferzahl ist sie hingegen bei *Vimeo* möglich.⁷³ Bei beiden Plattformen wird eine paradigmatische Auswahl interessanter Fälle vorgenommen. An ihnen sind zum einen spezifische Formen und Funktionen digitaler Praktiken ablesbar. Zum anderen lassen sich hier Besonderheiten des Erlebnisraums gut rekonstruieren.

Das Korpus wird in mehreren Schritten, zuerst in einer groben Suche, dann in einer feineren Auslese, mit verschiedenen Suchworten zusammengestellt. Das Suchwort ‚Thilo Sarrazin‘ liefert den breitesten thematischen Rahmen für die Videoclipsuche mit Ergebnissen in fünfstelliger Höhe bei *YouTube*.⁷⁴ Des Weiteren wird die thematische Relevanz formal durch die Schlagworte, Betitelung und Beschreibung der Videos ermittelt. Die Ergebnisse werden mit den Suchworten ‚Thilo Sarrazin Deutschland schafft sich ab‘, ‚Deutschland schafft sich ab‘, ‚Thilo-Sarrazin-Affäre‘ und ‚Thilo Sarrazin Kontroverse‘ eingegrenzt. Das ermöglicht einen Überblick nach thematischer Einschlägigkeit und ein Aussortieren irrelevanter Videos. Videos, die vor den Buchvorabdrucken Ende August 2010 erstellt wurden, werden nicht berücksichtigt. Schließlich wird inhaltlich bestimmt, dass es um das Buch, den Autor oder andere damit zusammenhängende Themen auf einer narrativen und diskursiven Ebene geht. In einem weiteren Zugang werden in einem Schneeballverfahren nach dem Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ aus der Sicht eines angenommenen Nutzers weitere relevante Videoclips gesammelt.⁷⁵ Damit führt der Weg von einem per Stichwortsuche ausgesuchten Video zu einem nächsten potentiellen Video und so zu weiteren potentiellen Videos. Die Arbeit nimmt damit von innen die Perspektive eines idealtypischen Nutzers

⁷³ Es wurden am 16.03.2013 zum Stichwort „Thilo Sarrazin“ 30 Videoclips erhoben.

⁷⁴ 9990 Treffer (1.2. 2012).

⁷⁵ Das Schneeballverfahren ist ein Erhebungsverfahren aus der Soziologie vgl. Wienold, Hanns (1994): Schneeball-Verfahren. In: Fuchs-Heinritz, Werner/ Lautmann, Rüdiger/ Rammstedt, Otthein/ Wienold, Hanns (Hg.) (1994): *Lexikon zur Soziologie*. Westdeutscher Verlag: Opladen, S.588.



ein und vollzieht angenommene Nutzerpfade im Videoflow nach. Der Forschenden ist bewusst, dass sie sich als eine Nutzerin in einem angenommenen Erlebnisraum bewegt und von den Algorithmen von Youtube gelenkt wird. Dieser subjektiven und gefilterten Videowahl bei YouTube stehen ungefilterte Funde von Vimeo gegenüber. Ebenso wird nach thematischen Aspekten der Thilo-Sarrazin-Affäre, wie sie von Printmedien behandelt wurden, selektiert. Das mehrschrittige Vorgehen lässt mehr Spielraum für jeweils individuelle und spontane Funde an digitalen Praktiken und entspricht der Gebrauchsweise dieser digitalen Erlebnisräume.

Das Korpus umfasst 145 Videoclips, die im beschriebenen mehrgängigen Verfahren bewusst thematisch ausgewählt wurden. Entsprechend ist eine breite Auswahl diskursiver, narrativer, gattungsspezifischer und materialer Spielarten zu erwarten. Die Videoclips zeigen verschiedene inhaltliche Positionen zur Thilo-Sarrazin-Affäre auf und bedienen sich verschiedener audiovisueller Ausdrucksmittel. Des Weiteren wurden die Videoclips aufgrund ihrer unterschiedlichen Recyclings von Fernsehinhalten bis hin zu eigenen Materialproduktionen wie Vlogs und Gesang ausgesucht. Von *YouTube* werden 113 Videoclips herangezogen. Bei *Vimeo* ist die Auswahl mit den Schlagworten aufgrund der geringeren Videoclip-Anzahl zum Thema einfacher und nach einer Totalsichtung werden 32 Videoclips in das Korpus genommen. Die Anzahl von 145 Videos lässt genug Raum, ein ausreichend breites Spektrum an Praktiken und Spielarten zu versammeln und bleibt dennoch handhabbar, um in der qualitativen Analyse in Fallstudien materiale, gattungsspezifische, narrative und diskursive Spiele zu rekonstruieren. Für die Fallstudien werden aus dem Korpus jene 13 Videoclips von *Vimeo* und 37 Clips von *YouTube* ausgewählt, die besonders relevant erscheinen, um an ihnen exemplarisch digitale Praktiken nach den beschriebenen thematischen und audiovisuellen Aspekten zu rekonstruieren.

Die Analysekategorien werden nach Bordwell (2008) nicht nur theorie-, sondern auch materialgeleitet gebildet. Die Videoclips gehören überwiegend allgemeinen Hybridgattungen an, wie sie auch auf Videoplattformen zur Sortierung zu finden sind: Musik, Comedy, Nachrichten, Thesen und Aktionen.⁷⁶ Sie dienen als erstes allgemeines Kriterium, in deren medialer Form sich Nutzer audiovisuell an der Affäre beteiligen. Online vermischen sich durch die Recyclingspraktiken der Produzent*innen vormals getrennte Formate und Genres zu neuen Hybridformen. Über diese eher formale Einordnung hinweg zeigen die Videoclips dann eine gewisse Spannweite an Praktiken, wie parodistische oder andere spielerische Aneignungen und Transformationen von Vorstellungen und Bedeutungen. Die Analyse geht semiotisch vor und rekonstruiert deskriptiv entlang der sich entfalteten Materialien, Genres, Narrationen und Diskurse, die den digitalen Erlebnisraum konstituierenden Recyclingspraktiken.

⁷⁶ Vgl. Bordwell, David (2008): *Poetics of Cinema*. Routledge: New York/Oxon, S.44f.



1.6 Aufbau der Arbeit

Zunächst wird im zweiten Kapitel die Thilo-Sarrazin-Affäre mit Thesen, Meinungen und Protagonisten eingeführt. So werden der aktuelle Anlass der Arbeit und der Kontext der Videoclips deutlich. Im dritten Kapitel wird das Konzept des digitalen Erlebnisraums theoretisch entwickelt. Konstituenten des Erlebnisraums und damit verbundene Aspekte werden entlang zweier *axe de pertinence* dargelegt. Zuerst mit der soziophänomenologischen Theorie des Alltags (Kapitel 3.1), dann anhand des Konzepts der Intermedialität (Kapitel 3.2). In diesem Rahmen wird diskutiert, wie digitale Praktiken im Alltag digitale Erlebnisräume konstituieren und welche Erlebnisse diese anbieten. Im Anschluss wird das Social Web als Angebot für digitale Erlebnisräume angeführt (Kapitel 3.3). Eine wichtige Konstituente hierbei ist die Partizipation. Sie setzt sich aus den Merkmalen Digitalität, Netzwerk und Producership zusammen, welche den audiovisuellen Ausdruck des aktiven Nutzers im Produzieren, Publizieren und Teilen von Inhalten ermöglichen. Danach werden die zwei Plattformen *YouTube* und *Vimeo*, aus denen die zu analysierenden Clips ausgesucht wurden, als Infrastrukturen für digitale Erlebnisräume vorgestellt (Kapitel 3.4). Anschließend wird in einer Zusammenschau aller theoretisch diskutierten Elemente des Kapitels 3 eine Dimensionierung von Handeln und Erleben vorgenommen und so ein vorläufiges Fazit zum Handeln in digitalen Erlebnisräumen gezogen und in ein Denkmodell, das die weitere Analyse figuriert, überführt (Kapitel 3.5). Das vierte Kapitel behandelt den methodologischen Rahmen mit seinen verwendeten Instrumenten und operationalisierten Begriffen. Das methodische Vorgehen der semiotisch angelegten, interpretativen Fallstudien wird ebenso erläutert. Die digitalen Remediationen fordern materiale, gattungsspezifische, narrative und diskursive Konzepte heraus, sodass hier diese Spielarten diskutiert und als Perspektiven für die Analyse eingeführt werden. Das fünfte Kapitel stellt die Analyseergebnisse der Fallstudien entlang der gewählten vier Perspektiven vor. Das sechste Kapitel schließlich zieht ein Resümee zu digitalen Erlebnisräumen um die Thilo-Sarrazin-Affäre. Die Arbeit endet mit einem Ausblick im siebten Kapitel.



2 Die Thilo-Sarrazin-Affäre

Die Thilo-Sarrazin-Affäre entspann sich um das viel diskutierte Buch „Deutschland schafft sich ab“ von SPD-Politiker und Finanzexperte Thilo Sarrazin sowie weitere Aussagen dieses Autors.⁷⁷ In dem im August 2010 veröffentlichten Buch legt er Statistiken und Thesen zur Einwanderung in die Bundesrepublik Deutschland dar und stellt die bisherige Migrationspolitik der Bundesrepublik Deutschland in Frage.⁷⁸ Um die prominente Person Thilo Sarrazin und seine Thesen entzündete sich eine Diskussion, bereits bevor das Buch im Handel erhältlich war. Die Kontroverse begann anhand der im Vorfeld bei der Zeitung *Bild* und dem Magazin *Der Spiegel* abgedruckten Auszüge zu Migration, Bildung und Transferleistungen.⁷⁹ Sie wird überdies verknüpft mit früheren abwertenden Äußerungen des Autors zu Muslimen und Hartz 4-Empfängern.⁸⁰ Thilo Sarrazin ist schon vor seiner Buchveröffentlichung mit als polemisch, drastisch oder spalterisch bewerteten Äußerungen aufgefallen, welche in Zitaten immer wieder sensationalisiert wurden, wie sich in Zitatsammlungen Sarrazins zeigt, die durch die Presse und Fans angelegt wurden.⁸¹ Es kam zu einer Kontroverse darum, ob das Buch populistisch Ängste, z.B. der Überfremdung, bediene oder

⁷⁷ Vgl. Sarrazin, Thilo (2010), 2. Auflage.

⁷⁸ Vgl. Sarrazin, Thilo (2010), z.B. S. 346ff.

⁷⁹ Vgl. die Bildausgaben vom 23. bis 28.8.2010. Hier wurden Sarrazins Thesen jeweils reißerisch auf der Titelseite gebracht z.B. Sarrazin, Thilo (26.8.2010): Thilo Sarrazin schreibt über den Islam. „Bei keiner anderen Religion ist der Übergang zu Gewalt und Terrorismus so fließend“. In *BILD*; Sarrazin wurde zum mutigen Klartext-Politiker erklärt, siehe Sarrazin, Thilo (24.8.2010): Klartext-Politiker Thilo Sarrazin. Will ich den Muezzin hören, dann reise ich ins Morgenland. In: *BILD*; Ebenso Sarrazin, Thilo (27.8.2010): Klartext-Politiker Thilo Sarrazin über Hartz IV. „Es wächst eine weitgehend funktions- und arbeitslose Unterklasse heran“. In: *BILD*. Die Richtung der Affäre wurde auch über die so ausgewählten und präsentierten Thesen im Vorfeld geprägt. Leserreaktionen zeigten sich in knapp 500 bis über 1700 Kommentaren. Im Gegensatz dazu veröffentlichte *Der Spiegel* einen Auszug aus dem Kapitel Zuwanderung und Integration unter der Rubrik Kultur ohne redaktionelle Eingriffe in den Text wie bei *Bild* schriftlich oder grafisch geschehen vgl. Deutsche Verlags-Anstalt (23.8.2010): Debatte – Was tun? Der SPD-Politiker Thilo Sarrazin über die Folgen einer missglückten Einwanderungspolitik – und seine radikalen Lösungsvorschläge. In: *Der Spiegel*, 34, 2010, S. 136-140. Hier wurde Sarrazin erst in Nr.36, 2010 Titelthema.

⁸⁰ So gab es bspw. das vieldiskutierte Interview mit Berberich, Frank (2009): Thilo Sarrazin im Gespräch, Klasse statt Masse. Von der Hauptstadt der Transferleistungen zur Metropole der Eliten. In: *Lettre International*, 86/2009, S.197- 201, aus dem Sarrazins Wortschöpfung der „Kopftuchmädchen“ stammt. Über die Rezeptionsweise siehe exemplarisch das Interview von Geithe, Britta (2009): „Lettre“-Chef Berberich über das Interview mit Thilo Sarrazin. In: *Tip*, online: <<http://www.tip-berlin.de/kultur-und-freizeit-stadt-leben-und-leute/lettre-chef-berberich-uber-das-interview-mit-thilo-sarrazin>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸¹ z.B. o.A. (2010): Sarrazins Sprüche. Markige Worte des Ex-Senators. In: *Focus*, online: <http://www.focus.de/politik/deutschland/sarrazin-sprueche-markige-worte-des-ex-senators_did_22054.html> oder o.A. (2010): Sarrazins Sprüche. In: *Süddeutsche Zeitung*, online: <<http://www.sueddeutsche.de/politik/thilo-sarrazin-ein-mann-und-seine-sprueche-1.592750-9>>, letzter Zugriff beide am 22.8.2015.



faktische Analysen zur Migration darlege. Ebenso wurde diskutiert, ob die Aussagen des Autors als rassistisch einzustufen seien.⁸²

Die vorliegende Arbeit versucht eine neutrale Position gegenüber der Affäre einzunehmen, d.h. sie nimmt keine politische, wirtschaftliche, soziale oder anders orientierte Analyse oder Bewertung der Äußerungen Sarrazins vor.⁸³ Im Fokus stehen die medialen Praktiken, also was aus den Äußerungen in den sozialen Medien wie gemacht wurde.

Die Affäre wurde für die vorliegende Arbeit nämlich gerade aufgrund des großen medialen und gesellschaftlichen Interesses ausgesucht. Viele divergente Ausdrucksweisen und Handlungsformen sind hier zu erwarten. So gibt es nicht nur eine große Auswahl an Materialien, z.B. 9990 Treffer zum Stichwort ‚Thilo Sarrazin‘ auf *YouTube* 2012, sondern diese zirkulieren auch über verschiedene mediale und soziale Netzwerke hinweg im Social Web. Die diskursiven Verflechtungen bieten daher ein vielfältiges Korpus, das nicht nur die kontroversen Standpunkte beinhaltet, sondern zu aktuellen digitalen Praktiken, ihren Ausdrucksweisen und Beteiligungsmustern führt. Das heißt, dass nicht die Affäre an sich digitale Erlebnisräume konstituiert, sondern die Beteiligung an ihr in vielfältigen digitalen Praktiken. Die Affäre stellt einen Kontext der Videoclips dar, der soziokulturell bestimmt ist und sich synchron wie diachron entfaltet. Nach Stockinger ist solches Fachwissen über die Videoclips unerlässlich für das wissenschaftliche Verständnis und die Beschreibung der audiovisuellen Artefakte.⁸⁴

Die Thilo-Sarrazin-Affäre trägt Merkmale einer Kontroverse und eines Skandals. Eine Kontroverse gilt als eine Auseinandersetzung mit gegenläufigen oder verschiedenen Meinungen.⁸⁵ Das Buch sorgte für Widerspruch. Ob und wie Thilo Sarrazin, sein Buch oder Medienvertreter die Kontroverse auslösten oder befeuerten, wurde in

⁸² Vgl. dazu das Urteil des UN Committee on the Elimination of Racial Discrimination (CERD) 2013, das frühere Aussagen im Lettre-Interview (2009) über Türken und Araber, als rassistisch verurteilt, vgl. Committee on the Elimination of Racial Discrimination (4.4. 2013): *Communication No. 48/2010*, online: <<http://www2.ohchr.org/English/bodies/cerd/docs/CERD-C-82-D-48-2010-English.pdf>>, Letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸³ Dies wurde bereits in Studien u.a. wie folgt unternommen: Bellers, Jürgen (Hg.) (2010): *Zur Sache Sarrazin. Wissenschaft, Medien, Materialien*. Lit Verlag: Münster; Foroutan, Naika (Hg.) (2010): *Sarrazins Thesen auf dem Prüfstand. Ein empirischer Gegenentwurf zu Thilo Sarrazins Thesen zu Muslimen in Deutschland*. In: Humboldt Universität, online: <<http://www.heyamat.hu-berlin.de/dossier-sarrazin-2010>>, letzter Zugriff 22.8.2015; Friedrich, Sebastian/ Schultes, Hannah (2011); Bellers, Jürgen (Hg.) (2011): *Freiheit und Zuwanderung als Spannungsverhältnis. Beiträge zur Sarrazin-Diskussion*. Lit Verlag: Münster; Stein, Christina (2012): *Die Sprache der Sarrazin-Debatte. Eine diskurslinguistische Analyse*. Tectum Verlag: Marburg.

⁸⁴ Vgl. Stockinger, Peter (2003), S. 22.

⁸⁵ Vgl. Pfeifer, Wolfgang (2000), S.713.



Sachbüchern wie etwa bei Bellers kritisch diskutiert.⁸⁶ Dies verweist hauptsächlich darauf, wie die Mischung aus Prominenz, brisanter Thematik und polemischen Statements aller Beteiligten im Kampf um die mediale Aufmerksamkeit funktioniert. Die online- und offline-Verzahnung der Thilo-Sarrazin-Affäre zeugt vom Bedeutungsfluss und den Möglichkeiten der thematischen Entfaltung innerhalb der medial und gesellschaftlich vorgeprägten Rahmen für Auseinandersetzungen. Einerseits lief die Affäre nicht überraschend, mithin mit erwartbaren Thesen und Beteiligten, ab. Andererseits wurden ihre Ausdrucksweisen z.B. um hybride Gattungen erweitert, wie die Beispiele auf Videoplattformen zeigen. Kepplinger analysiert den Verlauf der Affäre als gescheiterten Versuch einer Skandalisierung.⁸⁷ Ein Skandal ist ein von herrschenden Normen und Wertvorstellungen abweichendes Verhalten, wenn lange genug in der breiten Bevölkerung darüber Empörung herrscht.⁸⁸ Die Akteure äußerten sich zunächst entrüstet über Sarrazins Thesen, die als falsch, rassistisch oder islamfeindlich kritisiert wurden. Doch auch Verteidiger der Thesen stellten frühzeitig in den Medien ihre Ansichten dar, so dass nach Kepplinger die Thesen Sarrazins nicht widerlegt wurden und die Skandalisierung von Sarrazin nur „einen publizistischen Konflikt“ darstellte.⁸⁹ Dazu trug nach Kepplinger vor allem die Meinung in der Bevölkerung bei.⁹⁰ Sarrazins Buch wurde bspw. bereits vor Veröffentlichung so oft beim Online-Händler *Amazon* vorbestellt, dass es noch vor der Bucherscheinung auf Platz eins der Verkaufsliste gelang.⁹¹ Die Thilo-Sarrazin-Affäre bildet den Inhalt von Remediationen, deren mediale Spuren untersucht werden. Die vorliegende Arbeit benutzt den Begriff ‚Affäre‘, da er geeignet ist, die Brisanz eines Themas oder Verhaltens einer öffentlich bekannten Person auszudrücken.

Die Thilo-Sarrazin-Affäre stieß auf breites Interesse bei den Bürgern. Dabei wurden unterschiedene Standpunkte für oder gegen Migration, unabhängig von tatsächlich gemachten, eigenen Erfahrungen oder dem allgemeinen Anlass, ‚mitreden‘ zu können, geäußert. Protest für oder gegen Sarrazin drückte sich in hybriden Online- und Offlineformen aus.⁹² Es kam zu vielen Leserbriefen bei Zeitungen oder ausgebuchten

⁸⁶ Vgl. Bellers, Jürgen (2010).

⁸⁷ Kepplinger, Hans Matthias (2010).

⁸⁸ Bulkow, Kristin/ Petersen, Christer (2011): Skandalforschung: Eine methodologische Einführung. In: ders. (2001): *Skandale. Strukturen und Strategien öffentlicher Aufmerksamkeitserzeugung*. VS Verlag: Wiesbaden, S.9-28, hier S.14.

⁸⁹ Kepplinger, Hans Matthias (2010), S.25.

⁹⁰ Vgl. ebd

⁹¹ Vgl. ebd.

⁹² So der als ‚Danke-Thilo-Mann‘ bekanntgewordene Markus Hoppe, Mitglied in der Partei *Die Freiheit* und beim Blog *pi-news*. Er hielt ein Schild mit der Aufschrift Danke Thilo und der Pi-URL am Rande der Buchvorstellung Sarrazins in viele Kameras und sorgte bei Sarrazin-Gegnern für zum Teil heftige Reaktionen. Siehe die Videobeispiele unter 5.3.5.



Lesungen mit Thilo Sarrazin, um nur einige Aktivitäten zu nennen, welche die Affäre ebenfalls seit September 2010 immer wieder zum Thema in den sozialen und klassischen Medien werden ließen.⁹³

Auf fast allen Social Media-Plattformen wurde auf die Affäre reagiert. Auf *Twitter* wurde u.a. mit dem Hashtag *#Sarrazin* diskutiert und verschiedene Accounts auf den Namen Thilo Sarrazin gegründet. Dazu wurden weitere Accounts zur Affäre erstellt, wie der gegnerische *Argumente gg Thilo @GegenSarrazin* oder der positive *Thilo Sarrazin @PUSEMUCK*, beide mit nur zwei und drei Followern mit wenig Einfluss.⁹⁴ Dagegen ist *Sarrazin Thilo @Sarrazin_Thilo* mit einer *Facebook*-Seite und T-Shirts mit der Aufschrift ‚Mein Buch‘, ‚Mein Volk‘ oder ‚Meinungsfreiheit‘ und jeweils dazu Sarrazin als Che Guevarra-Porträt auffälliger.⁹⁵ Die Affäre in Form eines Kleidungsstücks macht sie populär und entspricht anderen Online-Trends wie Socken im Gangnam-Style und T-Shirts zum Harlem Shake.⁹⁶ Hier wird Sarrazins Porträt zu einem Artefakt, das als grafische Vorlage dient, um mit anderen popkulturellen Artefakten gemischt zu werden. Che Guevarra Portraits sind sehr bekannt und stehen für ein revolutionäres wie auch popkulturelles Statement. In diesem Fall verleiht es dem unbekannteren und in den Massenmedien unpopulärerem Sarrazin einen neuen Wert. Dieser bleibt allerdings polysem. Einmal wird Sarrazin durch eine Parallelisierung mit Che Guevara als Volksheld stilisiert und das T-Shirt könnte von Fans getragen werden. Gleichzeitig steht sie für eine ironische Übertreibung von Sarrazin als populistischen Helden.

Des Weiteren gab es fünf *Facebook*-Gruppen. Darunter auch zwei im August 2010 gegründete Pro-Sarrazin-Gruppen, die in ihren Nachrichten und Bildern u.a. Unterstützung für Sarrazin und seine Thesen ausdrücken, wie bereits an ihrer Benennung deutlich wird. Dazu zählt die Gruppe *Wir alle sagen: „Danke Thilo Sarrazin“*, die als Hintergrundbild eine Karikatur Sarrazins als *Brave-Heart*-Kämpfer verwendet, die

⁹³ Bspw. druckte *Der Spiegel*, 37, 2010, extra 2 Seiten mit Leserreaktionen zur Thilo Sarrazin Berichterstattung, da das Titelthema: *Der Spiegel* (6.9.2010): *Sarrazin. Warum so viele Deutsche einem Provokateur verfallen*. In: *Der Spiegel*, Nr. 36, 2010 Rekordreaktionen von über 1500 Leserbriefen und 20.000 Online-Postings hervorrief vgl. o.A. (13.9.2010): Briefe. In: *Der Spiegel*, 37, 2010, S. 8-10. Sarrazins Lesungen wurden aus Sicherheitsrisikos abgesagt oder in Diskussionsrunden umgewandelt vgl. o.A. (1.9.2010): Öffentliche Auftritte. In: *Berliner Morgenpost*, online: <<http://www.morgenpost.de/politik/article1387789/Sarrazin-Lesung-Drohung-gegen-Literaturhaus.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁹⁴ Vgl. *GegenSarrazin*, nicht mehr verfügbar; *PUSEMUCK*, in: *Twitter*, online: <<https://twitter.com/PUSEMUCK>>, letzter Zugriff 22.8.2015

⁹⁵ Vgl. *Sarrazin_Thilo*. In: *Twitter*, online: <https://twitter.com/Sarrazin_Thilo>, die dazugehörige *Facebook*-Gruppe *Thilo.Sarrazin*. In: *Facebook*, online: <<http://www.facebook.com/sarrazin.thilo>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

⁹⁶ Socken, online: <<http://modernseoul.org/2012/10/22/gangnam-style-socks>>; T-shirts, online: <<http://skreened.com/harlemshake/harlem-shake-con-los-terroristas-v2>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.



auch im Karikaturenforum *lachscho*n veröffentlicht ist.⁹⁷ Sie besteht aus der Wiederverwendung eines Filmplakats zum Film *Brave Heart*, auf dem der Hauptdarsteller Mel Gibson abgebildet ist.⁹⁸ In der Remediation wird Mel Gibsons Gesicht durch Thilo Sarrazins Gesicht ersetzt. Auf *lachscho*n trägt sie den Bilduntertitel: „Damals und heute“. Dieser Titel spielt durch die Kampfausrüstung des Hauptdarstellers mit Schwert und den Reitern im Hintergrund auch auf die Kreuzritter an. Diese haben keinen Bezug zum Film, werden allerdings in einer bestimmten Bildsprache verwendet: Innerhalb einer christlich-jüdischen Tradition gegen Europa und die Islamisierung legitimieren sich damit rechtskonservativ und national gesinnte Befürworter, votieren für Sarrazin und verkürzen dessen Aussagen für die eigene Sache.⁹⁹ Gleichzeitig zeigt dieses Beispiel – ähnlich wie die Remediation von Che Guevara – auf, dass es einen popkulturellen Pool an Zeichen gibt, der für Recyclingspraktiken frei verfügbares, remediatisierbares und zirkulierbares Material liefert.

Daneben gibt es die Facebookgruppe *Wir unterstützen Thilo Sarrazin*, die u.a. die Bürgerbewegung *Pro Deutschland* gutheißt und sich dagegen ausspricht, dass der Islam zu Deutschland gehört.¹⁰⁰ Die zwei gegnerischen Gruppen *Thilo Sarrazin, halt's Maul* und *RAUS MIT SARRAZIN AUS DER SPD* kündigen ebenfalls in ihrer Selbstbezeichnung ihr Anliegen, Parteiausschluss für Sarrazin und ihre ablehnende Meinung zu Thilo Sarrazin, an.¹⁰¹ Sie äußern sich zum Buch, doch vor allem zu der Person Thilo Sarrazin und organisieren Aktionen. Oftmals sind die Produzenten und ihr Kontext in der Anonymität des Internets gar nicht zu ermitteln. Das erschwert eine Einordnung. So etwa die Gruppe *Thilo Sarrazin – Der Untergang der SPD*, die sich laut Titel anhört wie eine gegen Sarrazin gerichtete Gruppe und daher mit einer Parteiausschluss-Forderung verknüpft werden kann. Betrachtet man allerdings die Likes, die an verschiedene *CDU*-Gruppen gehen, versteht man, dass dies sarkastisch gemeint ist und in dieser Lesart Thilo Sarrazin die eigene Partei zu Grunde richtet, was

⁹⁷ Vgl. Wir alle sagen: „Danke Thilo Sarrazin“, in: *Facebook*, online: <<http://www.facebook.com/pages/Wir-alle-sagen-Danke-Thilo-Sarrazin/140523502655526>>, Leonidas, (11.09.2010): Wie es wirklich war! In: *lachscho*n, online: <<http://www.lachscho.de/item/83817-Wieeswirklichwar>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

⁹⁸ Das erwähnte *Brave Heart*-Filmplakat siehe bei *Movie Poster*, vgl. *Movie Poster*, online: <<https://eu.movieposter.com/poster/A70-8692/Braveheart.html>>, Zugriff 22.8.2015.

⁹⁹ Vgl. Kröter, Thomas (21.12.2014): Pegida. Der Anti-Islamismus auf der Spur der Kreuzritter. In: *Mitteldeutsche Zeitung*, online: <<http://www.mz-web.de/politik/pegida-der-anti-islamismus-auf-der-spur-der-kreuzritter,20642162,29393534.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹⁰⁰ Vgl. Wir unterstützen Thilo Sarrazin, in: *Facebook*, online: <<https://de-de.facebook.com/WirUnterstuetzenThiloSarrazin>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹⁰¹ Vgl. Thilo Sarrazin, halt's Maul, in: *Facebook*, online: <<https://de-de.facebook.com/thilo.sarrazin.nein>>, letzter Zugriff 18.3.2015, mittlerweile nicht mehr verfügbar; Thilo Sarrazin – Der Untergang der SPD, in: *Facebook*, online: <<http://www.facebook.com/pages/Thilo-Sarrazin-Der-Untergang-der-SPD/201698756535748>>, letzter Zugriff 22.8.2015; RAUS MIT SARRAZIN AUS DER SPD, in *Facebook*, nicht mehr verfügbar.



die Gruppe anscheinend begrüßt und nicht kritisiert. An solchen digitalen Praktiken zeigt sich deutlich, dass sich die Affäre an der Person Thilo Sarrazin festmachte.¹⁰²

Anlass für die Affäre und die Beteiligung an ihr war dennoch das Buch, auch wenn Interviewaussagen und einzelne Thesen wegen ihrer Polemik und Drastik die Berichterstattung beherrschten. Obwohl das Buch als Sachbuch erschien, gab es kaum klassische Buchbesprechungen, vielmehr wurde wochenlang in Talkshows und Berichten über mit dem Buch verbundene Themen gesprochen.¹⁰³ Es gab Sonderseiten, Titelthemenseiten und immer wieder Berichterstattungen über das Buch, Thilo Sarrazin und seine Thesen. Migrationsvorbilder, Islamkritiker aus den eigenen Reihen, Statistiker der einen wie der anderen Studie wurden herangezogen. Mit der deutsch-türkischen Publizistin, Frauenrechtlerin und Islamkritikerin Necla Kelek hat Sarrazin eine prominente Fürsprecherin und fachliche Expertin gewonnen, die Sarrazins Buch offiziell als relevante Zeitkritik vorstellte und für diskussionswürdig erklärte.¹⁰⁴ Ort der Affäre waren dabei häufig die Wirtschaftsseiten von Zeitungen und Magazinen, statt der sonst für Bücher üblichen Feuilletons. Einerseits betrachtet Sarrazin Einwanderung aus einer ökonomischen Perspektive, d.h. er behandelt Themen, die in dieses Ressort fallen. Andererseits war er zur Buchveröffentlichung Mitglied im Vorstand der Bundesbank und mögliche Konsequenzen für Sarrazin und die Bundesbank wurden erörtert.¹⁰⁵ Der Vorabdruck im *Spiegel* geschah in der Rubrik Kultur, wie auch weitere Artikel zu Migration, Einwanderung und Muslime, wenn sie nicht zum Titelthema wie bei Nr. 36/2010 gehörten.¹⁰⁶

Auch wenn in der Affäre das Buch inhaltlich kaum beachtet wurde, ist es doch elementarer Bestandteil der Diskussion. Im Kern legt Thilo Sarrazin in seinem Buch den wirtschaftlichen Erfolg Deutschlands, der durch verschiedene Faktoren beeinflusst und bedroht werde, dar. Ein Faktor ist die Zuwanderung und die damit zusammenhängende Integration.¹⁰⁷ Sarrazin beschreibt zu Beginn des Buches die Entwick-

¹⁰² o.A. (7.9.2010): Unter Personenschutz. Morddrohung und Proteste gegen Thilo Sarrazin. In: *Augsburger Allgemeine Zeitung*, online: <<http://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Morddrohung-und-Proteste-gegen-Thilo-Sarrazin-id8436196.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹⁰³ Z.B. 30.8.2010: Zu Gast bei Beckmann (ZDF), 1.9.2010: Hart aber Fair (WDR): Rechthaber oder Rechtsausleger – Deutschland streitet über Sarrazin; 31.8.2010: Spiegel TV: Integrationsdebatte: Was will Sarrazin?

¹⁰⁴ Siehe dazu bspw. Kelek, Necla (30.8.2010): Integrations-Debatte: Ein Befreiungsschlag. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, online: <<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/sarrazin/die-debatte/integrations-debatte-ein-befreiungsschlag-12189.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹⁰⁵ Oder in allen Bereichen relevant wie bspw. in der Süddeutschen Zeitung vom 2.9.2010: In Thema des Tages, Wirtschaft und dem Feuilleton ist die Sarrazin-Kontroverse Thema.

¹⁰⁶ Vgl. Der Spiegel, 34, 2010, 35, 2010, 36, 2010 und 37, 2010.

¹⁰⁷ Darum geht es im siebten Kapitel (Zuwanderung und Integration), was hauptsächlich neben dem achten über Demografie und Bevölkerungspolitik kritisiert wurde.



lungsgeschichte Deutschlands und geht dann auf die aktuelle Situation und Probleme von Staat und Gesellschaft ein. Seine Kritik an der Politik und seine Sorge um die Zukunft der Bundesrepublik legt er im Folgenden anhand von Themen wie Armut, Arbeitsmarkt, Bildung, Zuwanderung und Demographie dar. Er argumentiert mit verschiedenen statistischen Ergebnissen, z.B. zum Wirtschaftswachstum. Dabei stellt er Zusammenhänge von Leistung, Schicht, Intelligenz, Religion und Herkunft her, deren Komplexität der Autor zwar nicht reduziert, aber teilweise plakativ formuliert. Eine Migration aus wirtschaftlichen Gründen hält er für unnötig, Integration sei kulturell schwierig bis gescheitert und auf soziale Probleme müsse die Regierung besser als bisher reagieren.

Er fordert Maßnahmen seitens der Politik, um die Bildung von Parallelgesellschaften und einen sozialen Abstieg aufzuhalten. „Es ist also nicht der Migrationsstatus als solcher, der die ökonomischen Integrationsprobleme verursacht“, heißt es im Kapitel *Zuwanderung und Integration*.¹⁰⁸ Thilo Sarrazin kritisiert die deutsche Migrationspolitik aus einem wirtschaftlich basierten Ansatz der Kosten-Nutzen-Abwägung. So heißt es z.B.: „Vielfalt ist grundsätzlich erwünscht. Die damit verbundenen Reibungen erhöhen aber nicht zwangsläufig die Leistungsfähigkeit einer Gesellschaft“.¹⁰⁹ Ein wiederkehrendes Thema im Buch sind sog. Problembehaftete, vornehmlich muslimische, Gruppen, deren volkswirtschaftliche ‚Leistungsfähigkeit‘ und gelungene Integration er in Frage stellt: „Wirtschaftlich brauchen wir die muslimische Migration in Europa nicht“.¹¹⁰ Seine Bezüge zur genetischen Veranlagung und Vererbung von Intelligenz sorgten ebenfalls für Kritik. So heißt es zu Beginn: „Über die schiere Abnahme der Bevölkerung hinaus gefährdet vor allem die kontinuierliche Zunahme der weniger Stablen, weniger Intelligenten und weniger Tüchtigen die Zukunft Deutschlands“.¹¹¹ Ab der 14. Auflage wurden einige Aussagen zu Genetik und Vererbung von Intelligenz relativiert oder gestrichen.¹¹² Sarrazin entwirft ein bewusst alarmierendes, wenn auch bekanntes Problemszenario.¹¹³ Die Frage bleibt, wie man solche Themen

¹⁰⁸ Sarrazin, Thilo (2010), S. 283.

¹⁰⁹ Ebd., S. 57.

¹¹⁰ Vgl. ebd., S. 267.

¹¹¹ Ebd., S.11; Vgl. ebd., S.90ff. Ebenso in Kapitel drei: Zeichen des Verfalls.

¹¹² Vgl. Sturm, Daniel Friedrich (13.11.10): Thilo Sarrazin streicht umstrittene Buch-Passagen. In: *Die Welt*, online: <<http://www.welt.de/politik/deutschland/article10915244/Thilo>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹¹³ Die Thilo-Sarrazin-Affäre steht im Feld ähnlicher Kontroversen zu Demographie und Umgang mit muslimischer Zuwanderung und Zukunftsszenarien, z.B. bei Romanen von Michel Houellebecq (zuletzt *Unterwerfung*. Köln: DuMont, 2015) bei Arbeiten Henryk M. Broders (z.B. der offene Brief vgl., Broder, Henry M. (23.9.2014): Liebe muslimische Mitbürger und Mitbürgerinnen...In: *Die Welt*, online: <<http://www.welt.de/debatte/henryk-m-broder/article132498528/Liebe-muslimische-Mitbuenger-und-Mitbuengerinnen.html>> und Reaktionen von Bloggern im Deutsch Türkischen Journal, online <<http://dtj-online.de/islam-in-deutschland-broder-offener-brief-37943>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015)



konstruktiv behandelt. Dass z.B. in Deutschland ein wirtschaftliches Wachstumsende erreicht ist und Kulturunterschiede durch Religionen und die Teilnahme an der Moderne mit Werten wie Aufklärung und Gleichstellung bestehen können, ist ebenso wenig neu wie die Erkenntnis, dass weltweit höher gebildete Frauen im Schnitt weniger Kinder bekommen als Frauen mit niedrigem Bildungsniveau.¹¹⁴ Die Frage, inwiefern solche Unterschiede nun unweigerlich zu unüberbrückbaren interkulturellen Problemen führen müssen, findet wenig Beachtung und das Thema ‚Multikulti‘ ist hochgradig positiv oder negativ ideologisch besetzt. Die öffentliche Diskussion zielte mehr auf Rassismuskritik, einzelne Formulierungen Sarrazins, sowie Zahlenstreitigkeiten über die zitierten Statistiken ab. Lösungen und die von Sarrazin geforderte Nachhaltigkeit oder ein realistischer Blick auf ein durchaus sensibles Thema wurden nicht entwickelt. Außerdem wurde das Thema zu einem Selbstläufer und durch verschiedene Auszüge und Zitate das Buch an sich von den in den Massenmedien an Diskussionen Beteiligten (noch) nicht gelesen.¹¹⁵

Geschickte PR-Strategie oder Nachrichtenattraktion – das Thema beherrschte die Medien und sorgte für berufliche Konsequenzen bei Thilo Sarrazin, einmalige Entscheidungen in der Bundesrepublik Deutschland und eine Instrumentalisierung von linken wie rechten Kreisen.¹¹⁶ Thilo Sarrazin war zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung Mitglied im Vorstand der Bundesbank. Wegen seiner kontrovers aufgenommenen Buchthesen wurde von politischer Seite seine Entlassung gefordert, wofür sich sowohl die Bundeskanzlerin Merkel wie der Bundespräsident Wulff im Vorfeld ausgesprochen hatten und damit wiederum für Diskussionsstoff sorgten. Es war die erste Entscheidung des Bundesbankvorstands eines ihrer Mitglieder abzurufen.¹¹⁷

oder bei Walter Laqueur (z.B. *Die letzten Tage von Europa. Ein Kontinent verändert sein Gesicht*. Propyläen: Berlin, 2006).

¹¹⁴ Vgl. Sarrazin, Thilo (2010), S.90.

¹¹⁵ Vgl. Schirmacher, Frank (20.9.2010): Sarrazins ungelesenes Buch. Frau Merkel sagt, es ist alles gesagt. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, online: <<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/2.1763/die-debatte/...ungelesenes-buch-frau-merkel-sagt-es-ist-alles-gesagt-11038436.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹¹⁶ Siehe z.B. Sarrazins Klage gegen die Benutzung seines Namens/Konterfeis beim Wahlkampf der NPD vgl. o.A. (12.9.2010): Anzeige gegen Rechtsextreme. In: *Süddeutsche Zeitung*, online: <<http://www.sueddeutsche.de/politik/anzeige-gegen-rechtsextreme-sarrazin-wehrt-sich-gegen-die-ncp-1.998824>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Dass Sarrazin in der Affäre auch von politisch linken wie rechten extremen Gruppen instrumentalisiert wurde und alte Pro/Kontra-Argumente der Migrationspolitik bediente, gehört zur Inszenierung Sarrazins als Provokateur und Tabubrecher vgl. Friedrich, Sebastian/ Schulte, Hannah (2011), hier S. 71.

¹¹⁷ Heflik, Roman (3.9.2010) Bundesbank trennt sich von Thilo Sarrazin. Bundespräsident entscheidet über Sarrazins Zukunft. In: *Hamburger Abendblatt*, online: <<http://www.abendblatt.de/politik/deutschland/article1619649/Bundespraesident-entscheidet-ueber-Sarrazins-Zukunft.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Thilo Sarrazin legte schließlich selbst sein Amt im Oktober 2010 nieder.¹¹⁸ Ein angestrebter Ausschluss aus der SPD scheiterte am Schiedsgericht.¹¹⁹

Als Autor hatte er dagegen Erfolg. Schon am 15.9.2010 kündigte sein Verlag die achte Auflage an.¹²⁰ 1,5 Millionen verkaufte Exemplare im Jahre 2010 brachten das Sachbuch auf die Bestsellerlisten, seine Lesungen waren ausverkauft und sorgten wegen der Proteste von Gegnern immer wieder für Schlagzeilen.¹²¹ Mittlerweile hat er weitere Bücher zur politischen Lage geschrieben, *Deutschland braucht den Euro nicht. Wie uns politisches Wunschdenken in die Krise geführt hat* (DVA, 2012), *Der neue Tugendterror* (DVA, 2014) und *Wunschdenken. Europa, Währung, Bildung, Einwanderung – warum Politik so häufig scheitert* (DVA, 2016). Damit bleibt Thilo Sarrazin gern eingeladenener Gast in Talkshows und Interviewpartner. 2013 wurde *Deutschland schafft sich ab* auf französisch verlegt und reißerisch auf dem Umschlag beworben als das Buch, das mit 2 Millionen verkauften Exemplaren Deutschland wachgerüttelt habe.¹²²

Nach Friedrich/ Schulte lässt sich die Thilo-Sarrazin-Affäre mit den vier vorherrschenden Diskurssträngen „Leistung, Einwanderung, Islam und Demographie“ zusammenfassen.¹²³ In diesem Themenspektrum bewegen sich auch die digitalen diskursiven und narrativen Spiele, was ein Recyclen von bestimmten Kontexten, Gruppen und Standpunkten einschließt. Friedrich/ Schulte weisen daraufhin, dass nicht Sarrazin die Diskurse erschaffen hat. Es gab, wie sie nachweisen, zu allen Diskurssträngen schon Vorläufer, die er in seinem Buch bedient und verschränkt und dadurch eine Gleichzeitigkeit der Themen schafft.¹²⁴ Die Thilo-Sarrazin-Affäre aktualisiert also mehrere Diskurse und ist emotional, politisch und prominent aufgeladen. Es gibt ein dominantes Meinungsspektrum, das sich überwiegend zwischen Befürwortern und Gegnern bewegt. Wobei viele Befürworter einem politisch rechten Lager

¹¹⁸ Vgl. u.a. o.A. (9.9.2010): Polit-Provokateur: Thilo Sarrazin verlässt freiwillig die Bundesbank. In: *Der Spiegel*, online: <<http://www.spiegel.de/politik/deutschland/polit-provokateur-thilo-sarrazin-verlaesst-freiwillig-die-bundesbank-a-716687.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹¹⁹ Vgl. dazu o.A. (22.4.2011): Ausschlussverfahren. Ex-Bundesbank-Vorstand Sarrazin darf in der SPD bleiben. In: *Manager Magazin*, online: <<http://www.manager-magazin.de/politik/deutschland/a-758734.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹²⁰ o.A. (15.9.2010): Sarrazin-Buch in 8. Auflage. In: *Börsenblatt*, online: <<http://www.boersenblatt.net/395225>>, letzter Zugriff 22.8.2015; womit bewiesen wäre, dass jenseits der Talkshows das Buch wirklich gelesen wurde.

¹²¹ Vgl. Krieger, Regina (21.05.2012): Lukratives Buch. Wie Sarrazin Millionär wurde. In: *Handelsblatt*, online: <<http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/lukratives-buch-wie-sarrazin-millionaer-wurde/6647994.html>>, letzter Zugriff 15.5.2015; vgl. o.A. (27.12.2010): Jahresbestseller 2010. In: *Der Spiegel*, 52, 2010, S. 167.

¹²² Sarrazin, Thilo (2013): *L'Allemagne disparaît*. Paris: Editions du Toucan. Titelaufschrift: „2 Millions d'exemplaires vendus, le livre qui a ébranlé l'Allemagne“.

¹²³ Vgl. Friedrich, Sebastian/ Schulte, Hannah (2011), S. 57.

¹²⁴ Vgl. ebd. S.70f.



zuzuordnen sind, da sie im dortigen Gedankengut plakativ gegen Europa, Zuwanderung und Islam argumentieren.¹²⁵ Während wiederum viele Gegner einem politisch linken Lager zuzuordnen sind und im dortigen Gedankengut zugespitzt für eine multikulturelle Gesellschaft, unbeschränkte Zuwanderung und Religionsfreiheit argumentieren.¹²⁶ Dazu kommen prominente Kritiker wie Kelek, Giordano, Broder und diverse *Grünen*-Politiker neben *CDU*-Politikern in Talkshows sowie Vertreter der von Sarrazin gemeinten Minderheiten, die mit Erfolgs- oder Leidgeschichten ihre Migrationserfahrungen schildern.¹²⁷ Aber es wird auch Kritik an den Gegnern Sarrazins oder der Diskussionskultur geübt.¹²⁸ Thilo Sarrazin wurde von Vielen als jemand gesehen, der unbequeme Wahrheiten ausspricht, die Affäre war mit dem Gefühl der Enttabuisierung begleitet und offenbarte eine Diskrepanz zwischen der journalistischen Berichterstattung bzw. den Politikern und der Bürgermeinung.¹²⁹

Thilo Sarrazin ist bekannt für markante Aussagen, die Widerspruch hervorrufen. Mit seinem Buch zur Zukunft Deutschlands trifft er einen Nerv, eine Stimmung in der Gesellschaft.¹³⁰ Eine unterschwellig als Tabu geltende Kritik an der Migrationspolitik wird in Buchform geäußert. Die Affäre zeigt einen Diskurs zu Migration und Integration in Deutschland auf, der von oppositionellen Subthemen wie Ausländerfeindlichkeit, Multikulti u.a. begleitet wird. Alte Fragen sind in der Kontroverse impliziert: Wie geht man mit der deutschen Vergangenheit, mit Rassismus und mit Einwanderung um? Ist Multikulti gescheitert?¹³¹ Welche Rolle sollen der Islam und migrantische Kul-

¹²⁵ Vgl. die Nachrichtenblogs Krefelder Forum Freies Deutschland, online: <<http://www.krefelderforum.de>>, politically incorrect <<http://www.pi-news.net>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

¹²⁶ Vgl. Arbeitskreis Antifaschismus Hildesheim <<http://de.indymedia.org/2010/09/289107.shtml>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹²⁷ Was hier wie bei anderen Themen zur Kritik der Gastbesetzung in Talkshows als vorhersehbar und langweilig führte. Vgl. zu ‚Erfolgsgeschichten‘ von Migranten bspw. die Kampagne der *Deutschlandstiftung Integration* „Raus mit der Sprache. Rein ins Leben“, Integrationsbeauftragte, online: <<http://www.bundesregierung.de/ContentArchiv/DE/Archiv17/Pressemitteilungen/BPA/2010/10/2010-10-20-ib-kampagne-raus-mit-der-sprache.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹²⁸ Vgl. die Blogsammlung von Conradi, Malte (6.9.2010). Die besten Blogs zu Sarrazins Thesen. In: *Süddeutsche Zeitung*, S. 27.

¹²⁹ Vgl. dazu Bellers, Jürgen (2011): Sarrazin, die Medien und die SPD. In: Bellers, Jürgen (Hg.) (2011): *Freiheit und Zuwanderung als Spannungsverhältnis. Beiträge zur Sarrazin-Diskussion*. Lit Verlag: Münster: S. 199-204, hier S. 199; Diese Bürgermeinung formiert sich dieser Tage z.B. in Pegida-Demonstrationen (Patriotische Europäer gegen die Islamisierung des Abendlandes) in Dresden und andernorts.

¹³⁰ In diesem Zusammenhang ist die Gründung der rechtspopulistischen Partei die Freiheit (Bürgerrechtspartei für mehr Freiheit und Demokratie – die Freiheit) 2010 in Berlin zu erwähnen, die auf Parteiveranstaltungen den niederländischen Rechtspopulisten und Islamkritiker Geert Wilders einlädt; ebenso wie die 2012 gegründete und erfolgreichere AfD (Alternative für Deutschland), die vor allem als Anti-Euro-Partei für Aufmerksamkeit sorgte.

¹³¹ Aufgrund von Aussagen von Bundeskanzlerin Merkel und CSU Vorsitzendem Seehofer vgl. o.A. (17.10. 2010): Der Tag, als Multikulti für tot erklärt wurde. In: *Die Welt*, online:



turen in Deutschland spielen und was heißt dies für das Zusammenleben?¹³² Urängste und latente Angstgefühle finden hier ein prominentes Sprachrohr, das sowohl von den politisch linken wie rechten Gruppen für ihre Gesellschaftskritik instrumentalisiert wird. Schlussendlich konnte Sarrazin in der öffentlichen Meinung nicht widerlegt werden und es wurde wenig Sachdiskussion geführt. Anstatt sein Buchanliegen zu diskutieren und eingeforderte Lösungsvorschläge zu entwickeln, ging die Diskussion nach einer medialen Personalisierung und Emotionalisierung über zum Thema Meinungsfreiheit.¹³³

Die Thilo-Sarrazin-Affäre versammelt historisch, institutionell und situativ interessante und vielschichtige Diskursstränge.¹³⁴ Ein Untersuchungsbereich ist das Recycling von Fernsehinhalten wie Nachrichten oder Talkshows zur Thilo-Sarrazin-Affäre. Ein weiterer Punkt ist die Verwendung von Karikaturen und Parodien. Dazu kommen musikalische Adaptionen der Thilo-Sarrazin-Affäre. Inwiefern konstituieren digitale Praktiken einen digitalen Erlebnisraum, in dem Themen diskutiert, entwickelt und parodiert werden und in dem eine spielerische Material- und Thesenaneignung mit popkulturellen Referenzen stattfindet?

<<http://www.welt.de/politik/deutschland/article10360199/Der-Tag-als-Multikulti-fuer-tot-erklaert-wurde.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

¹³² Seit der Rede des Bundespräsidenten Christian Wulff zum Nationalfeiertag am 3. Oktober 2010 immer wieder diskutierte Formulierung vgl. o.A. (3.10.2010): Wulff-Rede im Wortlaut. „Der Islam gehört zu Deutschland“. In: *Handelsblatt*, online: <<http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/wulff-rede-im-wortlaut-der-islam-gehört-zu-deutschland/3553232.html>>, Zugriff 22.8.2015.

¹³³ Vgl. Kepplinger, Hans Matthias (2010).

¹³⁴ Vgl. Keller, Reiner (2011): *Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen*. VS Verlag: Wiesbaden, S.100.





3 Digitale Erlebnisräume

Die vorliegende Arbeit perspektiviert digitale Erlebnisräume entlang zweier theoretischer Achsen. Im ersten Teilkapitel werden digitale Erlebnisräume mit der phänomenologischen Alltagssoziologie nach Schütz, Schütz/ Luckmann, Berger/ Luckmann und dem sozial-psychologischen Ansatz von Goffman konzeptualisiert.¹³⁵ Audiovisuelle Handlungen wie das Kreieren, Hochladen, Teilen oder Rezipieren von Internetvideos, gestalten alltägliche Räume, die unser Handeln und Erleben rahmen. Wir können im phänomenologischen Sinne annehmen, dass unsere primäre Wirklichkeit die des Alltags ist. Der Alltag ist von Medien durchdrungen und zunehmend digitalisiert, was unseren Erlebnishorizont um digitale Erlebnisräume erweitert. Digitale Erlebnisräume entstehen aus dem Gebrauch heraus, dem Handeln und Erleben ihrer Produzenten. Das zweite Teilkapitel zum Komplex der Intermedialitätsprozesse stellt längs der Intermedialitätsachse nach Müller und Bolter/ Grusin Remediationen als Praktiken heraus, welche Erlebnisräume konstituieren, um ihre materialen, gattungsspezifischen, narrativen und diskursiven Spiele rekonstruieren zu können.¹³⁶ Denn inter-mediale Prozesse sind auch im Digitalen wirksam und gestalten eine komplexe Fusion remediatisierter Formen und Vorstellungen von Medien.

Im dritten Teilkapitel werden digitale Erlebnisräume des Social Webs durch die Parameter ‚digital‘, ‚vernetzt‘ und von ‚Produzern partizipativ‘ gestaltet bestimmt. Das Social Web und seine Anwendungen wie etwa Videoplattformen bilden eine Infrastruktur als Sphäre zum Angebot für mehrere darin vernetzte Erlebnisräume: „Räume sind Bereiche mit hoher wechselseitiger Konnektivität, die eine gewisse Kohärenz aufweisen, aber keine eindeutigen Grenzen haben“, erkennt Hepp.¹³⁷ Das Handeln, aufgeladen mit Erlebnisdimensionen, findet in solch spezifischen von den Produzenten realisierten Räumen statt und konstituiert sie gleichzeitig. Laut *German Digitalization Consumer Report 2014* erfolgte im Jahr 2014 bereits 37% der Kommunikation digital, und die *ARD/ZDF-Onlinestudie 2016* verzeichnet eine Steigerung der Videonutzung, 72% der deutschsprachigen Bevölkerung nutzt Onlinevideos, wobei Videoportale am

¹³⁵ Vgl. Schütz, Alfred (1974): *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*. Suhrkamp Verlag: Frankfurt a.M.; Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a); ders. (1994b); Berger, Peter/ Luckmann, Thomas (1972): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Fischer: Frankfurt am Main.; Goffman, Erving (1980): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Suhrkamp: Frankfurt a.M.

¹³⁶ Vgl. Müller, Jürgen E. (1996); Bolter, Jay/ Grusin, Richard (2000).

¹³⁷ Hepp, Andreas (2004): *Netzwerke der Medien. Medienkulturen und Globalisierung*. VS: Wiesbaden, S. 436.



meisten besucht werden.¹³⁸ Das heißt, dass das Internet und insbesondere Angebote der sozialen Medien weiterhin unser mediales Handeln und das damit einhergehende Erleben prägen. Die Produzenten gestalten aktiv ihre Erlebnisräume durch Selektion und Eigenproduktion von Inhalten, sie verweilen auf Videoplattformen und kommunizieren on- wie offline über ihr Handeln und Erleben. Es sind Räume, in denen audiovisuelle Handlungen materiale, ästhetische und soziale Qualitäten erlebbar machen. Digitale Erlebnisräume werden durch Videoplattformen betreten, die die Arbeit als partizipative Infrastruktur versteht. Diesem Zusammenhang widmet sich das vierte Teilkapitel näher. Das fünfte Teilkapitel schließlich fasst die theoretischen Rahmenüberlegungen zu Dimensionen digitaler Erlebnisräume in einem Denk- und Arbeitsmodell zusammen.

Es fällt auf, dass Erlebnis- und Erfahrungsräume in der medienwissenschaftlichen Forschung überwiegend Begriffe innerhalb der Kinoforschung sind und daher für die vorliegende Untersuchung einer näheren Klärung bedürfen.¹³⁹ So ergründet bspw. Hanich phänomenologisch das körperlich-sinnliche Erleben von Horrorfilmen zwischen Lust und Ekel in fünf Dimensionen der Angst, um aufzuzeigen, dass diese Art Filme verschiedene Formen des Vergnügens bereiten.¹⁴⁰ Für Internetvideos entwickelt die vorliegende Arbeit eine alltagssoziologisch und intermedial begründete Konzeption des Erlebnisraums. Digitale Erlebnisräume und ihre Bedeutungskonstitution sind in technische Begebenheiten und gesellschaftliche Institutionen eingebunden, die zusammen mit den zeichentheoretischen Prozessen räumlich-semantische Strukturen digitaler Erlebnisräume prägen und organisieren. Digitale Erlebnisräume werden daher, angelehnt an die Medienbegriffe nach Bonfadelli, auf folgenden drei sich wechselseitig bedingenden Ebenen beschrieben: auf einer technischen, zeichentheoretischen und sozial-institutionellen Ebene.¹⁴¹ Bonfadelli stellt an diesen Ebenen drei Perspektiven dar, die sich in einem mehrdimensionalen Begriff zusammen fassen lassen. Die technische Ebene betrifft die Speicherart, die Kanäle. Diese transportieren Codes, die materialisierten Zeichen, aus denen eine Bot-

¹³⁸ Vgl. Bloching, Björn et al. (2014) (Hg.): *German Digitalization Consumer Report 2014*. In: *socialmediathinklab.com*, S. 19, online:

<<http://www.socialmediathinklab.com/german-digitalization-consumer-report-2014>>, letzter Abruf 22.8.2015. Vgl. Kupferschmitt, Thomas (2016): *Bewegtbildnutzung nimmt weiter zu – Habitualisierung bei 14- bis 29-Jährigen*. In: *Media Perspektiven*. 9/2016, S. 448-459.

¹³⁹ Formen und Funktionen der Kinoerlebnisse im Wandel der Zeit diskutieren die Beiträge in Schenk, Irmbert (Hg.) (2000): *Erlebnisort Kino*. Schüren: Marburg; Ein Zwischenbericht des DFG-Forschungsnetzwerks „Erfahrungsraum Kino“ behandelt Umbrüche des filmischen Wahrnehmungsdispositiv Kino in architektonisch-sozialen, ästhetischen und digitalen Transformationen, vgl. *Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Erfahrungsraum Kino, 56/57, 2013.

¹⁴⁰ Vgl. Hanich, Julian (2010): *Cinematic emotion in horror films and thrillers: the aesthetic paradox of pleasurable fear*. Routledge New York.

¹⁴¹ Vgl. Bonfadelli, Heinz (2002): *Medieninhaltsforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. UVK: Konstanz, S.12.



schaft besteht. Diese wird gesellschaftlich geregelt in sozialen Organisationsformen wie bspw. Medienunternehmen hergestellt. Dabei liegt der Schwerpunkt für die vorliegende Konzeption und Untersuchung im Weiteren auf der zeichentheoretischen Ebene, da die intermediale Verfasstheit der medialen Artefakte, die als Erlebnisräume genutzt werden, im Vordergrund steht. Diese wird im Verlauf der Arbeit näher beschrieben, jedoch hängt sie mit den anderen Ebenen zusammen, sodass der folgende Abschnitt eine Übersicht aller drei Ebenen in Bezug auf digitale Erlebnisräume gibt:

a) Die technische Ebene digitaler Erlebnisräume

Zum ersten bestehen digitale Erlebnisräume auf einer technischen Ebene aus digitalen Daten. Digitale Räume sind nicht nur virtuelle *oder* reale Räume, sondern hybride Räume, die sich im Prozess der Realisierung zwischen on- und offline befinden. Diese Entwicklung verdeutlichen neuere Augmented-Reality-Games wie die Smartphone-App *Ingress*, bei denen reale Orte zu Spielfeldern werden und sich die Wahrnehmung von Realität und Fiktion mischt. Bei *Ingress* suchen und besetzen die Spieler für ihr Team sog. Portale an markanten real existierenden Orten. Sie befinden sich in einer Realität, während das Smartphone eine andere zeigt, sodass die historische und alltägliche Bedeutung eines Ortes überlagert werden.¹⁴² Hier wird die Hybridität digitaler Erlebnisräume virulent, indem das Spiel gleichzeitig an realen Orten wie virtuellen vollzogen wird. Einen Erlebnisgewinn durch solcherart Vermischung von Eindrücken und Wahrnehmungsreflexionen belegen Schubert/ Stoppe durch eine Untersuchung von Nutzereindrücken beim Spiel *TwinKomplex*.¹⁴³ Der Spieler navigiert mit *Google Maps* auf real existierenden Orten, kann eine Suchmaske des Internetsuchdienstes *Altavista* nutzen und bekommt fiktionale *Youtube*-Clips von real existierenden Schauspielern zu sehen.¹⁴⁴ All dies ist für die Spieler faszinierend und abwechslungsreich, wie Schubert/ Stoppe herausarbeiten. Gerade zu Spielbeginn fragen sie nach den Grenzen von Realität und dem Beginn der Fiktion, auch weil nicht aufgeklärt wird, ob es sich bei den Teammitgliedern um künstliche Intelligenz

¹⁴² Die Spieler können selbst Orte einreichen und damit den Spielaufbau gestalten, in Kritik geriet dabei die Verwendung von Holocaust-Gedenkstätten, die auf Anfrage der Zeit nun überprüft werden und teilweise gelöscht sind, vgl. Prüfer, Tillman/ Mondial, Sebastian (2.7.2015): Angriff auf die Welt. In dem Smartphone-Spiel ‚Ingress‘ von Google wird um echte Orte gekämpft – auch in KZ-Gedenkstätten. In: *Zeit Magazin*, 27, 2015, S. 12-19.

¹⁴³ Vgl. Schubert, Markus/ Stoppe, Sebastian (2015): Gleichzeitig real und virtuell? Mashups aus Nutzersicht: Das Beispiel TwinKomplex. In: Mundhenke, Florian et. Al (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS Verlag: Wiesbaden, S. 261-279. Das Spiel war von 2010-2012 online, Videoclips aus dem Spiel sind abrufbar auf der Webseite des Entwicklers Martin Burckhardt, vgl. Ludic Philosophy, online: <<http://www.ludicphilosophy.com>>, letzter Abruf 22.8.2015.

¹⁴⁴ Vgl. ebd. S. 264f.



oder Menschen handelt – allerdings nehme der Spielspaß durch eine nicht stringente und anreizlose Story ab.¹⁴⁵

Digitale Daten bilden eine ‚im-materiale‘ dezentrale Distributionsinfrastruktur digitaler Erlebnisräume.¹⁴⁶ Zum einen sind dadurch die digitalen Artefakte reproduzierbar und das in endlosen Zirkulationskreisläufen. Zum anderen geht es im Konnex mit der Erforschung von virtuellen Räumen um die Frage, inwiefern der Körper der Nutzer involviert ist und der Raum physisch wahrnehmbar ist bzw. ein ‚als ob‘ simuliert wird. Schütz/ Luckmann führen aus, dass jegliche Raumkonzeption ein Leib-Raum-Schema ist, da das erlebende Subjekt den Ausgangspunkt für die Raumorientierung darstellt.¹⁴⁷ Somit geht die Erweiterung des physischen Raums vom Nutzer aus bei der die Digitalität die technologische Rahmenbedingung der Praktiken und sinnlichen Erlebnisse bildet, wie sie etwa ein mediales oder materiales audiovisuelles Erleben darstellen. Digitalität und digitale Artefakte sind Ergebnisse von Digitalisierungsprozessen. Diese beziehen sich sowohl auf die Entstehung digitaler Medienumgebungen als technologische computergestützte Infrastruktur wie, damit zusammenhängend, auf die Entwicklung digitaler Kommunikationspraktiken als Gebrauchsweisen technologischer Potentiale.¹⁴⁸ Vernetzte digitale Medien sind entstanden: „Der Wandel der Medien der letzten Jahrzehnte beruht also unter anderem auf der Digitalisierung, dem Einsatz von Computern sowie der Vernetzung von Angeboten und weiteren Bedingungen“.¹⁴⁹

Digitale Zeichen sind beliebig zerlegbar, zu mischen und neuzusammensetzen. Materialität bleibt hierbei eine relevante Kategorie. Im Digitalen liegt sie weniger auf der Materialseite eines Zeichens, da jegliche stoffliche Materialität digital simuliert werden kann. Die Materialität digitaler Zeichen wird daher virtuell mit Datenverarbeitungsprozessen erzeugt und elektronisch dargestellt. Stockinger beschreibt

¹⁴⁵ Vgl. Schubert, Markus/ Stoppe, Sebastian (2015), S. 268; S. 276f.

¹⁴⁶ Vgl. dazu die Ausführungen unter Kapitel 3.3.1 der vorliegenden Arbeit.

¹⁴⁷ Vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a), S.63. Weiter heißt es dort: „Mein Körper ist, wie Merleau-Ponty ausführt, nicht ein Gegenstand im Raum, sondern die Bedingung für alle meine Erfahrung der räumlichen Gliederung der Lebenswelt“ ebd., S. 135f. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit kann nicht näher auf das phänomenologische Leib-Konzept eingegangen werden, vgl. die Darstellung verschiedener Konzepte bei Münch, Dieter (1999): Einleitung. Von der Repräsentation des absoluten Raums zur Semiotik des Raumerlebens. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica*, 22 (1999), 3-4, S. 169-188, hier S.171. Siehe Ausführungen zum Sehen und Hören bei Mack, Wolfgang (1999): Zeichenprozesse in der Psychologie des Raumes. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica*, 22 (1999), 3-4, S. 209-233. Ebenso die Studie von Wildgen, Wolfgang (1999): *Hand und Auge. Eine Studie zur Repräsentation und Selbstrepräsentation (Kognitivie und Semantische Aspekte)*. (= Schriftenreihe Band 21). Universität Bremen – Staats- und Universitätsbibliothek: Bremen.

¹⁴⁸ Vgl. Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 30f.

¹⁴⁹ Krotz, Friedrich (2011): Rekonstruktion der Kommunikationswissenschaft: Soziales Individuum, Aktivität, Beziehung. In: Hartmann, Maren/ Wimmer, Jeffrey (2011): *Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 27-52, hier S. 32.



allgemein „the *materialization* level: a level which serves for producing a material instance of the text – in the form, e.g. of a handwritten or printed text, a digital text, etc.“¹⁵⁰ Dennoch löst sich Materialität nicht im Digitalen auf. Vielmehr bleibt Materialität in den Vorstellungen und Erfahrungen präsent und kehrt in den Gebrauchsweisen der Produzent wieder. Materialität wird digital und interpretativ erzeugt. Als materiales und mediales Konzept ist es so auf der Inhaltsseite digitaler Zeichen präsent und spielt mit seinen sozialen Dimensionen und Funktionen. Müller hält dazu fest: „[...] their continuation on a different scale, on one in which *ideas* of genres, formats, functions in re-medialized or recycled form play with the user’s imaginative capacity“.¹⁵¹ Digitale audiovisuelle Praktiken sollten daher im Zusammenspiel von Materialität und damit einhergehenden Bedeutungsprozessen untersucht werden. Es finden soziale und historische Repräsentationen in intermedialen Praktiken statt und so werden Medien und mediale Erlebnisse im Digitalen re-konfiguriert fortgesetzt. Das heißt, dass digitale Erlebnisräume nicht nur virtuell mögliche Räume sind, sondern auch wirkliche virtuelle Räume, in dem Sinne, dass sie aus realen Handlungen und Handlungsprodukten geschaffen sind und deren remediatisierte Vorstellungen von Materialität – wenn auch, mit Schröter gesprochen, verschoben – digital erlebt werden können.¹⁵² Digitale Erlebnisräume machen verschiedene mediale Dispositive und intermediale Praktiken und Erlebensweisen wieder verfügbar. Durch den digitalen Wandel wird der Horizont der erlebten Wirklichkeit im Alltag zunehmend um digitale Räume ergänzt:

Although Baudrillard’s notion of simulation and simulacra might suggest otherwise, all mediations are themselves real. They are real as artifacts (but not as autonomous agents) in our mediated culture. Despite the fact that all media depend on other media in cycles of remediation, our culture still need to acknowledge that all media remediate the real. Just as there is no getting rid of mediation, there is no getting rid of the real.¹⁵³

b) Die zeichentheoretische Ebene digitaler Erlebnisräume

Zum Zweiten sind digitale Erlebnisräume auf einer zeichentheoretischen Ebene zu beschreiben. Der binäre Code produziert digitale Daten, die im Gebrauch zu Zeichen werden. Sie simulieren einen Zeicheninhalt und eine Zeichenmaterialität, die interne

¹⁵⁰ Stockinger, Peter (2012), S. 19 (Herv. Im O).

¹⁵¹ Ebd., S. 28.

¹⁵² Vgl. Schröter, Jens (2008): Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008) *Intermedialität Analog/Digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Wilhelm Fink Verlag: München, S. 579-602.

¹⁵³ Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S.55f.



Organisation von Zeichen in zwei Seiten.¹⁵⁴ Dabei geht es, wie oben beschrieben, um die Vorstellungen von Medien und Materialitäten. Zeichen sind eine kompositorische und intern geschichtete Einheit sowie eine soziale Praktik.¹⁵⁵ Der digitale Erlebnisraum ist interaktiv als Bedeutungsraum zwischen den medialen Artefakten, ihren Rezipienten und ihren Produzenten aufgespannt. Es handelt sich um einen produktiven Interpretationsraum, in dem durch die Handlungen der Produzenten Bedeutung hermeneutisch zugewiesen und hergestellt wird. Mediale Funktionen, Formate und Erlebnisweisen werden re-mediatisiert wieder verfügbar. Bolter/ Grusin betonen: „The aesthetic of the glance also makes the viewer aware of the process rather than just the product – both the process of creation and the process of viewing“.¹⁵⁶ In digitalen Erlebnisräumen gibt es Möglichkeiten für ein ästhetisches Erleben, bspw. durch die Handlungsprodukte, die Videoclips und ihre Präsentationsform auf den Videoplattformen. Wie Vial ausführt, beeinflusst das Design von Interfaces und Programmen das Erleben der Nutzer.¹⁵⁷ Ein Video bildet einen Zeichenkomplex aus verschiedenen Zeichen und Beziehungen im Social Web. Zusammen bringen sie mögliche räumliche Relationen des digitalen Erlebnisraums hervor, die intermedial, multimedial und multimodal sind. Onlinevideos existieren, wie Treske anführt, niemals alleine, sondern sind in einer *Videosphäre* mit anderen Dingen verbunden.¹⁵⁸ In der vorliegenden Arbeit wird mit Fokus auf die Videoclips ein sinnhafter Ausschnitt digitaler Erlebnisräume untersucht.

c) Die sozial-institutionelle Ebene digitaler Erlebnisräume

Zum Dritten kennzeichnet den digitalen Erlebnisraum eine sozial-institutionelle Ebene, die das gesellschaftlich geregelte Prodigieren von Medieninhalten umfasst. Im Social Web kann es zu verschiedenen Nutzungssituationen kommen, die funktional orts-, zeit-, und geräteunabhängig, mobil oder stationär an verschiedenen Geräten die Nutzung rahmen. Es ergeben sich neue Nutzungsoptionen in Prozessen der Produktion, Distribution und Rezeption.¹⁵⁹ So werden soziale Medien bspw. produktiv für

¹⁵⁴ Vgl. Stockinger, Peter (2001), S.27.

¹⁵⁵ Vgl. Stockinger, Peter (2012), S. 16. Siehe dazu auch Kapitel 4 in der vorliegenden Arbeit.

¹⁵⁶ Bolter, Jay/ Grusin, Richard (2000), S. 54.

¹⁵⁷ Vgl. Vial, Stéphane (2013), S. 268f. Bolter/ Grusin beschreiben den ästhetischen Stil von Webseiten, Multimediaanwendungen und Spielen mit *Hypermediacy*, da verschiedene Elemente oder Codes beliebig so miteinander kombiniert und präsent gehalten werden, dass ein intensives mehrdimensionales Erleben möglich ist, vgl. Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 31. Siehe auch Kapitel 3.2.1 dieser Arbeit.

¹⁵⁸ Vgl. Treske, Andreas (2013), S.11.

¹⁵⁹ Unter Praktiken der Rezeption versteht die vorliegende Arbeit die komplexen Prozesse der Medienauswahl, der Mediennutzung und Medienaneignung, siehe dazu Neumann-Braun, Klaus (2005): *Strukturalistische Rezeptionsforschung*. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 58-66.



Fanpartizipation genutzt. Dabei achten Fans, wie eine Untersuchung von Mauler ergab, auf ihre Fremdwahrnehmung und darauf, welche Informationen über ihre Leidenschaft sie wem preisgeben, da Fan-Sein oft von außen auf Ablehnung trifft und soziale Konsequenzen befürchtet werden.¹⁶⁰ Die zunehmende Vermischung von on- und offline-Identitäten durch Klarnamen wie bei *Facebook* beeinflusst die Profilierung anders als etwa bei *Twitter*, wo der Nutzer sich zu seiner Alltagsidentität durch ein Pseudonym distanzieren kann, erkennt Mauler.¹⁶¹ Zur sozial-institutionellen Ebene zählen, neben dem vermehrten Einbezug der Nutzer, des Weiteren die damit einhergehenden Marktveränderungen und zu klärende Rechtsfragen.¹⁶² Ein relevantes Beispiel dafür liefert Einwächter mit ihrer Untersuchung von Dimensionen einer Fan-kulturwirtschaft, die sie anhand unternehmerischer Partizipation zu den Filmreihen *Twilight* und *Harry Potter* durchführt.¹⁶³ Einerseits stellt sie die Einflussnahme der Fans und Fanproduktionen auf laufende Medienproduktionen der Filmreihen fest, andererseits beschreibt sie das Phänomen, dass Fans wiederum Fans anziehen und berühmt werden, wie sie am Beispiel von *Coldmirror*, einer YouTuberin, die durch Neusynchronisationen von Harry-Potter-Filmen selbst Fans bekam, aufzeigt.¹⁶⁴ Digitale Erlebnisräume bieten auch soziales Erleben im Austausch mit- und der Reaktion aufeinander an, wobei die Videoclips kommunikative Handlungen darstellen.¹⁶⁵ Relationen zwischen den Videoclips, beteiligten Produzern und remediatisierten Medien ordnen partizipativ und alternativ zu klassischen Massenmedien den digitalen Erlebnisraum auf dieser dritten Ebene.

Aus den bis hierher vorgebrachten Überlegungen lässt sich festhalten, dass Videoclips den digitalen Erlebnisraum netzwerkartig auf allen drei Ebenen strukturieren: technisch, semiotisch und sozial. Digitale Medientechnologien erhalten soziale und kulturelle Bedeutungen in digitalen Erlebnisräumen, die als Kulturräume aus medialen Zeichen und Bedeutungen bestehen, diese remediatisieren und erlebbar ma-

¹⁶⁰ Vgl. Mauler, Sandra (2014): »Ich bin dann mal im Real Life!« Nutzung von Social-Media- Plattformen im Umgang mit Nähe und Distanz in Fankulturen. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Büchner-Verlag: Darmstadt, S. 75-93, hier S.87f.

¹⁶¹ Vgl. ebd., S. 89f.

¹⁶² Z. B. Datenschutz und Copyright bei digitalen Medien thematisiert u.a. Lessig, Lawrence (2008).

¹⁶³ Einwächter, Sophie G. (2014): Fantastic Fan Marketing – Fantasy Fan Online-Communities and Conventions as Markets of Cultural Goods. In: Hartwig, Marcel/ Keitel, Evelyne/ Süß, Gunter (Hg.): *Media Economies. Perspectives on American Cultural Practices*. WVT: Trier, S. 179-198.

¹⁶⁴ Vgl. ebd. S.183ff; S. 189ff.

¹⁶⁵ Eine kommunikative Handlung wird in der vorliegenden Arbeit als eine Form sozialen Handelns, intentional und interaktional, verstanden, angelehnt an Weber, Max (1984), S. 19. Dass Medienkommunikation, die Kommunikation mittels oder mit Medien, als Modifikation von face-to-face-Kommunikation aufgefasst werden kann, beschreibt Krotz, Friedrich (2001), S.77f; S. 86ff.



chen. Durch Relationen bilden sich räumlich-semantische Strukturen. Treske führt zum audiovisuellen Raum aus:

Video creates a sphere, which clearly redefines our relationship to our world. Space in this sphere mirrors the subjectivity of the user and determines the user's interaction with society. Online video defines a sphere of relations.¹⁶⁶

Entsprechend verwendet die vorliegende Arbeit einen prozessualen und relationalen Raumbegriff. Es entstehen Handlungsprodukte wie die hier untersuchten Videoclips, die eine raum-zeitliche Ausdehnung aufweisen.¹⁶⁷ Videos, Webseiten und Links werden zu Erfahrungen, die in Wegen und Räumen auf einer kognitiven Landkarte der Produzent zu verzeichnen sind.¹⁶⁸

Videoclips sind demnach mehrfach räumlich kodiert, sie unterliegen einer räumlichen Ausdehnung, können Räume darstellen und im Gebrauch zu Erlebnisräumen werden. Intermediale Praktiken digitaler Erlebnisräume sind nicht neu, sondern Variationen, sie bilden abgewandelte Muster und Konventionen im Gebrauch. Die Videoclips zur Thilo-Sarrazin-Affäre zeigen insofern als Beispiel für eine Ausdrucksweise ein Ausprobieren und Verhandeln dieser neuen Handlungsoptionen. Videoclips entstehen in audiovisuellen, digitalen Handlungsformen, die vorliegend in einem semiotischen Sinne als Spiele verstanden werden. D.h. angelehnt an Wittgensteins „Sprachspiele“, dass Videoclips als beispielhafte, regelgeleitete und intentionale Durchführung sowie Aneignung von digitalen Praktiken gelten.¹⁶⁹ Für Goffmann ist der Alltag sozio-phänomenologisch ähnlich mit Rollen, die wir spielen und Bühnen, auf denen wir agieren, eine allgemeine Spielanlage.¹⁷⁰ Die Regeln des Alltags müssen wir für eine gelungene Inszenierung kennen und beherrschen, damit das Spiel der Interaktion funktioniert. Digitale Erlebnisräume eröffnen Partizipations-, Rollen- und Interaktionsmöglichkeiten. Videoclips ergänzen dergestalt unsere alltäglichen Spiele digital und betten sie in kombinierte off- wie online Kontexte ein. Digitale Erlebnisräume sind folglich modellhafte Räume, die sich in diesen Spielen herausbilden. Dabei kann man Videoclips als sekundäre modellbildende Welten nach Lotman begreifen; sekundär, da sie eine eigene Kommunikationsstruktur „über dem Niveau

¹⁶⁶ Treske, Andreas (2015), S. 45.

¹⁶⁷ Vgl. Eder, Jens (2009): Zur Spezifik audiovisuellen Erzählens. In: Birr, Hannah/ Reinerth, Maike Sarah/ Thon, Jan-Noel (2009) (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Münster. S. 7-32, hier S. 9.

¹⁶⁸ Vgl. Mack, Wolfgang (1999), S. 223.

¹⁶⁹ Vgl. Wittgenstein, Ludwig (1975): *Philosophische Untersuchungen*. Suhrkamp: Frankfurt am Main.

¹⁷⁰ Vgl. Goffman, Erving (1976): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. R. Piper & Co: München.



der natürlichen Sprachen“ entfalten und ggf. modellbildend, da sie eigene Weltentwürfe entwickeln.¹⁷¹

Mediale Spiele können als eine Form von Sprachspielen zählen:

Es gibt [...] unzählige verschiedene Arten der Verwendung alles dessen, was wir »Zeichen«, »Worte«, »Sätze«, nennen. Und diese Mannigfaltigkeit ist nichts Festes, ein für allemal Gegebenes; sondern neue Typen der Sprache, neue Sprachspiele, wie wir sagen können, entstehen und andre veralten und werden vergessen.¹⁷²

Sprachspiele umfassen verbales wie nonverbales Handeln und sind offen. Spiele sind allgemein soziale Praktiken mit verschiedenen Zeichen. Eine Praktik ist eine im Alltag vollzogene Handlung. Menschen wandeln Handeln ab, geben ihm neue Funktionen etc.¹⁷³ Den semiotischen Gehalt wie praktischen Vollzug und ihre jeweiligen Wechselwirkungen betonen Hörning/ Reuter mit dem Begriff *Doing Culture*, der sich in Bezug auf die hier verfolgte Fragestellung auch in Verbindung mit Sinnreich als *Doing Configurability* oder angelehnt an Bolter/ Grusin als *Doing Remediation* ausdrücken lässt.¹⁷⁴ In den Praktiken vollzieht sich die gegenwärtige Kultur der Remediation, welche die Erlebnisräume konstituieren: „Schließlich sind kulturelle Phänomene nicht nur sinngeladene Konstrukte in symbolischer Form, sondern auch alltäglich vollzogene soziale Praxis“.¹⁷⁵ Handlungen vollziehen sich mit Medien und bringen gleichzeitig mediale, vorliegend speziell audiovisuelle, Artefakte hervor.¹⁷⁶ Artefakte tragen soziale Praktiken in sich und können Interaktionen verändern.¹⁷⁷ Auf den gegenwärtigen Forschungsgegenstand bezogen sind es Handlungsprodukte, die im Remediationsprozess eigentlich unabgeschlossene Zwischenprodukte zwischen Remediationen bleiben. Digitale Erlebnisräume entstehen aus diesen digitalen Artefakten und geben gleichzeitig Raum für ihre Erzeugung. Digitale Erlebnisräume wer-

¹⁷¹ Vgl. Lotman, Jurij M. (1993): *Die Struktur literarischer Texte*. Wilhelm Fink: München, S. 22ff.

¹⁷² Wittgenstein, Ludwig (1971): S. 28 (PU 23).

¹⁷³ Vgl. Manovich, Lev (2008), S. 41. Er betont die subversive Kraft der umdeutenden Aneignung.

¹⁷⁴ Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2004): *Doing Culture: Kultur als Praxis*. In: Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Transcript: Bielefeld, S. 9-18. Dieser Ansatz geht auf Garfinkels Alltagsstudien zurück, vgl. Garfinkel, Harold (2012): *Studies in Ethnomethodology*. Polity Press: Malden.

¹⁷⁵ Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2008): *Doing Material Culture. Soziale Praxis als Ausgangspunkt einer ‚realistischen‘ Kulturanalyse*. In: Hepp, Andreas/ Winter, Rainer (Hg.) (2008): *Kultur Medien Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 109-123, hier S. 111.

¹⁷⁶ Mit Artefakten sind hier im allgemeinen Sinne von Menschen erzeugte Dinge gemeint, vgl. Köppe, Tillmann (2007): *Artefakt*. In: Burdorf, Dieter/ Fasbender, Christoph/ Moennighoff, Burkhard (Hg.) (2007): *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Verlag J.B. Metzler: Stuttgart/Weimar, S.45.

¹⁷⁷ Vgl. Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2008), S.116; S.118.



den aus den in den Videoclips remediatisierten und recycelten Bedeutungen, Praktiken und Erlebnissen konstituiert. „Artefacts are a means by which we give form to, and come to an understanding of, ourselves, others, or abstractions such as the nation or the modern“.¹⁷⁸ In einer Handlung sind Erfahrungen, Erkenntnisse und Wissen eingelagert, diese werden immer wieder neu eingebracht.¹⁷⁹ Kultur ist dann „vielmehr in den sozialen Praktiken angesiedelt, mit denen die Welt als sinnhafte und geordnete Welt hervorgebracht wird“.¹⁸⁰

Medien konstituieren Erlebnisräume, „in denen die Rezipienten das szenisch erlebte Geschehen in die von ihnen definierten Kontexte einordnen, um es zu verstehen“.¹⁸¹ Die neuen medialen Erlebnisräume sind nach Krotz interaktive, global und mobil vernetzte Kommunikationsmöglichkeiten.¹⁸² Die vorliegende Arbeit möchte verstehen, wie Remediationspraktiken – hier anhand audiovisueller Äußerungen zur Thilo-Sarrazin-Affäre auf *Vimeo* und *YouTube* – digitale Erlebnisräume konstituieren. Aus diesem Grund stehen die zeichentheoretische Verfasstheit und das Bedeutungsgeflecht digitaler Erlebnisräume im Vordergrund.

Im folgenden Teilkapitel wird zunächst der Wandel zum digitalisierten Alltag vorgestellt, der eine Voraussetzung bildet für das nachfolgend betrachtete Handeln und Erleben, welches eine aktive Produzierung vollzieht und so soziale und kulturelle Wirklichkeit in digitalen Erlebnisräumen gestaltet und erlebt.

3.1 Der digitalisierte Alltag

Unsere erste unmittelbar gegebene Lebens- und Erfahrungswelt ist Schütz/Luckmann folgend der Alltag.¹⁸³ Als Wirklichkeitsraum, in dem Erleben stattfindet, ist der Alltag der situative Rahmen für Erleben und Handeln. Rahmen werden nach Goffman als situativ erlebte Interpretationsschemata der Wirklichkeit verstanden, sie

¹⁷⁸ Miller, Daniel (1994): Artefacts and the Meaning of Things. In: Ingold, Tim (1994) (Hg.): *Companion. Encyclopedia of Anthropology*. Routledge: London. S. 396-419, hier S. 397.

¹⁷⁹ Vgl. Hörning, Karl/ Reuter, Julia (2004), S.13.

¹⁸⁰ Vgl. ebd., S. 112.

¹⁸¹ Krotz, Friedrich (2008): Kultureller und gesellschaftlicher Wandel im Kontext des Wandels von Medien und Kommunikation. In: Thomas, Tanja (Hg.) (2008): *Medienkultur und soziales Handeln*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 43-62, hier S. 48. Daneben versteht er Medien als Inszenierungsmaschinen und gesellschaftliche Institutionen.

¹⁸² Vgl. ebd., S. 56f.

¹⁸³ Vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a), S. 25; 133. Das Konzept der Lebenswelt fußt auf Husserl, bspw.: Husserl, Edmund (1950): *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Martinus Nijhoff: Haag.



geben Orientierung für Regeln und Praktiken des Handelns.¹⁸⁴ Schütz/ Luckmann unterscheiden die Alltagswelt von Traum- und Fantasiewelten, welche jeweils verschiedene Sinngelände umfassen und eigene Erlebens- bzw. Erkenntnisstile ausprägen.¹⁸⁵ Das Erleben lässt sich situational im *hier* und *jetzt* verorten.¹⁸⁶ Daran schließt Goffman mit der Frage „Was geht hier eigentlich vor?“ an. Der Mensch definiert Situationen, durch die er den Alltag erlebt und richtet so sein angemessenes Handeln danach aus.¹⁸⁷ Medien können selbst Rahmen ausbilden und Teil von ihnen sein sowie die alltägliche Ordnung von Erleben spielerisch herstellen und herausfordern. Müller führt aus:

Texte spielen mit Elementen und Konfigurationen situativen Wissens, mit situativen *créances*; sie ermöglichen uns – hermeneutisch gesprochen – mit ihrer Alterität oder Parallelität zu alltäglichen Wissensstrukturen, uns selbst in unserer situativen Verankerung zu erfahren.¹⁸⁸

Dergestalt reflektieren wir mit Medien unseren Alltag und verorten uns. Der Alltag als vorderste Wirklichkeit wird in verschiedenen sich überlagernden medialen und nicht medialen Rahmen sinnlich und intersubjektiv erlebt. Er ist die vordringlichste Lebenswelt und soziale, biografische wie historische Aspekte dimensionieren den Erfahrungsvorrat, der zu problemlösenden Handlungen herangezogen wird.¹⁸⁹ Digitale Erlebnisräume konstituieren sich im Alltag. Mit Wagenbach wird „Alltagswelt [...] demnach als *ereignishaft* verstanden, als *Praktiken unseres Wahrnehmens*, als Prozesse der Sinngenerierung, die spezifischen Medien und Modi des Erlebens unterliegen“. ¹⁹⁰ Die Digitalisierung führt zu Wandelprozessen, die den Alltag durch neue Kommunikationsmöglichkeiten weiterhin verändern werden.¹⁹¹ Dadurch rücken bspw. nicht nur weit entfernte Ereignisse in unser Blickfeld, sondern unsere emotionale Anteilnahme kann leicht ausgedrückt und mit anderen geteilt werden. Dies zeigen

¹⁸⁴ Vgl. Goffman, Erving (1980), S. 31ff. Schütz/ Luckmann fassen Sinnsetzungstraditionen als kommunikative Gattungen auf, in denen alltägliche Kommunikation situativ lösungsortorientiert abläuft, vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994b), S. 13; Luckmann, Thomas (2007), S. 286. Kapitel 4.5 vertieft die Darstellung als Analyseperspektive.

¹⁸⁵ Vgl. ebd., S. 54.

¹⁸⁶ Vgl. Berger, Peter/ Luckmann, Thomas (1972), S. 25. Alles andere ist Erinnerung als nachstrukturiertes Erleben in Erfahrung.

¹⁸⁷ Goffman, Erving (1980), S.16.

¹⁸⁸ Müller, Jürgen E. (1996), S. 113.

¹⁸⁹ Vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994), S.25f., 36f.

¹⁹⁰ Wagenbach, Marc (2012), S. 48 (Herv. im O.).

¹⁹¹ Siehe dazu Krotz, Friedrich (2008), S. 58f. Bspw. bringt der Werbespot der deutschen Telekom zur digitalisierten Welt aus dem Jahre 2013 die spielerisch leichten Handlungsmöglichkeiten zusammen vgl. Ich liebe Werbung (26.5.2013): Digitale Welt „Erleben was verbindet“. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=3vcNLGvip9w>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Social-Web-Kampagnen wie *#Bringbackourgirls*, die anlässlich der Entführung nigerianischer Schülerinnen durch die islamistische Terrororganisation Boko Haram im April 2014 weltweit zu verschiedenen transnationalen Solidaritätsbekundungen führte. Der situative Rahmen unserer Weltwahrnehmung enthält eine interpretative Dimension für das, was als relevant angesehen wird. Dieser bildet auch den Horizont für mediale Erfahrungen, da sich unsere Welt medial vermittelt erschließt. Unser Leben spielt sich in einem deutlichen Bezug zu Medien ab, sie ermöglichen uns einen Zugang zu unserer Welt und begleiten uns im Alltag.¹⁹² In digitalen Erlebnisräumen eignen wir uns spielerisch die Welt an: Multimodal und fluid bieten sich Attraktionen zum Entdecken sowie gleichzeitig zur Mitgestaltung digitaler Räume. Nicht erst Phänomene wie *YouTube*-Clips zeigen, dass unser Alltag durchdrungen ist von Medien und wir die Welt medienvermittelt wahrnehmen. An ihnen lassen sich die Ausprägungen der digitalen Medienkultur durch die Zeichen- und Bedeutungsichte audiovisueller Artefakte in digitalen Erlebnisräumen allerdings besonders gut untersuchen.

2011 veröffentlichte Ergebnisse der „ARD/ZDF Langzeitstudie Massenkommunikation“ haben ergeben, dass täglich knapp zehn Stunden Medien genutzt werden, eingebunden in nicht-mediale Tätigkeiten und vor allem bei jüngeren Mediennutzern häufig parallel.¹⁹³ So stellt Döring angesichts der zunehmenden Verknüpfung von on- und offline Sozialkontakten fest, „dass die Online-Welt nicht pauschal als eine virtuelle Scheinwelt vom sog. ‚realen Leben‘ abzugrenzen ist“ und weist auf den mittlerweile in der Forschung bestehenden Konsens hierüber hin.¹⁹⁴ Es zeigt sich demnach deutlich, dass wir im Begriff stehen, in digitalen Erlebnisräumen zu leben, die wir produzieren, rezipieren und über die wir kommunizieren. Sie entstehen im Prozess fortlaufender Medienbegegnungen. Wir bilden bestimmte medien- und situationsspezifische Kommunikationsformen aus, die ständigen Wandlungen unterliegen, vor allem durch technische Entwicklungen in der Digitalisierung. Dadurch verändern sich unsere Alltagsvorstellungen von Raum und Wirklichkeit allgemein. Löw führt aus, „daß das Handeln nach wie vor mit der *Vorstellung, im einheitlichen, homogenen Raum zu leben, geprägt ist, dies aber nicht länger als einzige Raumvorstellung unterstellt werden kann*“.¹⁹⁵ Es gibt darüber hinaus Erfahrungen von Raumkonstitutionen, die „Raum als uneinheitlich, sich überschneidend, vielfältig, vernetzt und bewegt

¹⁹² Mediennutzung stellt dabei nur eine von vielen Alltagssituation dar, siehe dazu Mikos, Lothar (2004): Medienhandeln im Alltag – Alltagshandeln mit Medienbezug. In: Hasebrink, Uwe/ Mikos, Lothar/ Prommer, Elisabeth (2004) (Hg.): *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen*. Verlag Reinhard Fischer: München. S. 21-40.

¹⁹³ Vgl. Best, Stefanie/ Breunig, Christian (2011): Parallele und exklusive Mediennutzung. In: *Media Perspektiven*, 1/ 2011, S. 16-35.

¹⁹⁴ Döring, Nicola (2010): Sozialkontakte online. In: Wolfgang Schweiger/ Klaus Beck (Hg.) (2010): *Handbuch Online Kommunikation*. VS Verlag: Wiesbaden, 159-184, hier S. 161.

¹⁹⁵ Löw, Martina (2001): *Raumsoziologie*. Suhrkamp Verlag: Frankfurt a.M., S. 101. (Herv. im O.).



erscheinen“ lassen.¹⁹⁶ Digitale Praktiken, der Umgang mit dem digitalen Material, bilden Artefakte und weisen ihnen einen Erlebniswert und eine kommunikative Funktion zu, denn es findet ein jeweils spezifisches Erleben im Handeln statt. Ebenso konstituiert sich das digitale Material aus bestimmten Praktiken und Erlebnissen, welche gleichzeitig Teil des ganzen Konstitutions- und Konfigurationsprozesses sind, da sich Erleben und Handeln gegenseitig bedingen, auseinander entstehen und die Medien wie unsere Wahrnehmung prägen. Das mediale Handeln und das damit einhergehende Erleben der Nutzer bilden den Erlebnisraum als hybriden medialen Zwischenraum aus.

Medien sind Teil der Alltagswelt, die in dieser, aber auch darüber hinausgehend Erfahrungen vermitteln und Erleben steuern, wie etwa eigene oder fremde Erfahrungen im Erleben von Unbekanntem, z.B. fiktiven anderen Welten oder Subkulturen. Die Lebenswelt des modernen Menschen ist nach Benita Luckmann aus vielen kleinen sozialen Lebenswelten zusammengesetzt, innerhalb derer er mit jeweils anderen Menschen vielfältige Zwecke und Interessen verfolgt: „The life-round of modern man is not of one piece. It does not unfold within one but within a variety of small ‘worlds’ which often are unconnected with one another“.¹⁹⁷ Im Digitalen ist eine Vernetzung oft erwünscht und wird hergestellt, bspw. bei Profilen auf mehreren Plattformen, dennoch kann im Sinne Luckmanns der moderne Internetproduzent verschiedenen strukturierte Räume in Teilzeitprofilen durchleben und verschiedenen Interessen nachgehen.¹⁹⁸ Im digitalisierten Alltag, der sich in kleinen digital erweiterten Lebenswelten vollzieht, stehen viele Möglichkeiten der Zugehörigkeit und des Erlebens in digitalen Erlebnisräumen bereit. Bei Berger/ Luckmann heißt es: „Ich bin mir der Welt als einer Vielfalt von Wirklichkeiten bewußt“.¹⁹⁹ Digitale Erlebniswelten bieten in diesem Sinne ein großes Angebot für subjektive Erlebnisse der Wirklichkeit und Gemeinschaftsgefühle in Teilzeit-Kulturen.²⁰⁰ So stellen in der vorliegenden Untersuchung die Videoclips zur Thilo-Sarrazin-Affäre auch eine Beteiligungsform an digitalen Kulturen auf Videoplattformen und darüber hinaus dar. Videoclips gehören nach Treske zum Alltag.²⁰¹ Stockinger folgend sind sie im weiteren Sinne audiovisuelle wahrnehmbare Zeichen, die akustische und visuelle Bilder unserer Umgebung anbieten.²⁰² Im engeren Sinne, führt er aus, handele es sich um von Menschen erschaffene Artefakte, die

¹⁹⁶ Ebd. Löw führt das am Beispiel von Kindern und Jugendlichen aus.

¹⁹⁷ Luckmann, Benita (1970), S. 587.

¹⁹⁸ Vgl. ebd., S. 587f.

¹⁹⁹ Berger, Peter/ Luckmann, Thomas (1972), S.24.

²⁰⁰ Vgl. ebd., S. 136.

²⁰¹ Vgl. Treske, Andreas (2015), S.18.

²⁰² Vgl. Stockinger, Peter (2003), S. 32.



der Kommunikation und dem Speichern von Informationen und Nachrichten dienen, womit ihnen eine kulturelle kommunikative Funktion zukomme.²⁰³ Es gilt, mit Knoblauch die „Lebenswelt als ein Reich der Kommunikation zu betrachten“ und als ein Instrument, „mit dem diese Wirklichkeiten geschaffen, aufrechterhalten und verändert werden“.²⁰⁴ Knoblauch spricht daher von einer „geschwätigen Gesellschaft“, in der Kommunikation neue sekundäre Traditionen ausbilde und anstelle alter Traditionen „vorgefertigte Formen“ von Inszenierungsmustern, Darstellungsformen und kommunikativen Gattungen verwendet werden.²⁰⁵ So untersucht Sørenssen die audiovisuelle digitale Medienaneignung eines älteren Nutzers, der auf *YouTube* unter dem Profilnamen Geriatric1927 seine Lebensgeschichte erzählt.²⁰⁶ Von der *YouTube*-Gemeinschaft bekam er Anregungen zur Verbesserung seiner Videos und immer mehr Nutzer folgten ihm. Seine Videos vermitteln die Erlebnisse eines Senioren an die hauptsächlich jüngeren *YouTube*-Nutzer und er profitiert von den Kommentaren im Sinne der von Sørenssen beschriebenen Kommunikation zwischen den Generationen.²⁰⁷

Die vorliegende Arbeit rekonstruiert Praktiken, die digitale Erlebnisräume konstituieren. Diese werden als kleine kommunikative Lebenswelten verstanden, in denen Produser Darstellungsformen remediatisieren und neue Muster ausbilden.

3.1.1 *Das digitalisierte Handeln*

Soziales Handeln nach Max Weber ist ein mit subjektivem Sinn verbundenes und auf andere Mitmenschen bezogenes Handeln.²⁰⁸ Es wird auch als intentionale Interaktion bezeichnet.²⁰⁹ Soziales Handeln ist gesellschafts- und kulturbildend, z.B. in kommunikativen Handlungen wie dem Grüßen oder Fernsehen. Mit Simmel lassen sich Interaktionen als reziproke Prozesse auffassen, die zu Vergesellschaftungen führen, er bezeichnet sie als *Wechselwirkungen* von mehreren Individuen, aus denen letzt-

²⁰³ Vgl. ebd.

²⁰⁴ Knoblauch, Hubert (1996): Einleitung: Kommunikative Lebenswelten und die Ethnographie einer „geschwätigen Gesellschaft“. In: Knoblauch, Hubert (Hg.) (1996): *Kommunikative Lebenswelten. Zur Ethnographie einer geschwätigen Gesellschaft*. S. 7-27, hier S. 8.

²⁰⁵ Vgl. Knoblauch, Hubert (1996), S. 20f.

²⁰⁶ Bjørn Sørenssen (2009): Breaking the Age Barrier in the Internet Age: The Story of Geriatric1927. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (2009) (Hg.): *The YouTube Reader, National Library of Sweden: Stockholm*, S. 140-151.

²⁰⁷ Vgl. ebd. S. 148f.

²⁰⁸ Vgl. Weber, Max (1984), S. 19.

²⁰⁹ Was das soziale Handeln von anderen Handlungen und nichtintentionalem Verhalten abgrenzt vgl. bei Linke, Angelika/ Nussbaumer, Markus/ Portmann, Paul R. (1991): *Studienbuch Linguistik*. (=Reihe Germanistische Linguistik (RGL) Bd.121). Niemeyer: Tübingen, S.173.



endlich eine Gesellschaft entsteht.²¹⁰ Kommunikation stellt eine basale menschliche Handlung dar und ist eine Interaktion, die durch Zeichen vermittelt, z.B. durch Sprache oder Bilder, medial stattfindet.²¹¹ Zeichen und die mit ihnen verbundenen Vorstellungen bilden den sozialen und kulturellen Erlebnishorizont, den wir in kommunikativen Handlungen erfahren. Medien spielen als dominante kommunikative *Modifizierer* oder *Transformierer* von Inhalten eine große Rolle im Erleben und der Deutung der Lebenswelt.²¹² Dabei handelt es sich nicht um Mediennomaden, die isoliert ohne jeglichen Bezug auf andere Medien, sei es historisch oder funktional, existieren; vielmehr bilden Medien vernetzte, aufeinander bezogene Medienverbünde.²¹³

Bei der Mediennutzung, welche allgemein gesprochen die sozialen Interaktionen der Produktion, Rezeption und das Weitergeben als Teilen von Medieninhalten umfasst, ist die erlebte Präsenz des anderen immer medial vermittelt.²¹⁴ Unser soziales Handeln konstituiert jeweils Sinn und Bedeutung. Online finden sich viele dieser Praktiken, wie das Kommentieren, Verlinken, Hochladen, Erstellen oder Ansehen von Inhalten. Im Folgenden wird ein Konzept des gegenwärtigen Nutzers von Videoplattformen entworfen, das ihn als gestaltenden Produzent, der aktiv handelt und einen bestimmten Zugang zu sozialen Medien hat, beschreibt.

Der Zugang zu den sozialen Medien und damit auch der Umgang mit ihnen differiert. Nicht überall auf der Welt haben die Menschen Zugang zu technischen Infrastrukturen und digitalen Medien, was häufig unter dem Stichwort *digital divide* diskutiert wird.²¹⁵ Die Mediennutzung unterscheidet sich, je nachdem, ob man in die digitale Welt als sog. *digital native* hineingewachsen ist oder, von anderen medialen Mög-

²¹⁰ Vgl. Simmel, Georg (1923) *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. Duncker & Humblot: München, S. 4 f.

²¹¹ Vgl. zur Fruchtbarmachung des von Mead geprägten symbolischen Interaktionismus für die Kommunikationsforschung Krotz, Friedrich (2001): Der Symbolische Interaktionismus und die Kommunikationsforschung. Zum hoffnungsvollen Stand einer schwierigen Beziehung. In: Rössler, Patrick, Hasebrinck, Uwe/Jäckel, Michael (Hg.) (2001): *Theoretische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. Reinhard Fischer: München, S. 73-95. Wie unsere gesamte Wahrnehmung kulturell geprägt und erlernt ist, zeigt Krotz anhand der das Sehen verändernden Zeichenperspektiven und der das Sehen erweiternden Augmented Reality, vgl. Krotz, Friedrich (2012): Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert. In: Krotz, Friedrich/ Hepp, Andreas (Hg.) (2012): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. VS Verlag: Wiesbaden. S. 27-58, hier S. 32.

²¹² Vgl. Krotz, Friedrich (2012), S. 41.

²¹³ Vgl. Müller, Jürgen E. (1996), S. 82.

²¹⁴ Mediatisierte Formen von Kommunikation leiten sich von der face-to-face-Kommunikation ab, sie modifizieren ein direktes Gespräch unter Anwesenden vgl. Krotz, Friedrich (2008), S. 46f.

²¹⁵ Siehe bspw. dazu die Initiative von Facebook, für Menschen in Entwicklungsländern Nutzungsmöglichkeiten zu schaffen, vgl. internet.org, online: <<https://internet.org>>, letzter Zugriff 22.8.2015



lichkeiten geprägt, als sog. *digital immigrant* ‚umgestiegen‘ ist.²¹⁶ Diese Begriffe bezeichnen einen oftmals zutreffenden Unterschied in der Aneignung von neuen digitalen Technologien und kommunikativen Formen in digitalen Mediumgebungen, die nicht nur, aber besonders bei jüngeren Menschen neue Praktiken, Wahrnehmungs- und Deutungsweisen zeigen, die außerhalb digitaler Räume kaum verständlich sind.²¹⁷ Die fluiden Inhalte auf Videoplattformen sind bspw. nicht nur als ephemere und banale zu kritisieren, sondern angemessener als Charakteristika zu erläutern, denn sie entstehen aus Praktiken, die einem gegenwärtigen Zeitgeist und Trend kommunikativen Handelns entsprechen. Die Produzenten verbringen Zeit online und kreieren Remediationen. Die Perspektive, die Forscher auf dieses Feld wählen, sollte schon aus medienethischen Gründen der Relevanz angemessen sein, die die Nutzer ihrem Handeln und Erleben beimessen, so flüchtig und vielleicht gewöhnlich sie erscheinen mögen.

Eine Beschreibung, die durch die sozialen Medien gerade zu Beginn der wissenschaftlichen Beschäftigung mit ihnen wieder in den Vordergrund gerückt ist, ist die der Nutzer als Amateur oder Profi.²¹⁸ Sie drückt die Ermächtigung der Vielen aus, die sich in Praktiken des Do-it-yourself als Amateure ausprobieren. Sie steht auch für den Wandel des hierarchischen Informationsflusses zu horizontaler egalitärer Verteilung in Netzwerken.²¹⁹ Neue Formen von Massenmedien entstehen und kreieren neue Phänomene, wie etwa Internet-Celebrities, also Personen, die durch ihre Webauftritte bspw. in Videoclips große Bekanntheit erlangen.²²⁰ Da der Zugang zu Geräten, Material und Programmen und damit auch der Gebrauch, die Produktion, Rezeption und Distribution von Videoclips im Prinzip für alle Produzenten gleich ist und viele *YouTube*-Stars und teilweise auch weniger bekannte Nutzer von Videoplattformen ihre Online-Aktivitäten zum Erwerb des Lebensunterhalts betreiben können, wird die Unterscheidung von Amateur und Profi in der vorliegenden Arbeit nicht weiter verfolgt.

²¹⁶ Vgl. Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. In: *On The Horizon*, Vol. 9 No. 5, online:

<<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

²¹⁷ Was aber nicht heißt, dass digital natives kompetenter im Umgang mit Medien sind.

²¹⁸ Vgl. Burgess, Jean/ Green, Richard (2011): S. 21.

²¹⁹ Vgl. Ridell, Seija (2012), S.19. Beliebtes Beispiel ist Twitter, oftmals sorgt ein Tweet für Nachrichtenwert und nicht zu unterschätzen sind weiterhin Blogger.

²²⁰ Vgl. Marek, Roman (2013), S. 48. Er diskutiert die oftmals nicht trennscharfe Unterscheidung von Profi und Amateur.



Relevant für die hier aufgeworfenen Forschungsfragen ist die Diskussion über das theoretische Verständnis des Mediennutzers als aktiven Nutzer.²²¹ Sie bezieht sich häufig auf die Rezeption, die nie passiv war, sondern sich im semiotischen Verständnis als aktive Herstellung von Bedeutung vollzieht.²²² Sein Medienhandeln vollzieht der Nutzer in einem bestimmten, nämlich interpretierenden Modus, als individueller aktiver Produzent.²²³ Dabei sind medien- und handlungsspezifisch verschiedene Bezeichnungen gebräuchlich, wie Stockinger erklärt: „It is commonly known, too, that the addressee is sometimes called ‚reader‘ or ‚hearer‘ or again ‚user‘“.²²⁴ Wie Fiske betont, stellt das Publikum keine soziale Kategorie mehr dar, sondern einen Prozess, einen aktiven Vorgang durch die Herstellung von Bedeutung.²²⁵ Die klassischen wie digitalen Medien erfordern Handlungen aus spezifischen Praktiken des Zuhörens, Zusehens oder Mitlesens. Handlungen, die einer gewissen verstehenden und deutenden Aktivität bedürfen. In den digitalen Erlebnisräumen ist der Nutzer als Produzent darüber hinaus Mitgestalter seiner inter- und multimedialen Lebenswelten. Das Rollenverständnis der Nutzer kann nicht auf Rezipienten beschränkt bleiben, die zu kurz greifend als ‚passiv‘ und sog. *Couch Potatoes* begriffen werden, die ausschließlich in einem *Lean-Back*-Erlebnis Videoclips konsumieren.²²⁶ Auch wenn *Entspannung* oder *Abschalten* Motive der Mediennutzung darstellen können, geht jegliches Medienhandeln mit einer gewissen Bewusstseinsspannung und damit aktiven Zuwendung einher. Wie Schütz/ Luckmann herausstellen: „Das Ich lebt in seinen Akten. Seine Aufmerksamkeit ist auf die Ausführung seiner Vorhaben konzentriert. Es

²²¹ Im Begriff *Nutzer* steckt die Betonung der Handlung; ich nutze Medien, indem ich ihre Möglichkeiten ausschöpfe, gestalte sie durch ihre Benutzung mit und eigne sie mir so an. Dies geht über normative Stimulus-Response-Wirkungsvorstellungen hinaus. In der vorliegenden Arbeit wird wie bei Ridell ‚Nutzung‘ als Überbegriff für alle möglichen Praktiken wie Produzieren, Distribuieren oder Rezipieren verwendet vgl. Ridell, Seija (2012), S. 22. Die Betonung der Erweiterung der Nutzungsmöglichkeiten im Social Web zur Herstellung und Bearbeitung von Medieninhalten wird mit Bruns durch die Verwendung von *Produzent* und *Produkt* besonders hervorgehoben, vgl. Bruns, Axel (2008). *Nutzer* und *Nutzung* umfassen im Verständnis der vorliegenden Arbeit diese Handlungsdimension ebenso und daher werden beide Begriffe synonym verwendet.

²²² Krotz setzt diese interpretierende Aktivität, die in der Tradition von semiotischen Ansätzen und des symbolischen Interaktionismus steht, von der graduellen Selektionsaktivität des Uses & Gratifikations-Ansatzes ab, vgl. Krotz, Friedrich (2001), S. 74.

²²³ Vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a), S. 52.

²²⁴ Stockinger, Peter (1993): Multimedia and Knowledge Based Systems. In: *S – European Journal for Semiotic Studies – Revue Européenne d'Etudes Semiotiques – Europäische Zeitschrift für Semiotische Studien*. Exploration in the World of Multimedia, 5/3, 1993, S. 387-424, hier S. 394.

²²⁵ Vgl. Fiske, John (1994): Audiencing: Cultural Practice and Cultural Studies. In: Denzin, Norman K./ Lincoln, Yvonna S. (Hg.) (1994): *Handbook of Qualitative Research*. Sage Publications: Thousands Oaks et al., S. 189-199, hier S. 194. Mit der Neuschöpfung *audiencing* betont Fiske die Praxis eines Publikums, welches sich Texte in aktiver Bedeutungsproduktion aneignet und so dem Prozesscharakter einer Handlung näher kommt als der sozial orientierte Terminus des Publikums (audience).

²²⁶ Vgl. Nielsen, Jakob (9.6.2008): Writing Style for Print vs. Web. In: *nnggroup*, online: <<http://www.nngroup.com/articles/writing-style-for-print-vs-web>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



handelt sich hier um eine aktive, nicht um eine bloß passive Aufmerksamkeit²²⁷. Diese Prozesse zeigen sich im Wandel von Fernsehangeboten hin zur einer erwünschten Parallelnutzung und Partizipation an transmedialen Narrationen, wie Wiehl an der interaktiven Serie *Prison Valley* des Fernsehsenders *Arte* untersucht.²²⁸ Die Fernsehnutzung wird um den Second Screen erweitert mit einer App und weiteren begleitenden Online-Aktivitäten, wie Wiehl ausführt, bietet *Arte* partizipative und kollaborative Erlebnisangebote mit solchen interaktiven Serien wie auch in der Aufbereitung der Inhalte.²²⁹

Unter Aktivität versteht die vorliegende Arbeit auch die Produktion oder Kreation von Inhalten. Der aktive Produzent rezipiert und erstellt Inhalte und ist in spezifischen Kontexten verschiedener Lebenswelten Teil unterschiedlicher digitaler Produzent-Kulturen wie sie sich jeweils um Medien und je nach Interesse bilden können. So rekonstruiert etwa Nouledo in afrikanisch geprägten diasporischen Netzwerken die Kulturpraktik Bloggen als charakteristisches Ausdrucksmittel identitätsstiftender Diskurse und Selbstrepräsentationen innerhalb dieser afrikanischen Blogosphäre.²³⁰ Eine kleine Anzahl an Produzenten ist sehr aktiv im Social Web, sie erstellt die Videoclips, während der Großteil an Nutzern diese überwiegend rezipiert.²³¹ Das „Mitmachnetz“ bietet im Prinzip viele Möglichkeiten zur Partizipation.²³² Der Blick auf aktive Nutzung ist nun oftmals nur auf Handlungen von Nutzern beschränkt, die viele Inhalte produzieren. Daran wird meistens ihr Einfluss sozial und technisch diskutiert.²³³ Der Beteiligungsgrad, z.B. in der Qualität und Quantität der Beteiligungshandlungen, ist verschieden und lässt manche Nutzer aktiver als andere erscheinen. So gilt das Erstellen von Inhalten wie Videoclips als aktiver als das Anschauen, da damit Folgeinteraktionen an-

²²⁷ Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a), S. 52.

²²⁸ Vgl. Wiehl, Anna (2014): ARTE: French-German Experiments in Crossing the Borders. ‚One Media – Three Screens‘ Convergence and Interactivity at its Full Potential? In: *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 3/6, 2014, S. 78-94, hier S. 84, S.91, online: <<http://viewjournal.eu/convergent-televisions/arte-french-german-experiments-in-crossing-the-borders>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

²²⁹ Vgl. ebd. S. 93, S. 88ff.

²³⁰ Vgl. Nouledo, Charles (2015): *Kaléidoscopiques digitales. Blogs, identités culturelles et globalisation en Afrique au début du 21e siècle*. Nodus: Münster.

²³¹ Diese Tendenz fasst die Faustregel 90-9-1 zusammen, nach der ungefähr 1% der Nutzer aktiv Inhalte erstellt, 9% gelegentlich kommentiert oder etwas produziert, während 90% die Inhalte nur abrufen oder ansieht, vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S. 76. Die wirklichen Zahlen variieren freilich nach Anwendung, dennoch gilt die Tendenz für soziale Medien allgemein und relativiert den oft idealistisch aufgeladenen Begriff von Partizipation.

²³² Fisch, Martin/ Gscheidle, Christoph (2008): Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communities. In: *Media Perspektiven*, 7/ 2008, S. 356-364.

²³³ Siehe die Untersuchung von Wissensherstellung am Beispiel von Weblogs bei Guenther, Tina/ Schmidt, Jan-Hinrik (2008): Wissenstypen im „Web 2.0“ – eine wissenssoziologische Deutung von Produzentnutzung im Internet. In: Willems, Herbert (Hg.) (2008): *Weltweite Welten. Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*. VS Verlag: Wiesbaden. S. 167-187.



gestoßen werden und Anwendungen gestaltet werden. Da aber die Bedeutung in einer Interaktionssituation zwischen allen Beteiligten, d.h. möglichen Rezipienten wie Produzenten und dem Videoclip hergestellt wird, muss der Handlungsvorgang als Prozess verstanden werden, der in Echtzeit oder zeitversetzt eigentlich unabgeschlossen bleibt und an dem alle Teilhandlungen der Rezipienten, Produzenten und Videoclips zusammen wirken.²³⁴ In diesem Sinne geht die vorliegende Arbeit von einem erweiterten Handlungsbegriff aus: Die Produktion eines Videoclips und sein Onlinestellen machen nur einen Teil einer Interaktionssituation aus. Die Aufmerksamkeit der Zuschauern gehört ebenso dazu.

Digitale Erlebnisräume entstehen neben dem Handeln mit Medien auch im Erleben und Interpretieren von Medien als aktive Prozesse in einer Interaktionssituation zwischen Medieninhalt und Nutzer/Produser. Das Online-„Publikum“ besteht also aus einzelnen Produzern, die sich am medialen Geschehen direkt beteiligen können, sich aktiv Medieninhalten zuwenden und sich diese aneignen wie auch bearbeiten, produzieren und reproduzieren. Die Arbeit fokussiert auf Praktiken der Produktion von Videoclips, die oftmals von *digital natives* als aktiven Produser kreiert werden. Praktiken sind vollzogene Handlungen, bei denen die dynamischen Relationen von Körpern und Dingen, Artefakten und Settings in den Blick geraten.²³⁵ Sie umfassen gezielte, sich wiederholende und dabei variierende Handlungsweisen, mit denen Alltagswirklichkeit kreativ organisiert und Sinn hergestellt wird.²³⁶ Raabe erklärt:

Unter ‚Praxis‘ lässt sich der je gegenwärtige und dann historisch spezifische, körpergebundene und raum-zeit-bindende Vollzug von Handlungsweisen verstehen, in denen Akteure sich die Bedingungen vorgefundener Wirklichkeit aneignen und sie verändern.²³⁷

In einer pragmatischen Perspektive der Praktiken sind Wissen, Intentionalität und Zweckgerichtetheit dem Handeln nicht vorgeordnet, sondern vollziehen sich, anders

²³⁴ Vgl. Mikos, Lothar (2001): Rezeption und Aneignung – eine handlungstheoretische Perspektive. In: Rössler, Patrick/ Hasebrinck, Uwe/Jäckel, Michael (Hg.) (2001): *Theoretische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. Reinhard Fischer: München. S. 59-72, hier S. 60ff.

²³⁵ Vgl. Hirschauer, Stefan (2004): Praktiken und ihre Körper. Über materielle Partizipanden des Tuns. In: Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Transcript: Bielefeld, S. 73-91, hier S. 74.

²³⁶ Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2008), S. 113.

²³⁷ Raabe, Johannes (2008): Kommunikation und soziale Praxis: Chancen einer praxistheoretischen Perspektive für Kommunikationstheorie und -forschung. In: Winter, Carsten/ Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich (Hg.) (2008): *Theorien der Kommunikations- und Medienwissenschaft. Grundlegende Diskussionen, Forschungsfelder und Theorieentwicklungen*. VS Verlag: Wiesbaden. S. 363-381, S. 366.



als in normativen Handlungstheorien, in der Handlung.²³⁸ So werden mit Göttlich kulturelle Bedeutungsproduktionen als *kreative Praktiken* aufgefasst.²³⁹ Praktik lässt sich mit Hörning/Göttlich zusammenfassen als:

[...] wiederholend *und* wiedererzeugend, sie ist zugleich strategisch *und* illusorisch. In ihr sind Erfahrungen, Erkenntnisse und Wissen eingelagert, manchmal sogar regelrecht einverleibt. Doch die Erfahrungen, die Erkenntnisse und das Wissen werden in der Praxis immer wieder neu eingebracht, erlebt und mobilisiert.²⁴⁰

3.1.2 Das digitalisierte Erleben

Das ‚Erleben‘ ist ein erkenntnistheoretischer Grundbegriff, der die Grundlage der eigenen unmittelbaren Erfahrung umfasst. Der Begriff wurde in mundan-phänomenologischen Konzepten von Schütz fußend auf Husserl theoretisiert und in Bezug auf das Alltagserleben in konkreten Situationen von der Soziologie und Ethnomethodologie erforscht.²⁴¹ Hinter der phänomenologischen Beschäftigung mit Erleben steht ein metaphysisches Interesse: Was ist der Mensch, was ist die Welt und wie hängt beides zusammen? Medien spielen eine wichtige Rolle für unser Erleben. Sie prägen unsere Wahrnehmung und strukturieren sie vor, bspw. in Schockerlebnissen, Freude, Immersion oder anderen Angeboten. Medien sind Gegenstand und Modifizierer des Erlebens. Videoclips bieten durch ihre Verbindung audiovisueller Kodes ein besonderes mehrstimmiges Erleben an.²⁴² Letztendlich ist dieses spezifische Erleben das, was das Verständnis von Medien ausmacht und zu Interpretationen und bestimmten Erwartungen führt. Fassen wir Medien, neben allem, was sie sein sollen und auch tatsächlich sein können, als Wahrnehmungsdispositive auf, dann offerieren sie ein Angebot der Weltkonstruktion, in „einer spezifischen Anordnung des Sehens

²³⁸ Vgl. Hörning, Karl H. (2004): Soziale Praxis zwischen Beharrung und Neuschöpfung. Ein Erkenntnis- und Theorieproblem. In: Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Transcript: Bielefeld, S. 19-39, hier S. 31.

²³⁹ Dabei spricht sich Göttlich für eine praxeologische Begründung von Handlung über normative Handlungstheorien und zu enge Fokussierungen der Cultural Studies hinaus aus, vgl. Göttlich, Udo (2008): Zur Kreativität des Handelns in der Medienaneignung: Handlungs- und praxistheoretische Aspekte als Herausforderung der Rezeptionsforschung. In: Winter, Carsten/ Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich (Hg.): *Theorien der Kommunikations- und Medienwissenschaft. Grundlegende Diskussionen, Forschungsfelder und Theorieentwicklungen*. VS: Wiesbaden, S. 383-399, S. 384.

²⁴⁰ Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2004), S.13 (Herv. Im O.).

²⁴¹ Vgl. u.a. Schütz, Alfred (1974); Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (1978): *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit*. Rowohlt: Hamburg; Hitzler, Ronald (2008): Von der Lebenswelt zu den Erlebniswelten. Ein phänomenologischer Weg in soziologische Gegenwartsfragen. In: Raab, Jürgen/ Pfadenhauer, Michaela/ Stegmaier, Peter/ Dreher, Jochen/ Schnettler, Bernd (Hg.) (2008): *Phänomenologie und Soziologie. Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen*. VS Verlag: Wiesbaden S. 131-140.

²⁴² Vgl. dazu Eder, Jens (2009), S. 14.



und der Gegenstände visueller (und unter deren Dominanz auch auditiver) Wahrnehmung“.²⁴³

Das Erleben bezieht sich auf einen *unmittelbaren* Vorgang der Weltwahrnehmung, als ein allgemeiner aktiver Bewusstseinsvorgang des erlebenden Subjekts.²⁴⁴ Erlebnisse werden *verarbeitet* und so zur Erfahrung. Die Erfahrung ist eine abgelaufene Form des Erlebens, aus dem Strom des Bewusstseins und wird durch Reflexion erlangt wie Schnettler ausführte: „In der natürlichen Einstellung des Alltags leben wir nämlich vor allem in einem unaufhörlichen Erlebnisstrom“.²⁴⁵ Erlebnisse sind vom Bewusstsein eines aktiven Subjekts konstituierte Erfahrungswirklichkeiten. Ein weiterer Begriff, der mit dem Erleben zusammenhängt, ist das Wissen, was als sedimentierte Erfahrung aufgefasst wird.²⁴⁶ Aus dem ursprünglichen Sinneseindruck werden Erinnerungen, die wir zur Deutung der Welt, einer Orientierung in ihr und situationsangemessenem Handeln verwenden. Erlebensprozesse sind intentional, subjektbestimmt und situativ.

Die Videoclips, die dominanter Inhalt auf Videoplattformen neben Buttons, Links oder Textinformationen sind, bieten ein synästhetisches Erleben.²⁴⁷ Ein Erleben, das infolge intermedialer Verdichtung möglich ist und zwar dadurch, dass auf Videoplattformen gleichzeitig verschiedene Modalitäten und Medialitäten präsent sind. Erleben ist ein komplexer menschlicher Bewusstseinsvorgang, der verschiedene Sinne und Erwartungen zusammen bringt.²⁴⁸ Jegliche Wahrnehmung sei erlernt und kulturell geprägt, erläutert Krotz.²⁴⁹ Beim Erleben von Videoclips komme es, wie Hanich für Filme ausführte, zu einer sinnlichen Ergänzungstätigkeit des Zuschauers, „das haptische, olfaktorische, gustatorische und kinästhetische Imaginieren von Nicht-

²⁴³ Paech, Joachim (1990), S. 33.

²⁴⁴ Bewusstseinsvorgang heißt nicht, dass uns bewusst bzw. verbalisierbar ist, was in uns vorgeht. Damit sei nur kurz auf das introspektivische Methodenproblem bei Motiv- und Gratifikationsstudien verwiesen, vgl. Diskussion bei Schweiger, Wolfgang (2007), S. 69f.

²⁴⁵ Schnettler, Bernd (2007a): Alfred Schütz. In: Schützeichel, Rainer (Hg.) (2007): *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. UVK: Konstanz, S.102-117, hier S. 108.

²⁴⁶ Schnettler, Bernd (2007b): Thomas Luckmann. In: *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. UVK: Konstanz, S. 161-170, hier S.167.

²⁴⁷ Vgl. Fernández Castrillo, Carolina (2013): Intermedialities in Visual Poetry: Futurist ‘Polyexpressivity’ and net.art. In: *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, 36, 2013, S. 107-121. Fernandez benutzt den auf die Futuristen zurückgehenden Begriff ‚Polyexpressivität‘ und veranschaulicht, dass viele Onlinepraktiken Avantgardepraktiken sind.

²⁴⁸ Es ist fraglich, ob neben den audiovisuellen Sinnen wirklich der Tastsinn relevant ist und nicht nur seine Imagination, da die Zeichen virtuell ungreifbar sind. Einerseits steuern wir aber damit unsere Geräte und das mediale Geschehen wie Spiele oder Sendungen. Der Tastsinn verbindet uns auch neu mit unseren Geräten. Durch das Touchscreen und andere haptische Interfaces braucht es direkte Berührung, Streich- und Streichelbewegung am körpernahen Gerät. Statt Fernsteuerung arbeiten Auge und Finger zusammen und so slidet der Nutzer nun durchs Internet voller Abenteuer- und Entdeckungslust.

²⁴⁹ Krotz, Friedrich (2012), S. 32.



Anwesendem“.²⁵⁰ Digitale Medien bilden Räume, welche die nach Simanowski sinnentleerte Theatralisierung und Ästhetisierung von Politik und gesellschaftlichem Leben mit Erlebnisangeboten füllen.²⁵¹ Er kommt zu dem Schluss: „Die digitalen Medien bestimmen die Kultur der Erlebnisgesellschaft so nachhaltig, dass die meisten Abenteuer heutzutage im Internet stattfinden“.²⁵² Dafür gibt es sogar einen eigenen Begriff: *Intertainment* wird das Entertainment im Internet genannt.²⁵³

Digitale Erlebnisräumen werden in den materialen, gattungsspezifischen, narrativen und diskursiven Praktiken von drei heuristischen Perspektiven auf Erleben begleitet, einem *materialen*, *sozialen* und *ästhetischem Erleben*. Diese Kategorien sind nur analytisch zu trennen, weil sie sich gegenseitig bedingen und überschneiden. Ein materiales Erleben bezieht sich auf die mediale Verfasstheit, auf intermediale Prozesse und digitale Daten, aus denen Videoclips bestehen und welche materiale Vorstellungen remediatisieren. Es gilt zu untersuchen, wie in der Auseinandersetzung mit virtueller Realität und dem Online-Sein Videoplattformen als Teil des Alltags unserer Wahrnehmen um die digitale Sphäre erweitern. Erleben wird online durch digitale Artefakte und Praktiken möglich. Eine frühe ethnografische Studie aus den Anfängen von Chaträumen von Markham belegt, dass die Nutzer Virtualität als Seinsform leben und Online-Erlebnisse als genauso real gelten, wie Offline-Erlebnisse.²⁵⁴

Soziales Erleben wird von Videoplattformen durch die Partizipationsmöglichkeiten wie Feedbackfunktionen angeboten. Der Nutzer teilt z.B. sein oder ein anderes Video in seinen persönlichen Netzwerken und lädt so zu einem kommunikativen Austausch ein, es entstehen „persönliche Öffentlichkeiten“.²⁵⁵ Auch wenn mit der Kommentarfunktion keine Live-Unterhaltungen wie bei einem Chat möglich sind, können sich aufeinander bezogene Unterhaltungen entwickeln. Soziale Ereignisse tragen zu den Erlebnisräumen um Videoclips bei, die mannigfach Interessengruppen und kommunikative Praktiken dokumentieren. Durch Remediationen werden Relationen zwischen den recycelten Medien, ihren Produzern und Fangruppen geschaffen.

„Die Ästhetisierung des Alltagslebens“ hat bewirkt, dass das Schöne nicht mehr nur als seltene Erhabenheit erlebt wird, sondern von ihr losgelöst und gleichberechtigt

²⁵⁰ Hanich, Julian (2012): Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers – eine Annäherung. In: Hanich, Julian/ Wulf, Hans-Jürgen (Hg.) (2012): *Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers*. Wilhelm Fink: München, S.21.

²⁵¹ Vgl. Simanoswki, Roberto (2008), S. 13.

²⁵² Ebd. S. 23.

²⁵³ Vgl. ebd.

²⁵⁴ Markham, Annette H. (1998): *Life Online. Researching Real Experience in Virtual Space*. Alta Mira Press: Walnut Creek.

²⁵⁵ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S. 26f.



massentauglich zur Popkultur gehört.²⁵⁶ Das Streben nach etwas Schönerem dient allgemein dazu, „Konsum- und Unterhaltungsangebote nach Maßstäben der Schönheit auszuwählen: sinnlicher Reiz, emotionale Intensität, Stärke des Erlebens“.²⁵⁷ Ästhetisch kann ein Erleben zum einen sein, weil in den Erlebnisräumen etwas *Schönes* erlebt werden kann. Zum anderen erlebt der Produzent sich selbst als kreativ und vollzieht gleichzeitig eine soziale Distinktion zur benötigten Selbstinszenierung.²⁵⁸ Ein Videoclip kann, gerade durch seine oft betonte Trivialität, einen besonderen oder interessanten Moment des Produzenten zeigen, als erhabene erlebte Bilder darstellen oder die Macht kann mitreißen. Durch einen spielerischen Umgang mit dem Material entstehen ästhetische Ereignisse, die ganz eigene Videoclipgenres und -narrationen prägen. Solche Intermedialitätsprozesse weist Autenrieth am Beispiel fotografischer Selbstrepräsentationen Jugendlicher in sozialen Netzwerken nach.²⁵⁹ Fotos vom Alltag und außergewöhnlichen Ereignissen verdichten sich zu biografischen Erzählungen innerhalb der Peergroup und zeichnen sich durch ständige Überarbeitung aus.²⁶⁰ Autenrieth stellt zur Gestaltung fest: „Online-Photoalben erinnern an die Idee der Doku-Soap, welche hier jedoch nicht über laufende, sondern über stehende Bilder selbst inszeniert wird“.²⁶¹

Digitale Praktiken sind nur anhand der digitalen Artefakte, die als Spuren aus den Interaktionen im Social Web zirkulieren, zu erfassen.²⁶² Die Handlungsoptionen Produktion, Rezeption und Distribution bieten ein genießerisches, lustvolles und spielerisches Erleben von sich, den Netzwerken oder dem Material. Es geht um Erlebnisformen durch den Spaß im Ausprobieren, Verweilen und der damit verbundenen Konstituierung von Erlebnisräumen. Fiske führt aus einer an den Cultural Studies orientierten Perspektive heraus aus, dass ein Text dadurch mehrere Lesarten anbie-

²⁵⁶ Schulze, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Campus Verlag: Frankfurt/New York, S. 33. Er beschreibt den gesellschaftlichen Wandel allgemein als Streben nach schönen Erlebnissen. Dies umfasst Lebensauffassungen und beeinflusst subjektorientierte Kauf- und Bewertungsprozesse.

²⁵⁷ Vgl. Maase, Kaspar (2008): Einleitung: Zur ästhetischen Erfahrung der Gegenwart. In: Maase, Kaspar (Hg.) (2008): *Die Schönheit des Populären*. Campus: Frankfurt/New York, S. 9-26, hier S. 12. In diesem Sinne diskutiert auch Wagenbach ästhetisches Erleben zwischen Kunst und Lifestyle, wonach Hoch- und Popkultur sich nur noch nach räumlichem und institutionellem Kontext unterscheiden, vgl. hierzu: Wagenbach, Marc (2012), S. 163ff.

²⁵⁸ Vgl. Wagenbach, Marc (2012), S. 169.

²⁵⁹ Vgl. Autenrieth, Ulla P. (2010): Doku-Soap des eigenen Lebens – Photographische Selbstrepräsentation als intermediale Identitätsarbeit von Jugendlichen auf Social Networking Sites. In: Blättler, Andy et al. (Hg.) (2010): *Intermediale Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung. Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte*. Transcript: Bielefeld, S. 221- 234.

²⁶⁰ Vgl. ebd., S. 223.

²⁶¹ Ebd., S. 238.

²⁶² Vgl. Krämer, Sybille (2007): Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme. In: Krämer, Sybille/ Kogge, Werner/ Grube, Gernot (Hg.) (2007): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.11-33.



te, dass ein Leser darauf eingehe, ihn interpretiere und so aktiviere.²⁶³ Der Leser ist an der Bedeutungsherstellung beteiligt. Es wird ein Raum geschaffen, in dem Freiheit und Kontrolle des Selbst und die Bedeutung eines Textes erlebbar sind.²⁶⁴ So können die Handlungs- und Erlebnisdimensionen auf Videoplattformen als Einladung zu diesem ‚Spiel‘ verstanden werden: „Pleasure may be provoked by the text, but it can only be experienced by the reader in the reading“.²⁶⁵ Von Nutzer zu Nutzer und Videoclip zu Videoclip zirkulieren die Bedeutungen. Digitale Erlebnisräume sind prozessuale Zwischen-Räume, die im Gebrauch der Produzent konstituiert werden und zwischen on- wie offline Praktiken zirkulieren. So stellt Krotz fest:

Die erste und wichtigste situative Gestalt eines Mediums ist seine Verwendung als Erlebnisraum der Menschen, die dieses Medium nutzen. Ganz gleich, ob Mediennutzung allein und unter Verwendung komplexer Kenntnisse stattfindet wie beim Lesen eines Fachbuchs, oder ob eine Gruppe von Menschen gemeinsam die scheinbar natürliche oder naturidentische Abb. der Welt wie beim ‚public viewing‘ eines Fußballereignisses im Fernsehen erlebt [...] – in einer handlungstheoretischen Perspektive ist dies die wichtigste, aber natürlich nicht die einzige Beschreibung, die ein Medium besitzt, und nur dadurch werden etwa Techniken zu Medien.²⁶⁶

Digitale Erlebnisräume erweitern durch ihre digitale Verfasstheit nicht nur unsere Lebenswelten, sondern wandeln auch kommunikative Praktiken. Daher wenden wir uns im Folgenden der Achse der Intermedialität zu, die in der vorliegenden Arbeit die Basis für die konstituierenden Praktiken darstellt.

3.2 Intermedialität

Die zweite Forschungsachse, in deren Umfeld sich die Arbeit ansiedelt, ist die der Intermedialität. Intermedialität ist eine Qualität von medialen Bezugnahmen, die starre Mediengrenzen herausfordert. Sie erfasst auch die Dynamiken der Medienbegegnungen zwischen analogen und digitalen Kontexten. Intermedialität umfasst Praktiken und Gattungen und betrifft ebenso den Medienbegriff. Medien sind nicht klar voneinander getrennt existierende Einheiten, sondern sie bilden in vielfältigen Medienbegegnungen ein prozessuales diskursives Netzwerk.²⁶⁷ Medien werden zunächst,

²⁶³ Fiske, John (2002): *Television Culture*. Routledge: New York. Er bezieht das Machtgefüge von Lesarten mit ein, was in der vorliegenden Arbeit beim diskursiven Spiel am Material untersucht wird.

²⁶⁴ Ebd. S. 230f.

²⁶⁵ Ebd. S. 233.

²⁶⁶ Krotz, Friedrich (2012), S. 42.

²⁶⁷ Vgl. Müller, Jürgen E. (2008): *Media Encounters – An Introduction*. In: Müller, Jürgen E. (Hg.) (2008): *Media Encounters and Media Theories*. Münster: Nodus, S. 7-29.



wie schon ausgeführt, handlungstheoretisch als Erlebnisraum von intermedial vernetzten Wahrnehmungsdispositiven aufgefasst, die vorliegend aus einem aktiven Erlebens- und Bedeutungsprozess zwischen Videoclips, ihren Rezipienten und Produzenten bestehen. Zu diesem Prozess gehören weiterhin mediale Artefakte, ihre mediale Verfasstheit sowie ihre medialen Konfigurationen. Es geht um Materialitäten und deren Funktionen, die das mediale Handeln und Erleben prägen. Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass Medien immer in einer gewissen Weise intermedial sind. Die audiovisuellen Artefakte, die Videoclips, um die es in der vorliegenden Arbeit geht, besitzen nach Stockinger erstens eine gemischte Ausdrucksform („forme d’expression syncrétique“), sie koordinieren verschiedene Medien.²⁶⁸ Zweitens realisieren sie sich über ein Medium hinaus: „à travers un medium *temporel* et *linéaire* (c’est-à-dire l’information, le contenu se constitue au fur et à mesure, dans le temps)“.²⁶⁹ Des Weiteren unterscheiden sie sich nach verschiedenen audiovisuellen Gattungen.²⁷⁰ In den Fallstudien werden materiale und gattungsspezifische, aber auch narrative und diskursive Dimensionen intermedialer Spiele untersucht.

Die Forschung zu Intermedialität weist nach Rajewsky zwei generelle Blickrichtungen auf: Einmal wird Intermedialität als ein basales Konzept der Medienkultur aufgefasst.²⁷¹ Danach lassen sich mediale Prozesse und Artefakte als grundlegende intermediale Phänomene verstehen.²⁷² Des Weiteren wird Intermedialität als Analyse von einzelnen Artefakten herangezogen, hierbei interessieren mediale Praktiken und die mediale Verfasstheit.²⁷³

Intermedialität kann nach Rajewskys Zwei-Ebenen-Modell sowohl als weit gefasster Oberbegriff, als auch für ausdifferenzierte Ausprägungen mit enger gefassten Intermedialitätsbegriffen gelten.²⁷⁴ Für Müller besteht Intermedialität aus dynamischen Prozessen zwischen Medien, die sich „auf den unterschiedlichen Ebenen medialer Repräsentation“ vollziehen.²⁷⁵ Er betont dabei das konzeptionelle Miteinander unter-

²⁶⁸ Stockinger, Peter (2003), S. 32.

²⁶⁹ Ebd. (Herv. im O.)

²⁷⁰ Ebd., S. 34.

²⁷¹ Vgl. Rajewsky, Irina O. (2014): Intermedialität, remediation, Multimedia. In: Schröter, Jens (Hg.) (2014): *Handbuch Medienwissenschaft*. Metzler: Stuttgart, S. 197-206, hier S. 199.

²⁷² Zu solch einem Konzept, das sich grundlegenden Funktionslogiken und Eigenschaften von Medien widmet, gehört das unter 3.2.1 erläuterte Konzept der Remediation von Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000).

²⁷³ Vgl. Rajewsky, Irina O. (2014), S. 200

²⁷⁴ Vgl. ebd., S. 201.

²⁷⁵ Vgl. Müller, Jürgen E. (1996), S. 17 (Herv. im O.).



schiedlicher Medien, anders als bei der additiven Multimedialität.²⁷⁶ Müller erklärt, dass Zeichen und mediale Konzepte zwischen verschiedenen Medien zirkulieren und für dynamische Zeichenbedeutungen, Transformationen und neue Erlebnisdimensionen sorgen.²⁷⁷

Müller setzt das Konzept der Intermedialität von anderen verwandten Begriffen ab. Dazu gehören die Intertextualität als primär auf literarische Medien bezogenes Phänomen und der Interartiality als auf Kunstwerke bezogene Praktik.²⁷⁸ Die vorliegende Arbeit untersucht einzelne Remediationspraktiken im Rahmen eines Basiskonzepts Intermedialität. Intermedialität manifestiert sich nach Müller auf drei heuristischen Ebenen, die sich in den Kontext digitaler Medienumgebungen übertragen lassen. Erstens die Ebene der Einbettung in „kommunikative Handlungszusammenhänge“, zweitens die der „intermedialen technischen Gegebenheit von Dispositiven“ und drittens die der „Integration und Transformation von medialen Strukturen eines oder mehrerer Medien im Kontext eines anderen Mediums“.²⁷⁹ In digitalen Medienumgebungen gibt es partizipativ geprägte Handlungszusammenhänge. Aufgrund der digitalen Spezifik kommt es zu vielen multi- und intermedialen Medienbegegnungen, da alle Medienarten simuliert und repräsentiert werden können und sich Intermedialität nicht angesichts digitaler Im-Materialität auflöst, „sondern verschoben wiederkehr[t]“ wie Schröter argumentiert.²⁸⁰ Müller hält ebenfalls fest:

‘Intermediality’ does not stop when it reaches the so-called new media: we find it ‘in’ digital media, where we need to explore and reconstruct new, ‘re-medialized’ forms of intermediality.²⁸¹

Mit Intermedialität ist hierbei weniger eine multimediale Kopräsenz gemeint, als eine gewisse Bezug- oder Wiederaufnahme der Re-Mediation wie sie Bolter/ Grusin mit ihrem Ansatz der Remediation beschreiben. So heißt es dort: „remediation is a defining characteristic of the new digital media“.²⁸²

Bevor sich die Arbeit im nächsten Abschnitt der Remediation näher zuwendet, soll noch auf ein Diskussionspunkt im Feld der Intermedialitätsforschung eingegangen werden: Intermedialität als Theorie und Praktik, als Analyseverfahren sowie Eigen-

²⁷⁶ Vgl. ebd., S. 16; S. 83.

²⁷⁷ Vgl. ebd., S. 19; S. 16;

²⁷⁸ Vgl. Müller, Jürgen E. (2010 c), hier S. 244.

²⁷⁹ Vgl. Müller, Jürgen E. (1996), S. 71.

²⁸⁰ Schröter, Jens (2008), S. 585. Im Folgenden diskutiert er mediale Formen, deren Differenz und Nähe im Digitalen verschoben werden.

²⁸¹ Müller, Jürgen E. (2010a), S. 27 (Herv. im O.).

²⁸² Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 45.



schaft. Hier werden wichtige Erkenntnisse zu einer methodischen Annäherung an Phänomene der Intermedialität gewonnen. Paech führt aus, dass es zwei Herangehensweisen an intermediale Artefakte gibt, eine methodische und eine, die ‚Intermedialität als Verfahren‘ anwendet.²⁸³ Während die Methode selbst kein Teil des Phänomens ihrer Beobachtung ist, sondern ein unabhängig vom Phänomen entwickeltes Beobachtungsinstrument, ist das Verfahren Teil seiner Beschreibung. In einer streng methodischen Herangehensweise darf Intermedialität nicht mit Prozessen der Intermedialität untersucht werden. Als Verfahren dagegen werden die intermedialen Relationen selbst zum Teil der Untersuchung wie Paech erklärt: „Intermedialität als Verfahren‘ ist daher Objekt der Methode ihrer Beschreibung (oder Analyse)“.²⁸⁴ Bestimmte mediale Konstellationen werden auf ihre Formen hin untersucht. „Das setzt voraus, dass ‚Intermedialität als Verfahren‘ selbst ein Formprozess ist, in dem Medien als Formen in den Formen anderer Medien beobachtbar werden können.“²⁸⁵ In der Analyse geht es dann um das Verfahren, mit dem zwei unterschiedliche mediale Formen in Beziehung gesetzt werden. Dieses lässt sich nach Paech in Figurationen zusammenfassen, da medienreflexive Figuren das Verfahren anschaulich machen.²⁸⁶ Er untersucht dazu figurative Darstellungen am Beispiel des Kurzfilms *ComicsTrips*, dessen mediale Eigenschaften zwischen Animation und Cartoon oszillieren.²⁸⁷ Paech zeigt an der Bildung und Simulation von Bewegung, graphischer Raum- und Zeitkonstruktion und narrativen Mustern die intermediale Konstellation auf, die den Film und das Comic verbindet.²⁸⁸ Müller zielt in ähnlicher Weise ab auf die „zwischen-medialen Prozesse“ unterschiedlicher medialer Repräsentationsebenen.²⁸⁹ Dieses flüchtige Dazwischen ist nach Müller nur an den Spuren seiner Materialien und Medien zu erfassen.²⁹⁰ Welche Spuren Praktiken der Remediation, die den digitalen Erlebnisraum konstituieren, hinterlassen können, behandelt der nächste Abschnitt.

²⁸³ Vgl. Paech, Joachim (2008): Intermedialität als Methode und Verfahren. In: Müller, Jürgen E. (Hg.) (2008): *Media Encounters and Media Theories*. Münster: Nodus, S. 57-75, hier S. 57.

²⁸⁴ Ebd.

²⁸⁵ Ebd.

²⁸⁶ Vgl. ebd., S.62f. Mehr zu intermedialen Figurationen bei Paech, Joachim (2002): Intermediale Figuration – am Beispiel von Jean-Luc Godards *Histoire(s) du Cinéma*. In: Eming, Jutta/ Lehmann, Annette Jael/ Maassen, Irmgard (Hg.) (2002): *Mediale Performanzen. Historische Konzepte und Perspektiven*. Rombach Litterae: Freiburg, S. 275-295.

²⁸⁷ Vgl. Paech, Joachim (2008), S. 64.

²⁸⁸ Vgl. ebd., S.66ff.

²⁸⁹ Müller, Jürgen E. (1996), S.17.

²⁹⁰ Vgl. Müller, Jürgen E. (2008), hier S. 36.



3.2.1 Remediation

Die vorliegende Arbeit geht wie Bolter/ Grusin genealogisch auf Remediation als Prozess ein. Es geht nicht um die Differenzierung in unterschiedliche Spielarten oder Bezugsformen von Intermedialität bei Einzelmedien oder Einzelwerken, wie sie u.a. bei Rajewsky herausgearbeitet sind.²⁹¹ Vielmehr werden, ausgehend von einem intermedialen Handeln, die im Digitalen entstandenen Praktiken anhand audiovisueller Spiele von Remediationen untersucht. Das Verhältnis von Intermedialität und Remediation beschreibt Bolter als eine intermediale Spielart:

If intermediality is in general the study of the relationships of one medium or media form to others, remediation describes a particular relationship in which homage and rivalry are combined. In a remediating relationship, both newer and older forms are involved in a struggle for culture recognition.²⁹²

Remediation ist eine „formelle Logik“, nach der sich ‚neue‘ Medien ‚alter‘ Medien bedienen und deren Formen wieder und wieder in der Repräsentation aktualisieren: „new media refashion prior media forms“.²⁹³ Bolter/ Grusin betonen, dass Remediation auch auf bereits existierende Medien zurückwirkt und ein allgemeines Prinzip zwischen Medien darstellt: „Media are continually commenting on, reproducing, and replacing each other, and this process is integral to media“.²⁹⁴ Remediation ist eine Kulturtechnik, welche die heutigen digitalen Erlebnisräume bestimmt. Digitale Erlebnisräume sind Zwischen-Räume, konstituiert aus heterogenen Interaktionen von Medien, Materialitäten und Sinngewebungen.²⁹⁵ Remediation stellt ein kulturelles und mediales Basiskonzept dar: „Media need each other in order to function as media at all“.²⁹⁶ Durch digitale Remediationen werden Erlebnisse wieder verfügbar wie Silvio erkennt:

To be compelling, a new media product must capture the psychic and social experiences of a particular time and place, and these include the experiences of

²⁹¹ Vgl. Rajewsky, Irina O. (2008): Intermedialität und Remediation. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008): *Intermedialität Analog/Digital. Theorien-Methoden-Analysen*. Wilhelm Fink: München. S. 47-60.

²⁹² Bolter, Jay D. (2005): Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema. In: Despoix, Philippe/ Spielmann, Yvonne (2005): *remédier*. (= Intermédialités, Nr.6). CRI: Montréal. S. 13-26, hier S.13f.

²⁹³ Bolter Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 273. Remediation existierte schon vor digitalen Medienumgebungen, wie die Autoren an Beispielen der Malerei u.a. deutlich machen, nur ist sie hier produserfreundliches, dominantes Prinzip.

²⁹⁴ Bolter Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 55.

²⁹⁵ Vgl. Müller, Jürgen E. (2008), S.36.

²⁹⁶ Ebd.



older media, as well as the hopes and anxieties around the introduction of new media technologies themselves.²⁹⁷

In diese Richtung stellt bspw. Rizzo Verbindungen zwischen *YouTube* und dem frühen ‚Kino der Attraktionen‘ fest, da Attraktionen, die schockieren oder Neugierde hervorrufen fester Bestandteil des intensiven Erlebens von Videoclips sind.²⁹⁸ Remediationen sind verallgemeinernd als eine Mischung aus Wiederholungen und Variationen zu bezeichnen, deren Erstellung, Diskussion, Betrachtung, Abwandlung und Teilhabe Spaß macht. Es handelt sich um kreative Handlungsprozesse, ein ‚Sharing, Showing und Telling‘, bei denen einfache wie aufwendige mediale Spiele entstehen. Dieses Ausprobieren am Material wird für andere bereitgestellt. Inhalte werden fortgewebt, umgewandelt und neu kontextualisiert. In einem interaktiven Netz aus ähnlichen Videos und Antwortvideos sowie Kommentaren entwickelt sich der digitale Raum. Hierbei ist der Aspekt des *Sharing* bedeutende Erweiterung anderer audiovisueller und attraktiver medialer Handlungsformen. Die in der vorliegenden Arbeit untersuchten Videos entstehen als Remediationen der Thilo-Sarrazin-Kontroverse. Diese Praktiken betonen einerseits die mediale Verfasstheit, indem sie das Medium selbst ausstellen und die Materialseite zur Attraktion wird, bspw. mit Textebenen und Linkfeldern.²⁹⁹ Demnach wäre die Remediation eine Praxis, welche auf den Produzenten, sich selbst und die Kraft des Mediums verweist. Andererseits entsteht ein mediales Artefakt, das die mediale Anwesenheit vergessen lässt und transparent wie unvermittelt zu erleben ist.³⁰⁰ Bolter/ Grusin nennen dies die doppelte Logik der Remediation: „Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of mediation: ideally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them“.³⁰¹

Die Nutzer bemächtigen sich so der Inhalte, Genres oder Diskursen und funktionieren sie um. Sie nehmen teil an einer im Prinzip unendlichen Folge von Prozessen der Umwertung und Abwandlung. Dies stellt etwa Dubil am Beispiel von Synchronisationspraktiken heraus, die er am Fanvideo ‚Lord of the Weeds‘, eine Parodie auf den

²⁹⁷ Silvio, Teri (2007): Remediation and local globalizations: how Taiwan’s “digital video knights-errant puppetry” writes the history of the new media in Chinese. In: *Cultural Anthropology*. 22/2, S. 285-313, hier S. 286.

²⁹⁸ Vgl. Rizzo, Teresa (2008): YouTube: the New Cinema of Attractions. In: *Scan Journal*, 5/1, 2008, online: <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109>, letzter Abruf 22.8.2015.

²⁹⁹ Bolter/ Grusin bezeichnen dieses Prinzip als *Hypermediacy*, vgl. Bolter, Jay D./Grusin, Richard (2000), S.71.

³⁰⁰ Dieses Prinzip nennen Bolter/Grusin *Immediacy*, vgl. ebd. S. 70. *Hypermediacy* und *Immediacy* sind ästhetische Prinzipien wie auch damit zusammenhängende Erlebnisdimensionen.

³⁰¹ Ebd., S.5.



Film *Herr der Ringe*, untersucht.³⁰² Es handelt sich um eine parodistische Synchronisationspraktik von Fans, solche Praktiken führt er auf deutsche Traditionen mit Wortspielen und Fundub zurück.³⁰³ Dadurch, dass dabei die Synchronisation dem Bildgehalt diametral entgegen gestellt ist, entsteht ein Gegensatz an semiotischer Ladung mit neuer Konnotation. Das Spiel mit bekannten Mustern erzeugt eine parodistische Wirkung, die diesen wie andere Filme attraktiv für eine Verbreitung und weitere Abwandlungen im Social Web machten.³⁰⁴ Gleichzeitig zeigt dieses Beispiel, wie sich digitale Praktiken soziokulturell und technisch bilden. Für Cuntz-Leng stellen Fans durch ihre kreative Beteiligung eine sehr sichtbare und mächtige Gruppe im Internet dar.³⁰⁵ Dabei können sie Anschluss an Nutzer- und Gattungsgruppen über Plattformen hinweg haben. In der Wiederverwertungskultur existiert ein Artefakt niemals singulär und ist Fortweben und Vorlage in einem. Die Nutzer produzieren und teilen Sinn miteinander. Dabei entstehen im zwischen-medialen Spiel neue Formen und (Mikro)Praktiken von Materialitäten, Genres, Narrationen und Diskursen.

3.2.2 *Recyclingskultur*

Der digitale Erlebnisraum konstituiert sich aus den Dimensionen intermedialer Praktiken der Remediation und ist Teil der gegenwärtigen re-configurable culture, in der Produkte von ihren Nutzern ausgesucht und neu zusammengestellt werden. Sinnreich erläutert: „Configurability is a quality of culture what unfolds it's potential in the ongoing developments of media, technology, economy and society“.³⁰⁶ Wandel, ein Wesensmerkmal von Kultur, entfaltet sein Potential dominant in den digitalen Medien als Recyclings- oder Wiederverwertungskultur. Menschen produzieren und gestalten Kultur in einem geteilten Prozess mit anderen. Dies geschieht bspw., indem sie mediale Artefakte auswählen, variieren oder ergänzen und somit Wertigkeiten und Kontexte umgestalten. Sie wandeln Inhalte und Bedeutung, Formen und Funktionen ab. Subkulturen der zirkulierenden Memes, Mash-Ups, Found Footages oder Remixes werden zu Alltagskulturen und als Alltagspraktiken betrachtet.³⁰⁷ Die

³⁰² Vgl. Dubil, Jannwille (2014): »Boah Gandalf, man kann es aber echt übertreiben!« *Lord of the Weed* oder die digitale Spaßguerilla im Spannungsfeld von Fanfilm und Parodie. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Büchner-Verlag: Darmstadt, S.157-174, hier S.160f.

³⁰³ Vgl. ebd.

³⁰⁴ Vgl. ebd., S.155.

³⁰⁵ Vgl. Cuntz-Leng, Vera (2014): Einführung: konsumieren, partizipieren, kreieren. In: ders. (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Büchner-Verlag: Darmstadt, S.9-16, hier S.10f.

³⁰⁶ Sinnreich, Aram (2010), S. 70.

³⁰⁷ Hier ist nicht der Raum, um auf Ähnlichkeiten, Unterschiede und mögliche interdisziplinäre Übertragungen von bspw. Found Footage-Techniken aus der Frühzeit des Films und Collage-Techniken aus der Malerei einzugehen. Zusammenhänge müssen andernorts erforscht werden, so heißt es kurz bei



Arbeit fokussiert auf digitale audiovisuelle Praktiken mit dem medienkulturell und medienhistorisch begründeten Begriff Remediation, da etwas Neues aus bereits existierenden Materialien kombiniert wird, das selbst den Status zwischen ‚Neu‘ und ‚Alt‘ besitzt und Differenzierungen oft nur ungenügend bleiben können.³⁰⁸ Intermedialität bleibt damit ein fruchtbarer Ansatz für die Bedeutungen digitaler Praktiken und Prozesse und den ontologischen Wandel zu partizipativen Erlebnisräumen zwischen on- und offline.

Digitale Erlebnisräume werden von Remediationspraktiken konstituiert und manifestieren sich im Kontext der gegenwärtigen digitalen Popkultur. Dieser Remediationsprozess entscheidet über das Verhältnis von Kopie und Original und beinhaltet die soziale wie technische Dimension der Kulturproduktion und des Erlebens im Social Web. So halten Bolter/ Grusin fest: „Like other contemporary mediated spaces, cyberspace refashions and extends earlier media, which are themselves embedded in material and social environments“.³⁰⁹ Mit Sinnreich lässt sich der Wandel zum digitalisierten Alltag abschließend zusammenfassen:

However, the configurable media experiences of the present day clearly outnumber, overpower, and outpace any of these examples by orders of magnitude. And, most importantly, the ease-of-use of today’s creative technologies and networked organization of today’s communications infrastructure ensure that the tools of media configurability are accessible to hundreds of millions of interconnected individuals. As a result, we have a media and communications system that is historically unique, possessing all of the following attributes.³¹⁰

Mit der theoretischen Achse der Intermedialität können wir die digitalen Praktiken genauer als ‚An-Leihen‘ von früheren und gegenwärtigen Medien, Formaten und medialen Vorstellungen bestimmen, die eine mediale Neu-Konfiguration, die Reme-

Lessig: „Ben’s writing had a certain style. Were it music, we’d call it sampling. Were it painting, it would be called collage. Were it digital, we’d call it remix“, Lessig (2008), S. 51. Zu ‚Memes‘ als popkulturellen viralen Internetformen siehe die anschauliche Einführung bei erlehmann/plomlompom (2013): *Internet-Meme. kurz&geek*. O’Reilly: Köln.

³⁰⁸ Vgl. Deuze, Mark (2006): Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. In: *The Information Society*, 11, 2006, S. 63-75. Er führt zwar drei Aktivitäten (Partizipation, Remediation und Bricolage) auf, die sich in der Beschreibung allerdings als nicht trennscharf und daher fragwürdig erweisen. Zur kritischen und methodisch orientierten Diskussion des Begriffs ‚Mashups‘ als Praxis und Metapher vgl. Eugster, Benjamin (2015): Mashup als Metapher. Eine Selbstkritik. In: Mundhenke, Florian/ Arenas, Fernando Ramos/ Wilke, Thomas (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS: Wiesbaden, S. 161-177.

³⁰⁹ Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 183.

³¹⁰ Sinnreich, Aram (2007): Configurable Culture Mainstreaming the Remix, Remixing the Mainstream. USC digital library, S.135, online: <<http://digitallibrary.usc.edu/cdm/ref/collection/p15799coll127/id/590228>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



diation, erwirkt. Digitale Erlebnisräume lassen sich auch im Social Web verorten, was sie als partizipativ charakterisiert wie das nächste Teilkapitel ausführt.

3.3 Das Social Web – Angebot digitaler Erlebnisräume – Partizipation

Durch vor allem technische Entwicklungen hat sich die Medienlandschaft in den letzten Jahren rasant gewandelt. Neue Endgeräte und das Internet eröffnen neue erlebnisorientierte Nutzungsoptionen. Das Fernsehen, gefolgt vom Radio, stellt zwar immer noch das Leitmedium dar, das Internet gewinnt aber durch seine universelle Verfügbarkeit und Konvergenz der Medien zunehmend an Bedeutung.³¹¹ Nach der „ARD/ZDF Onlinestudie 2013“ sind 77% der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren online, wobei vor allem die Altersgruppe ab 60 Jahren noch Zuwächse verzeichnen kann, während die Gruppen der Jüngeren und in Ausbildung befindlichen Personen nahezu vollständig das Internet nutzen.³¹²

Das *Social Web* bzw. *Web 2.0* und seine Anwendungen wie *Youtube*, *Facebook* und *Twitter* prägen stark unsere gegenwärtige Vorstellung vom Internet. Viele heute genutzte Anwendungen im *Social Web* werden als *soziale Medien* bezeichnet, da sie, wie Schmidt ausführt, einem potentiell großen Publikum verstärkt Informationen zugänglich machen, die bearbeitbar sind und den Kontakt der Nutzer untereinander ermöglichen.³¹³ O’Reilly bevorzugt den Begriff *Web 2.0*, womit er eine revolutionäre sprunghafte Weiterentwicklung des Internets hin zu den sozialen Medien, neuen Produktions- und Nutzungsformen meint.³¹⁴ Allerdings war das Internet immer schon als kollaboratives Netz der Vielen gedacht und die heutigen sozialen Medien sind mehr eine kontinuierliche Weiterentwicklung des Internets als ein revolutionärer Bruch.³¹⁵ Daher folgt die vorliegende Arbeit dem Begriff *Social Web* als Oberbegriff für *soziale Medien*. Das *sozial* verweist hierbei auf den erleichterten zwischen-

³¹¹ Vgl. Engel, Bernhard/ Mai, Lothar (2010): Mediennutzung und Lebenswelten 2010. In: *Media Perspektiven* 12, 2010, S. 558-571, hier S. 562; S. 564.

³¹² Vgl. Eimeren, Birgit van/ Frees, Beate (2013): Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2013. Rasanter Anstieg des Internetkonsums – Onliner fast drei Stunden täglich im Netz. In: *Media Perspektiven*, 7/8, 2013, S. 358-372, hier S. 358f.

³¹³ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S.10.

³¹⁴ Vgl. O’Reilly, Tim (30.9.2005): What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. In: *Oreilly.de*, online: <<http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015. O’Reilly prägte den Begriff auf einer Konferenz 2004 vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2008): Was ist neu am Social Web? In: Zerfaß, Ansgar/Welker, Martin/Schmidt, Jan-Hinrik (2008): *Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. Band 1 Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum*. Herbert von Halem: Köln S.18-40, hier S.19; laut Bedijs/ Heyder verwendete Knorr ihn zum ersten Mal 2003 in Bezug auf Onlinedienste, vgl. Bedijs, Kristina/ Heyder, Karoline H. (2012): *Sprache und Personen im Web 2.0*. In: *Sprache und Personen im Web 2.0. Linguistische Perspektiven auf YouTube, SchülerVZ & Co. (=Hildesheimer Beiträge zur Medienforschung 1)*. Münster: Lit, S. 7-20, hier S. 9.

³¹⁵ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2008): S. 20.



menschlichen Austausch.³¹⁶ Digitale Medien werden heute als soziale Medien wahrgenommen, in denen bestimmte soziale Erlebnisse erwartet werden. Digitale Medien prägen dialogisch kollaborativ digitale Phänomene und wirken auf bereits länger existierende Medien zurück, z.B. indem von Internetphänomenen in den Nachrichten berichtet wird. Soziale Erlebnisse gehen mit ästhetischen und materialen Erlebnissen einher, evoziert durch materiale, gattungsspezifische, narrative oder diskursive Praktiken. Daher können Videoclips berechtigterweise als soziale Praktiken gelten.³¹⁷

Das Social Web stellt ein Angebot digitaler Erlebnisräume dar, das sich in einer Erweiterung auf digital-zentrierte Räume als Fortsetzung der Ausführungen Schulzes zur Erlebnisgesellschaft und ihrem Streben nach positiven Erlebnissen, beschreiben lässt.³¹⁸ Das Social Web speist sich aus partizipativen Handlungsdimensionen, wie dass ‚man nichts verpassen‘ und ‚alles teilen‘ möchte, kleine alltägliche Erlebnisse und *Lebensereignisse* wie auf *Facebook*. So entstehen ‚crowd intelligence‘, individuelle Interessengruppen und persönliche Öffentlichkeiten im Umfeld von Videoclips. Letztere zeichnen sich nach Schmidt im Unterschied zu den Massenmedien dadurch aus, dass Informationen nach persönlicher Relevanz im eigenen sozialen Netzwerk geteilt werden, um im Austausch miteinander zu stehen.³¹⁹

Charakteristika des Social Web gelten für das Internet allgemein, wenn auch mit einer anderen Intensität, denn in den sozialen Medien werden die partizipativen vernetzten Nutzungsoptionen sehr sichtbar und eine Teilhabe als Entwickler oder Produzent ist einfach. Die Infrastruktur, also die technische Seite, wird ein wichtiger Bestandteil bei der Bereitstellung und dem Abrufen von Inhalten, da erst durch den digitalen Code bestimmte mediale Nutzungs- und Erlebensweisen möglich werden.³²⁰ Reichert weist dazu in Fallstudien nach, wie verschiedene digitale Formate medienreflexiv produziert und rezipiert werden und das wiederum Einfluss auf die technischen Rahmenbedingungen ausübt:

Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen zwar spezifische Beteiligungs- und Ausverhandlungsprozesse, deren performative Rahmungen im

³¹⁶ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S.15.

³¹⁷ Vgl. Stockinger, Peter (2012), S. 16.

³¹⁸ „Wissen, was man will, bedeutet wissen, was einem gefällt. ‚Erlebe dein Leben!‘ ist der kategorische Imperativ unserer Zeit“, Schulze, Gerhard (1992), S. 59. Er führt eine soziologische Analyse der gegenwärtigen Gesellschaft, in der das Leben nach einer innenorientierten Lebensauffassung mit erlebnisorientierten Handlungen geführt wird durch.

³¹⁹ Schmidt, Jan-Hinrik (2013), 26f.

³²⁰ Die Fachrichtung ‚Digital Humanities‘ betont die Überwindung der Trennung von Geisteswissenschaften und Fächern wie Informatik, um dem Anteil der ‚Technik‘ an semiotischen Prozessen gerecht zu werden, vgl. z.B. Berry, David (2011): The Computational Turn. Thinking About the Digital Humanities. In: *Culture Machine*, 12/ 2011, S. 1-22.



Rezeptionskontext wirken jedoch wieder auf die Technologien zurück und verändern diese nachhaltig.³²¹

Der Anteil digitaler Medientechnologien an der Bedeutungsherstellung digitaler Artefakte muss demnach berücksichtigt werden.

Die Dynamiken auf Videoplattformen sind spontan, es gibt immer wieder Beispiele für virale Trends, die zumeist von Privatpersonen ‚über Nacht‘ losgetreten werden, etwa parodierte Tänze als Vorlage für weitere Tanzparodien wie bei ‚Do the Harlem Shake‘ oder ‚Gangnam Style‘.³²² Auf Videoplattformen manifestieren sich bestimmte Ausdrucks- und Umgangsformen, bei denen vielfältig Artefakte in Remediationen geschaffen werden. Soziokulturelle Handlungsformen zeigen sich im Austausch, Mitteilen, Kopieren, Verlinken und Bewerten und bieten Erlebnisooptionen in einem vielfältigen diskursiven Netzwerk. Die Charakteristika des Social Web konstituieren digitale Erlebnisräume durch Handlungen, aus denen die Möglichkeit zu einem partizipativen Erleben entsteht. Die vorliegende Arbeit fasst wesentliche Charakteristika in Bezug auf Handeln und Erleben unter die Punkte ‚Digitalität‘, ‚Netzwerk‘ und ‚Produsage‘.³²³ Diese drei Charakteristika dimensionieren die Partizipation, aus der sich digitale Erlebnisräume speisen.

Bevor die Arbeit auf die Charakteristika von Partizipation eingeht, wird im Folgenden der Begriff der Partizipation abgesteckt. Der Erlebnisraum ist geprägt vom digitalen Handeln und digitalen Sein, begleitet und ermöglicht von dem fluiden und ephemeren Charakter des Social Web. So entstehen kleine Lebenswelten, Teilöffentlichkeiten oder Interessensgemeinschaften um einzelne Inhalte und damit verbundene Praktiken. Nach Burgess sollte im Verständnis von Partizipation „the central role of cultural *participation* in the creation of cultural, social and economic value in participatory culture“, leitend sein.³²⁴ Einwächter stellt am Beispiel von Twilight-Fans heraus, dass Fans nicht nur als Konsumenten zu verstehen sind, die semiotisch und kulturell Bedeutung produzieren, sondern marktrelevante Eigenschaften besitzen.³²⁵ Dies weist sie an der Fanrecherche zu Mode und Accessoires aus den Filmen und der Schau-

³²¹ Reichert, Ramón (2014): Fan-Made Transmedia Storytelling. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Böhner-Verlag: Darmstadt, S.94-112, hier S. 110. Er untersucht Videoclips zur Selbstdarstellung (Ego-Clips), Animationsfilme mit Gamematerial (Machinimas) und Webcomics.

³²² Mehr bei Lucke, Renate (2013): Digital Encounters and Viral Shakes. In: *Linguistic Perspectives and Qualitative Research*, 4/2, 2013, S. 23-47.

³²³ Es gibt verschiedene umfassende Auflistungen von Merkmalen des Social Web, so bspw. bei O’riley, Tim (2005) oder Manovich, Lev (2001).

³²⁴ Burgess, Jean (2008), S. 102

³²⁵ Vgl. Einwächter, Sophie G. (2011): ‚Fankulturwirtschaft‘ oder: Der Beitrag der Fans zum Erfolg des Twilight-Saga-Franchise. In: *onlinejournal kultur & geschlecht*, 8, 2011, S. 1-21.



spieler bei öffentlichen Auftritten nach und beschreibt diese als Aktivitäten, die Nachfrage generieren und eine von der Produktionsfirma gelassene Lücke besetzen.³²⁶

Partizipation ist ein Schlagwort bei der Erforschung sozialer Medien. Gemeint sind damit die Teilhabe, die Teilnahme oder das Beteiligtsein.³²⁷ Für Jenkins heißt das: „[E]veryone’s a participant – although participants may have different degrees of status and influence“.³²⁸ Er setzt Partizipation von Interaktivität ab, indem er unter Interaktivität die Möglichkeit versteht, dass Medientechnologien auf Nutzereingaben reagieren. Beispielhaft hierfür ist etwa die Sprachsteuerungssoftware *Siri* bei dem *iPhone*, die per Spracheingabe bestimmte Befehle ausführt u.a. die Uhrzeit ansagt, jemanden anruft oder eine Internetrecherche durchführen kann.³²⁹ Während für Jenkins Interaktivität vor allem technologisch bestimmt und von einem Designer vorstrukturiert ist, wird Partizipation von den sozialen und kulturellen Protokollen bestimmt.³³⁰ Schmidt konkretisiert Partizipation in drei Formen: Die Teilhabe *in* den sozialen Medien als geläufigste Form, z.B. der Aufenthalt auf einer Plattform, das Ausdrücken von Interesse oder Kontaktpflege.³³¹ Zweitens die Teilhabe *mit* den sozialen Medien, die als Werkzeug benutzt werden, um Debatten und Entscheidungen zu beeinflussen wie sogenannte politische Remixe oder Online-Petitionen.³³² Drittens

³²⁶ Vgl. ebd. S. 13f.

³²⁷ Vgl. o.A.: Partizipation, die. In: *Duden.de*, online: <<http://www.duden.de/rechtschreibung/Partizipation>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

³²⁸ Jenkins, Henry (2010): *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York University Press: New York/London, S. 136f.

³²⁹ Vgl. ebd. S. 328. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit kann nicht näher auf die Mensch-Maschine-Interaktion eingegangen werden, dennoch soll darauf hingewiesen werden, dass es sich anböte, den von Turkle beschriebenen ELIZA-Effekt, die Annahme, dass Computerprogramme intelligenter erscheinen, als sie sind, im Umgang mit Siri und im Vergleich zu dem 1966 entwickelten Computerprogramm ELIZA zu untersuchen, vgl. Turkle, Sherry (1999): S. 159. Da Siri auf die Ausführung von Befehlen angelegt ist, während ELIZA Aussagen ihres Gesprächspartners in Fragen umwandelt und so das Gespräch steuert. Einsichten in die Interaktionen zwischen Mensch und Maschine ergab die Studie WALDI (Wireless Artificial Living Dog Inspection) mit dem Roboterhund AIBO von Sony, vgl. Krotz, Friedrich (2007), S. 130-149.

³³⁰ Vgl. ebd., S. 137. Partizipation ist weniger vorgegeben als Interaktivität und wird mehr vom Nutzer selbst bestimmt, vgl. ebd.

³³¹ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S. 83.

³³² Vgl. ebd., S.84. So hat bspw. der NGO-Verbund *Energy Action Coalition* für eine Klimaschutzveranstaltung mit einem audiovisuellen Zusammenschnitt von Politikern, aufgerufen, vgl. Energy Action Coalition (11.2.2009): *America’s Politicians Want a Power Shift*. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=c1wEmW6toSY>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Auf das Potential solcherlei Recyclings verweist des Weiteren das als richtungsweisend für partizipatives bürgerschaftliches Engagement geltende Exponat ‚Vote Different‘, das im digitalen Remix Museum ausgestellt ist. Es handelt sich hierbei um einen inoffiziellen gegen Hillary-Clinton gerichteten Werbeclip anlässlich der Vorwahlen zur US-Präsidentschaftswahl 2008. Mit der visuellen Einstellung des Apple-Werbespot ‚1984‘ wurde in der auditiven Einstellung eine Rede von Hillary Clinton gemischt, zur Analyse und Einordnung vgl. Holzheid, Anett (2015): *Vote Different!* In: *museum.rechtaufremix.org*, online: <<http://museum.rechtaufremix.org/exponate/vote-different>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Für Online-



die Teilhabe *an* den sozialen Medien, d.h. bspw. die Mitgestaltung der Netzpolitik, wie es der Verein *rechtaufremix.org* zur „Anerkennung und rechtlichen Regelung der Remixkultur“ leistet oder die „Initiative für eine menschenrechts- und verbraucherfreundliche Netzpolitik“ *Digitale Gesellschaft e.V.*³³³ Eine wirklich freie eigene Bestimmung von Regeln und Strukturen ist allerdings bei den meisten Anwendungen nicht möglich. Man ‚bezahlt‘ mit Aufmerksamkeit und Daten, welche vermarktet werden, was Schmidt als *Partizipationsparadox* bezeichnet.³³⁴ Löbert stellt dies im Vergleich von analogen und digitalen Praktiken von *Take That*-Fans ebenfalls fest.³³⁵ Einerseits sei das Vernetzen einfacher und der Informationsaustausch schneller durch soziale Medien wie *Facebook* geworden.³³⁶ Andererseits vollzogen sich die kreativen Praktiken, wie die früheren privaten und von Konzernen unbeobachtbaren Brieffreundschaften und Phototauschaktionen, nun in der breiten Öffentlichkeit und würden von Plattformvorgaben verändert und von anderen Ausdrucksmitteln ersetzt.³³⁷ Auch Jenkins ordnet Partizipation als Zwischenspiel von Top-down-Unternehmenskonvergenz und Bottom-up-Bürgerkonvergenz ein: Die Unternehmen wollen einerseits Beteiligung binden und andererseits ungesteuerte Partizipation verhindern.³³⁸

Nyre/ O’Neill gehen von einem zivilgesellschaftlichen Engagement aus, wonach Partizipation eine soziale Handlung ist, die in einer Öffentlichkeit zu einer öffentlichen Debatte vollzogen wird.³³⁹ Vieles, was im Social Web als Partizipation bezeichnet wird, fällt für sie nicht unter diesen Engagementbegriff: „The purpose in any case goes far beyond the activity of pushing buttons or navigating through pages“.³⁴⁰ In ihrer Studie stellen sie jedoch fest, dass Partizipation hauptsächlich zum privaten

Petitionen vgl. *OpenPetition.de*, online: <<https://www.openpetition.de>>; *Change.org*, online: <<https://www.change.org>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

³³³ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S.86f. *Rechtaufremix.org*, online: <<http://rechtaufremix.org/#01-manifest>>; *Digitale Gesellschaft e.V.*, online: <<https://digitalegesellschaft.de/uber-uns/idee>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

³³⁴ Vgl. Schmidt, Jan-Hinrik (2013), S. 89f.

³³⁵ Löbert, Anja (2014): Brieffreundschaften, Tauschökonomien und Fanfotografie am Vorabend der digitalen Revolution: *Take That*-Fans zwischen 1990 und 1996. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. BÜCHNER-Verlag: Darmstadt, S. 35-54.

³³⁶ Vgl. ebd., S.50.

³³⁷ Vgl. ebd., S.51ff.

³³⁸ Vgl. Jenkins, Henry (2010), S. 175.

³³⁹ Nach Nyre, Lars/ O’Neill, Brian (2012): For and against Participation: A Hermeneutical Approach to Participation in the Media. In: Bilandzic, Helena/ Patriarche, Geoffroy/ Traudt, Paul J. (Hg.) (2012): *The Social Use of Media. Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Intellect: Bristol/Chicago, S. 203-219, hier S. 203; S.205.

³⁴⁰ Ebd., S. 205. Schmidt, Jan-Hinrik (2013) weist ebenfalls darauf hin, dass *Slacktivism* oder *Klicktivism* bei Onlinepetitionen oder Like-Buttons noch zu keiner wirklichen politischen Entscheidung führt, vgl. ebd., S. 85f.



Vergnügen erfolgt.³⁴¹ Die Menschen nehmen, laut Nyre/O’Neill, nicht so leicht an politischen Debatten teil, wie an Quizsendungen, die als eher harmloses Format gelten, bei dem man keinen Gesichtsverlust durch Partizipation erleidet.³⁴² Das erklärt, warum politische Themen wie die Thilo-Sarrazin-Affäre selten zum Onlinetrend werden und oft nur als Satire große Aufmerksamkeit erfahren.³⁴³ Für die Teilnahme an Medien braucht es bestimmtes Wissen, wie Nyre/O’Neill diskutieren :

If you want to participate in the media, you must have language-oriented skills so that you can handle the interfaces for text, sound and video in a communicative way. Media use involves knowledge about genres, formats and topics, and this knowledge is absolutely necessary to be able to play along with the programmes’ communicative style or be critical towards it.³⁴⁴

Mit digitalen Medienpraktiken findet eine kulturelle, soziale, politische und ökonomische Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen statt. Dazu betrachten wir im Folgenden näher, was unter Digitalität, Vernetzung und Producersage gemeint ist. Mit diesen drei Charakteristika wird der Erlebnisraum in seiner partizipativen Dimension bestimmt.

3.3.1 Digitalität

Durch die Digitalisierung ist ein medienübergreifendes Datennetz entstanden, das Krotz folgend „neue Kommunikationspotenziale, neue Wirklichkeitsvorstellungen, neue Alltagsbedingungen, neue Erlebnisbereiche“ zur Folge hat.³⁴⁵ Das Internet, ein Netzwerk von Computern, die mithilfe bestimmter Protokolle Daten austauschen, vereint in seinen Anwendungen bereits bestehende Medien, es simuliert und verschmilzt sie und entwickelt sie weiter. Dabei sind intermediale Prozesse der Treibstoff, die den Reiz ausmachen. Digitalität bezieht sich vor allem auf die technische Medienseite der Dienste im Internet. Es handelt sich um Rechenleistungen, die Datenmengen möglich machen, die, wie sich aktuell an der Debatte um Big Data zeigt, immer schneller und wichtiger werden.³⁴⁶ Virtuelle Daten bilden in ihrem Gebrauch

³⁴¹ Vgl. Nyre, Lars/ O’Neill, Brian (2012), S.203.

³⁴² Vgl. ebd.

³⁴³ Vgl. dazu die Epic Rap Battle Serie auf YouTube, z.B. ERP: Barack Obama vs Mitt Romney. Epic Rap Battles Of History Season 2. In: YouTube, online: <https://www.youtube.com/watch?v=dX_1B0w7Hzc>, letzter Zugriff 22.8.2015.

³⁴⁴ Nyre, Lars/ O’Neill, Brian (2012), S.205.

³⁴⁵ Krotz, Friedrich (2008), S. 56.

³⁴⁶ Z.B. bei boyd, danah/ Crawford, Kate (2012): Critical Questions für Big Data. Provocations for a cultural, technological, and scholarly phenomenon. In: *Information, Communication & Society*, 5/15,2012 S. 662–679.



digitale Artefakte, die zu digitalen Erlebnisräumen werden. Die intermediale Vielfalt digitaler Räume beschreiben Bolter/ Grusin:

As a digital network, cyberspace remediates the electric communications networks of the past 150 years, the telegraph and the telephone; as virtual reality, it remediates the visual spaces of painting, film, and television; and as a social space, it remediates such historical places as cities and parks and such nonplaces as theme parks and shopping malls.³⁴⁷

Digitale Räume greifen die Bedeutungen bereits existierender Räume auf und dehnen sie so ins Digitale aus.

Die Digitalität hat eine geräteunabhängige Nutzung und Speicherung möglich gemacht. So z.B. durch das Speichern, Suchen oder kollaborative Bearbeiten von Dateien in zentralen Clouds ohne heimische Festplatte. Mit den Entwicklungen des Internets wurde es so sehr leicht, Daten zu teilen, neuzusammensetzen und zu transferieren. Dabei gilt es laut Turkle, die „Rolle, die die Technologie bei der Entstehung einer neuen sozialen und kulturellen Sensibilität spielt“, zu reflektieren.³⁴⁸ Es werden digitale Artefakte in digital-zentrierten Räumen erlebt.³⁴⁹ Dabei haben wir gelernt, Interfaces und das, was wir auf ihnen sehen, als wahr zu begreifen wie Turkle schon an der frühen Entwicklung des Internets erkannte.³⁵⁰ Diese digitale Materialität führt zu neuem rekombinierten oder remediatisierten Inhalt, wie Negroponte festhält: „It [Being digital] creates the potential for new content to originate from a whole new combination of sources“.³⁵¹ Die digitalen Erlebnisräume sind im Alltag verankert. Das Internet ist somit keine zweite Welt, wie es etwa die spielerische Welt „Second Life“ in ihrem Namen verhieß, sondern bietet eine erweiterte Kommunikationsumgebung in Räumen, die sowohl on- wie offline situativ-kulturell geprägt sind.

Digitale Erlebnisräume sind ein Beispiel dafür, wie unsere Welt durch Medien und Technologien zunehmend beides, on- und offline, digital und nicht-digital ist. Dies markiert einen Zustand, den Vial techno-phänomenologisch beschreibt.³⁵² „We inhabit cyberspace just as previous generations inhabited nature, or even earlier generations lived in a theocentric world“.³⁵³ Eine Trennung zwischen digital und analog kann nicht nur kaum gemacht werden, da sich die Handlungsprozesse über Geräte

³⁴⁷ Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S.183.

³⁴⁸ Turkle, Sherry (1999): *Das Leben im Netz*. Rowohlt: Reinbek bei Hamburg, S. 31.

³⁴⁹ Mit Modularity, Automation, Variability und Transcoding beschreibt Manovich die Art der digitalen Daten näher, vgl. Manovich, Lev (2001), S.27-48.

³⁵⁰ Vgl. Turkle, Sherry (1999), S. 33f.

³⁵¹ Negroponte, Nicholas (1995): *Being Digital*. Alfred A. Knopf: New York, S. 19.

³⁵² Vial, Stéphane (2013), S. 278.

³⁵³ Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 181.



und Situationen erstrecken können, sie ist auch nicht sinnvoll, da damit die Funktion digitaler Medien im Alltag nicht adäquat erfasst werden kann. Turkle stellt fest, dass in „der Kultur der Simulation gilt, daß [sic] etwas real ist, wenn es funktioniert“.³⁵⁴ Erlebnisräume bilden neue Referenzrahmen der Wahrnehmung und Gestaltung der digitalisierten Alltagswelt, sie bieten eine erweiterte Welterfahrung im phänomenologischen Sinne.³⁵⁵ Videoclips bilden vielschichtig erlebbare digitale Räume, die aus verschiedenen Praktiken resultieren. Die virtuelle Welt ist somit zum Teil der Realität geworden. Deutlich wird dies immer wieder an Beispielen der Augmented Reality.³⁵⁶ So stellen Bolter et al. am Projekt ‚Voices of Oakland‘ vor, wie durch eine App in einer virtuellen Realität historische Erlebnisse auf einem Friedhof in Oakland möglich sind, bevor oder ohne dass man diesen besucht.³⁵⁷ Es gibt in dem Prototypen vier Panoramen, in denen der Nutzer drei Gräber besuchen kann und die Lebensgeschichte der Verstorbenen hört.³⁵⁸ Mit einem anderen Projekt, ‚Lights of St. Etienne‘, ist die Kathedrale St. Etienne in Metz vor Ort in verschiedenen Epochen erlebbar.³⁵⁹ So werde nach Bolter et al. ein mobiles Erlebnis, mit virtueller Realität, Gegenwart und Vergangenheit, aufgenommenem und mit live-Material kombiniert.³⁶⁰ An solchen Beispielen wird deutlich, wie unser Erleben um die digitale Dimension erweitert ist und ein ‚Hier und Dort‘ des *In-der-Welt-Seins* immer wieder erlebt wird, wie Bolter et al. anhand der Vergegenwärtigung der Vergangenheit im Screen des Smartphones in einer gleichzeitig real existierenden Umgebung diskutieren.³⁶¹ Das Dasein, Fühlen, Erleben ist technisch bestimmt und unsere Wahrnehmung muss immer wieder mit den technischen Neuerungen weiter entwickelt werden. Wir erleben die Welt medienvermittelt und die digitalen Medien prägen unsere Wahrnehmung genauso wie es andere Medien tun. Allerdings bieten digitale Medien ein multimediales, multimodales und partizipativ gestaltetes Erlebnisangebot, das in dieser medialen Verdichtung und Hybridisierung einzigartig ist.

³⁵⁴ Turkle, Sherry (1999), S. 34.

³⁵⁵ Dass online mehre Aspekte, sinnlich, inter-medial etc. aufeinandertreffen, hat zu verschiedenen Bezeichnungen wie multimedial oder crossmedial geführt, vgl. Diskussion bei Fernandez Castrillo, Carolina (2013), S. 116.

³⁵⁶ Vgl. Bolter, Jay D./ Engberg, Maria/ McIntyre, Blair (2013): Media Studies, Mobile Augmented Reality, and Interaction Design. In: *Interactions*, Januar/Februar, 2013, S. 36-45.

³⁵⁷ Vgl. ebd., S.41.

³⁵⁸ Vgl. ebd.

³⁵⁹ Vgl. ebd.

³⁶⁰ Vgl. ebd. S.42.

³⁶¹ Vgl. ebd. S. 44.



3.3.2 Netzwerk

Das Internet gilt als das ‚Netz der Netze‘.³⁶² Ortsübergreifend können Menschen dank digitaler Medien kommunizieren und Gemeinschaften bilden. Informationen, Wissen und Kultur werden zunehmend in einer „peer production“ hergestellt.³⁶³ Die Arbeit fokussiert die Netzwerk-Kommunikation als relevanten Aspekt des Erlebnisraums.³⁶⁴ Dass der Netzwerkbegriff umfassend ist, macht beispielsweise Böhme deutlich. Für ihn ist das Vernetzen eine grundlegende Fähigkeit in Natur und Technologie: „Nur was vernetzt ist, ist überlebensfähig und produktiv, in Natur wie Gesellschaft, vom Einzeller bis zum Computer“.³⁶⁵ Netzwerke sind nach Böhme Konstruktionen, die Wirklichkeit erzeugen.³⁶⁶ Somit sind auf Videoplattformen, wie in anderen Netzen des Social Webs, das Handeln und Erleben konstituierend für den vernetzten Raum oder besser spezifischen Raum eines Netzes, der eigentlich nur einen Netzausschnitt darstellt, den wir als Forscher betrachten können.³⁶⁷ Videoplattformen bieten Zugang zu digitalen Räumen, in denen verschiedene Daten oder Artefakte intermedial entstehen und verwoben sind. Sie stellen ein digitales Dispositiv und, mit Kittler gesprochen, vernetztes Aufschreibesystem dar: „Das Wort Aufschreibesystem [...] kann auch das Netzwerk von Techniken und Institutionen bezeichnen, die einer gegebenen Kultur die Adressierung, Speicherung und Verarbeitung relevanter Daten erlauben“.³⁶⁸ Viele Prozesse laufen im technologischen Hintergrund des ‚Inter-Netz‘ ab, wie bspw. die Bereitstellung von Verbindungen oder die Datensammlung über Browserverläufe, Cookies und anderen Funktionen.

³⁶² Böhme, Hartmut (2004): Einführung. Netzwerke. Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion. In: Barkhoff, Jürgen/ Böhme, Hartmut/ Riou, Jeanne (Hg.) (2004): *Netzwerke. Eine Kulturtechnik der Moderne*. Böhlau Verlag: Köln, S. 17-37, hier S. 20.

³⁶³ Benkler, Yochai (2006): *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press: New Haven/London, S. 5.

³⁶⁴ Einen Ansatz zu intermedialer Vernetzung siehe u.a. bei Müller, Jürgen E. (in Erscheinung): Mediale Netzwerke und Intermedialität in der Frühen Neuzeit. In: Robert, Jörg/ Schmidt, Wolf Gerhard (Hg.): *Diesseits des Laokoon – Funktionen literarischer Intermedialität in der Frühen Neuzeit. (=Germanisch-Romanische Monatsschrift)*. Winter: Heidelberg; An dieser Stelle kann nicht näher auf die reichhaltige Netzwerkforschung eingegangen werden. Zur Einführung in die deutschsprachige Netzwerkforschung siehe bspw. Stegbauer, Christian/ Häußling, Roger (Hg.) (2010). *Handbuch Netzwerkforschung*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. Verschiedene Anwendungsbereiche werden ausgelotet in Fangerau, Heiner/ Halling, Thorsten (Hg.) (2009): *Netzwerke. Allgemeine Theorie oder Universalmetapher in den Wissenschaften? Ein transdisziplinärer Überblick*. Transcript: Bielefeld.

³⁶⁵ Böhme, Hartmut (2004), S. 18.

³⁶⁶ Ebd. S. 34

³⁶⁷ Vgl. Bucher, Hans-Jürgen/ Erlhofer, Sebastian/ Kallass, Kerstin/ Liebert, Wolf-Andreas (2008): *Netzwerkkommunikation und Internetdiskurse. Grundlagen eines netzwerkorientierten Kommunikationsbegriffs*. Zerfaß, Ansgar/ Welker, Martin/ Schmidt, Jan-Hinrik (Hg.) (2008): *Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. Band 1 Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum*. Herbert von Harlem: Köln, S.41-61.

³⁶⁸ Kittler, Friedrich (1985): *Aufschreibesysteme 1800/1900*. Wilhelm Fink: München, S. 519.



Hepp trennt analytisch in Kommunikationsnetzwerke und Sozialnetzwerke, die sich im Gebrauch überschneiden können: Während Sozialnetzwerke eine Beschreibung sozialer Beziehungen darstellen, dienen Kommunikationsnetzwerke zur Beschreibung ortsübergreifender Kommunikation.³⁶⁹ Videoplattformen können beide Formen ausbilden. An Extremfällen wie Naturkatastrophen oder von Menschen verursachten Unglücksfällen untersucht Potts Kommunikationsflüsse und zeigt Verbindungen auf, wie und wozu Informationen gesucht und weitergegeben werden und wie man die Akteure solcher Systeme beschreiben kann.³⁷⁰ Potts betont, dass die Gestaltung von Räumen partizipationsfreundlich sein muss, um Nutzeraktivitäten plattformübergreifend und flexibel angemessen fördern zu können, was sie „experience architecture“ nennt.³⁷¹

Die Arbeit geht von einem diskursiven Netzwerk um Inhalte aus, wie ihn Bucher et al. verwenden.³⁷² Die Videoclips konstituieren demnach als kommunikative Handlungen soziale Relationen zwischen Akteuren und intertextuelle Relationen zwischen Kommunikaten.³⁷³ So argumentiert auch Burgess für Videoplattformen: „YouTube is in itself a social network site; one in which videos (rather than ‘friending’) are the primary medium of social connection between participants“.³⁷⁴ Es entstehen durch mediatisierte Kommunikation vielschichtige Verbindungen. Digitale Erlebnisräume werden nämlich in jeder Interaktion – mit jedem Klick, jedem Ansehen oder jedem Kommentar – neu oder weitergestaltet, und folglich steht so ein Videoclip in einer Reihe verbunden mit nächsten Videoclips. Durch Streams und andere Techniken sind die Inhalte fluide und wandelbar, d.h. die Vernetzungen sind nicht statisch. So ergeben die Zusammenhänge, in denen ein Videoclip auf einer Videoplattform präsentiert wird, ein interaktives Geflecht, das vom Nutzer z.B. über Tags (Schlagwörter) erschlossen und dadurch gleichzeitig geformt wird. Digitale Erlebnisräume konstituieren sich als intermedial vernetzte Räume, in denen sich Praktiken und Erlebnisse in vielschichtigen Mustern aufeinander beziehen.

³⁶⁹ Vgl. Hepp, Andreas (2011): Kommunikationsnetzwerke und kulturelle Verdichtungen: Theoretische und methodologische Überlegungen. In: Fuhse, Jan/ Stegbauer, Christian_(Hg.) (2011): *Kultur und mediale Kommunikation in sozialen Netzwerken*, S.13-29, hier S.14.

³⁷⁰ Vgl. Potts, Liza (2014): *Social media in disaster response: How experience architects can build for participation*. Routledge: New York. Sie entwickelt einen methodischen Ansatz, der die Akteurs-Netzwerk-Theorie mit digitalen Medien verbindet.

³⁷¹ Vgl. ebd., S. 15ff.

³⁷² Vgl. Bucher et al. (2008).

³⁷³ Vgl. ebd., S. 46.

³⁷⁴ Burgess, Jean (2008), S. 102.



3.3.3 *Produsage*

Eine neue partizipative nutzergenerierte und nutzerbasierte Kultur um Videoclips ist entstanden, die die Produktions- und Distributionsweisen und damit die Kreative- und Wirtschaftskreisläufe nachhaltig verändert hat. Zu dem klassischen hierarchischen Informationsfluss kam mit den digitalen Medien ein horizontaler, in dem viele Sender an viele Empfänger gerichtet sind und durch personalisierte Öffentlichkeiten Inhalte verbreitet werden. Die neuen Wissensbestände des Social Web untersuchen Guenther/ Schmidt am Beispiel des Bloggens und stellen fest, dass auf bereits bestehende Wissenstypen zurückgegriffen wird, wie auch neue in der Interaktion entstehen.³⁷⁵ Sie kommen zu dem Schluss, dass *Produsage* „maßgeblich zum Verschwinden der Trennung zwischen Online- und Offlinewelt“ beiträgt.³⁷⁶

Der Wandel hin zum beteiligten Nutzer, die Ermöglichung und Verwertung seiner Schöpfungskraft und seine Einbindung führt zu neuen Erlebnismöglichkeiten und einem neuen Verständnis vom Nutzer und seinen Handlungen, das sich auch in einer neuen Begriffsbildung ausdrückt. Alvin Toffler prognostiziert diese Entwicklung früh mit dem Begriff des *Prosumenten*.³⁷⁷ Hier verschmelzen im Hinblick auf den traditionellen industriellen Wirtschaftskreislauf der Produzent und Konsument, da der Endverbraucher nun an der Produktion beteiligt werde und die Macht vom kommerziellen Sektor wieder in die Hand der Menschen zurück gehe.³⁷⁸ Diese arbeiten nun unentgeltlich in einer „Prosumenten-Ökonomie“ mit³⁷⁹:

[Ü]berall beobachten wir dieselbe Tendenz zur immer engeren Einbeziehung des Verbrauchers in den Produktionsprozeß. In einer solchen Welt verschwinden die herkömmlichen Unterschiede zwischen Produzent und Konsument.³⁸⁰

Axel Bruns bezieht sich mit seinem Konzept des *Produsage* (zu deutsch Produktion) auf die neuen Beteiligungsmöglichkeiten durch Netzwerkmedien, die User-Generated Content und kollaborative Prozesse ermöglichen.³⁸¹ Es verschmilzt die Medienproduktion und Mediennutzung miteinander. Seine Kritik an Tofflers Begriff ist, dass der Konsument nicht wirklich an der Produktion und Distribution beteiligt sei

³⁷⁵ Vgl. Guenther, Tina/ Schmidt, Jan-Hinrik (2008), S.84f.

³⁷⁶ Vgl. ebd., S.168.

³⁷⁷ Toffler, Alvin (1983): *Die dritte Welle. Zukunftschance. Perspektiven für die Gesellschaft im 21. Jahrhundert*. Bertelsmann: München. Es heißt im Original *prosumer*, als Amalgam von producer und consumer.

³⁷⁸ Vgl. ebd., S. 273f.

³⁷⁹ Ebd., S. 22

³⁸⁰ Ebd., S. 281, Rechtschreibung im Original.

³⁸¹ Vgl. Bruns, Axel (2008).



und somit auch nicht an Gewinnen.³⁸² Auf die Prozesse des Producers sei Prosumption demnach nicht übertragbar:

Toffler's 'network builders' are the designers of credit card and ATM systems, of mail-order distribution models, and of home shopping channels, not the developers of the Internet, the Web, and its many media and communication forms and formats.³⁸³

Begriffe aus dem Industriezeitalter hätten ausgedient und die neuen Entwicklungen müssten neue Bezeichnungen erhalten.³⁸⁴ Seinen Begriff *Producer* (aus Producer + User) bezieht Bruns auf die neue Aufgabe der Online-Nutzer, die nun aktiv in einer hybriden Rolle sowohl Inhalte produzieren wie rezipieren: „consumers themselves are now no longer just that, but active users and participants in the creation as well as the usage of media and culture“.³⁸⁵

Das Producers wird von vier Merkmalen bestimmt, die sich auch bei Vidoclips finden lassen: 1) Es ist offen für die Teilnahme aller, Bewertungen werden durch die Gemeinschaft vollzogen. 2) Die Producers-Gemeinschaft organisiert sich ad hoc in nicht hierarchischen Strukturen. 3) Beim Producers entstehen in fortlaufenden Prozessen Zwischenprodukte, die sich ständig weiter verändern können, die unfertigen Artefakte. 4) Handelt es sich schließlich um gemeinschaftliches Eigentum, ein Modell, das auf individuellen Verdiensten, nicht Vergütungen, basiert und Urheber- und Eigentumsrechte entkoppelt hat.³⁸⁶ In der vorliegenden Arbeit macht die Verwendung des Begriffs *Producers* eine Entwicklung deutlich, die durch die sozialen Medien tagtägliche Praktik geworden ist. Der Begriff markiert den partizipativen Charakter von digitalen Erlebnisräumen, d.h. Medien wurden um eine Nutzerbeteiligung erweitert, wie die Kommentare unter Online-Zeitungsartikeln, auf die mittlerweile auch redaktionell geantwortet wird oder von der Redaktion moderierte Diskussionsseiten zeigen. Viele Anwendungen sind erst durch das Einbringen der Nutzer in unserem Sinne erlebbare Räume, es müssen Profile erstellt und Videos hochgeladen werden, damit bspw. eine Videoplattform ‚befüllt‘ ist. Die Beteiligungsformen betreffen sowohl das Produzieren, Distribuieren wie Rezipieren von Inhalten und stellen soziale Handlungen dar, die in einer bestimmten Öffentlichkeit vollzogen werden. Die Distributionsprozesse bezieht die vorliegende Arbeit unter dem Aspekt ‚Sharing‘ mit ein. Laut

³⁸² Vgl. Ebd., S.11. Ridell kritisiert dagegen *Producers* als zu allgemeinen Oberbegriff, der das eigentliche Handeln nicht näher definiert. Außerdem weist sie darauf hin, dass Produktion nicht, wie von Bruns angenommen, industriell gerahmt sein muss, vgl. Ridell, Seija (2012), S.22.

³⁸³ Ebd., S.13.

³⁸⁴ Vgl. Bruns, Axel/ Schmidt, Jan-Hinrik (2011): Producers: a closer look at continuing developments. In: *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 17/1, 2011, S. 3-7, hier S.3.

³⁸⁵ Bruns, Axel (2008), S.16.,

³⁸⁶ Vgl. ebd. S. 24-28f.



Abresch stellt Remediation immer auch Redistribution dar, was Bolter/ Grusin vernachlässigt hätten.³⁸⁷ Die *Read-Only-Kultur* ist zu einer *Read-and-Write-Kultur* geworden wie Lessig beschreibt, in der nach wie vor *gelesen* und *geschrieben* wird, nur eben in einem digital-zentrierten Raum unter partizipativen, wechselseitigen Möglichkeiten.³⁸⁸ Die Handlungen „verlagern sich in oder verbinden sich mit dieser Sphäre, die auf Digitalität, Interaktivität und Vernetzung basiert“, stellt Unger fest.³⁸⁹ Das heißt, man handelt nicht mehr in verteilten Rollen, sondern in dem Medienwandel angemessenen erweiterten Praktiken, welche die digitalen Erlebnisräume kollaborativ gestalt- und erlebbar machen. Die partizipative Dimension digitaler Erlebnisräume lässt sich mit Burgess abschließend als kulturelle Konstante zusammenfassen:

It is this characteristic of the new networks of cultural production that has the most profound implications for cultural participation, at least in potential, because this shift opens up new and diverse spaces for individuals to engage with a variety of aesthetic experiences at the same time as their participation contributes to the creation of those spaces, their communities, and even publics.³⁹⁰

3.4 Videoplattformen und digitale Erlebnisräume

Die wohl bekannteste Videoplattform ist die international genutzte Plattform *YouTube*. Sie wurde zusammen mit der Videoplattform *Vimeo* als Ausgangspunkt für die Untersuchung gewählt. Von diesen beiden Plattformen wurden Videoclips zur Thilo-Sarrazin-Affäre ausgesucht, da Internetvideos den meist geteilten Inhalt im Social Web bilden, was darauf hinweist, dass Videoplattformen Teil unseres mediatisierten Alltags geworden sind.³⁹¹ Somit bieten sich Videoclips sehr gut an, um die Konstituierung digitaler Erlebnisräume zu untersuchen. Ob Nachrichten oder Comedyschows, wir finden Alltägliches oder Außergewöhnliches hier wieder oder

³⁸⁷ Vgl. Abresch, Sebastian (2012): Use & Abuse: Handlungsmodi einer zeitgenössischen Medienlandschaft. Ein Vorwort. In: Abresch, Sebastian et.al. (Hg.) (2012): *We take what you made. Zur Theorie und Praxis digitaler Nutz(nieß)ung. Universi: Siegen*, S. 7-18, hier S. 7f, Fußnote 2.

³⁸⁸ Vgl. Lessig (2008), S. 28.

³⁸⁹ Unger, Alexander (2010): Virtuelle Räume und die Hybridisierung der Alltagswelt. In: Petra Grell, Petra/ Marotzki, Winfried/ Schelhowe, Heidi (Hg.) (2010): *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, S. 99-118, hier S. 99.

³⁹⁰ Burgess, Jean (2011), S.316.

³⁹¹ Vgl. Corcoran, Liam (2.12.2013): What Types of Content Do People Share? In: *The Whip*, online: <<http://blog.newswhip.com/index.php/2013/12/what-type-of-content-do-people-share>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Inzwischen hat sich bspw. *Facebook* neben *YouTube* als dominanter Videoanbieter etabliert, vgl. Kroker, Michael (27.1.2015): Vine vs Vimeo – der Company-Shootout der beiden YouTube-Herausforderer. In: *Kroker's Look @ IT*, online <<http://blog.wiwo.de/look-at-it/2015/01/27/vine-vs-vimeo-der-company-shootout-der-beiden-youtube-herausforderer>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Auch andere Anwendungen wie WhatsApp integrieren die Videofunktionen, was die Relevanz audiovisuellen Inhalts beweist.



produzieren es sogar selbst. Die Nutzung von Videoplattformen erfolgt zunehmend habitualisiert, zeigen Ergebnisse der „ARD/ZDF Onlinestudie 2013“: „60 Prozent der Onliner nutzen diese zumindest gelegentlich, 10 Prozent täglich“.³⁹² Die Studie belegt weiterhin, dass sich viele Nutzer häufiger Videos anschauen als sie selbst hochzuladen, „2013 haben innerhalb communities 45% der Nutzer mindesten wöchentlich Videos angesehen, hingegen nur 4 % welche hochgeladen“.³⁹³ Die Aufmerksamkeit für einen Videoclip stellt die Währung im Digitalen dar, in dessen Räumen nach persönlichen Kontakten und Vertrauen Inhalte geteilt und rezipiert werden.³⁹⁴

Digitale Erlebnisräume bestehen, greifen wir noch einmal auf die drei Ebenen nach Bonfadelli zurück, technisch, inhaltlich und sozial aus einem intermedialen Netzwerk von Medien.³⁹⁵ In diesem vollziehen sich soziale Handlungen vor allem durch Videos, die wir semiotisch als audiovisuelle Zeichenkonfigurationen zur Kommunikation verstehen. Videoplattformen eröffnen Räume des Erlebens, sie bilden ihre Infrastruktur: Der Eintritt in digitale Erlebnisräume um Videoclips hochzuladen oder anzusehen ist kostenlos. Ebenso die Mitgliedschaften für ein eigenes (Basis)Profil. Der Zugang erfolgt individuell und persönlich und läuft häufig spontan ab. Ein Video steht auf einer Plattform wie *Youtube* oder *Vimeo* nie ausschließlich für sich allein. Das Auffinden und Ansehen eines Videos, clipimmanente Aspekte und clipexterne Informationen um ein Video herum, schaffen ein diskursives Netzwerk, in dem das Video eingebettet ist. Richard et al. zeigen am Beispiel von Fotos und Videos Jugendlicher auf *YouTube* und *Flickr*, dass die vernetzten Bildformen als „fluidere Kommunikationsschmierstoff“ funktionieren.³⁹⁶

Videoclips sind auf Videoplattformen in einem Schneeballsystem zu entdecken, ein Video führt zu einem weiteren und so erlebt der Nutzer digitale Räume in Reihen und Flows im Prinzip unendlich vieler Videoclips. Die Funktion zum Videohochladen und der Player zum Abspielen sind auf Videoplattformen integriert, sodass man die Videoplattform nicht verlassen muss und dem Strom von Clips beliebig folgen und einfach durchsurfen oder, wie auf *YouTube*, automatisch abspielen lassen kann. Ein weiteres materiales und funktionales Merkmal auf Videoplattformen ist neben dem spontanen Flow das der Reihung. Das Angebot, auf Videoplattformen über Profile und Themen aufzubereiten, ähnelt dem strukturellen und seriellen Aufbau des Fern-

³⁹² Eimeren, Birgit van/ Frees, Beate (2013), S. 367. Siehe Diskussion in Kapitel 3.3 dieser Arbeit.

³⁹³ Busemann, Katrin (2013): Wer nutzt was im Social Web? In: *Media Perspektiven*, 7-8/ 2013, S.391-399, hier S. 394.

³⁹⁴ Vgl. Franck, Georg (1998): *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. Carl Hanser Verlag: München.

³⁹⁵ Angelehnt an Bonfadelli, Heinz (2002), vgl. die Ausführungen zu Beginn von Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit.

³⁹⁶ Vgl. Richard, Birgit et al. (2010), S. 47.



sehens: Der Produzent kann aus einem vorstrukturierten Angebot wählen. Dazu zählen ebenso Playlists als Zusammenstellung bzw. Auswahl eines Nutzers wie die Strukturierung in Profilen und die Einordnung in Kategorien oder nach Schlagwörtern. Videoclips sind durch Anordnung des Systems und Nutzerraktivitäten in Reihen von ähnlichen Videos erlebbar. Oftmals ist ein Video erst durch ähnliche Pendanten verständlich. Die Reihung sortiert die vielen Videos und bietet Verortungsmöglichkeiten für das eigene Video an. Mit diesen Instrumenten schreibt sich der Nutzer in den Videopool ein. Gleichzeitig beinhaltet die Reihung auch das Erlebnis der Wiederholung. So sind viele ähnliche Videos, z.B. Ausschnitte aus derselben Talkshow, zu finden. Videoreihen und -flows führen zu neuen kontextuellen Relationen des audiovisuellen Materials. Die Videoplattformen haben während der Untersuchung ihre Funktionen und ihr Design verändert, ebenso waren nicht alle Videos bis zum Ende verfügbar, was eine Herausforderung bei der Forschung im Digitalen darstellt.

Digitale Erlebnisräume zeigen sich vielseitig in Bezug auf die sie konstituierenden Praktiken materialer, gattungsspezifischer, narrativer und diskursiver Facette. Die Nutzer entscheiden über den Zugang zu den digitalen Erlebnisräumen, dem Verweilen in ihnen und das Weitersurfen. Das heißt auch, dass die Nutzer auf unterschiedlichen Wegen auf ein Video aufmerksam werden. Wie Vernalis herausstellt, werden Videos unter Freunden und Bekannten getauscht.³⁹⁷ Man kann darüber hinaus je nach Seitenfunktionalität gezielt auf der Seite suchen, sich über Systemvorschläge in Playlists oder Kanälen ähnliche Videos ansehen; und ebenso aufgrund einer *Google*-Suche, eines Blogbeitrags mit Einbettung oder Verlinkung, eines Hinweises auf *Twitter* oder *Facebook* auf Videoclips stoßen. Das Produzieren findet im Kontext und vielfältigen Beziehungen zu anderen Videos statt.

Digitale Erlebnisräume können innerhalb dieser Rahmenaspekte mit Goffman als *bewohnbare Universien* aufgefasst werden, durch die man sich ausdrücken und in denen man erleben kann.³⁹⁸ Sie entstehen in partizipativen kulturellen Handlungen, die vernetzte audiovisuelle Artefakte produzieren. Im Ausprobieren der medialen, gattungsspezifischen, narrativen und diskursiven Praktiken werden Banalitäten, Kunstanspruch und ökonomische Interessen gleichwertig und global sichtbar: In einer meist spontanen Dynamik werden Alltagserfahrungen medial inszeniert und in

³⁹⁷ Vgl. Vernalis, Carol (2013), S. 127.

³⁹⁸ Vgl. Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row, New York, S. 5. Videoplattformen zeigen in verschiedenen kommunikativen Gattungen diverse Ausschnitte aus Lebenswelten ihrer Nutzer, Bereiche ihrer alltäglichen Wirklichkeiten. Digitale Erlebnisräume der Mario Kart-Spieler, Modeblogger, Tierschützer oder Sarrazin-Unterstützer und Sarrazin-Gegner.



populären Trends und Ästhetiken stilbildend.³⁹⁹ Bspw. bildete sich das Genre der Mobiltelefonfilme heraus, das über eine stark wachsende Zahl von Mobiltelefonfilmfestivals professionelle Filmemacher und Do-it-Yourself-Künstler verbindet.⁴⁰⁰ Die Videoclips zu verschiedenen Themen stehen im Kontext kuratierter Kunstartefakte und zeigen so, laut Simons, Entwicklungen audiovisueller Praktiken zwischen on- und offline Sphären auf.⁴⁰¹

Digitale audiovisuelle Praktiken greifen auf historische, soziale und ästhetische Funktionen anderer audiovisueller Medien zurück und remediatisieren diese. Videoclips gelten vor allem als remediatisiertes Fernsehen wie Grusin am Beispiel von *YouTube* diskutiert.⁴⁰² Er fragt:

In Remediation Jay Bolter and I defined a medium as that which remediates. According to this definition, then, YouTube would appear to be a medium insofar as it remediates TV. Or is it simply an immense archival database which has successfully integrated the media practices of social networking? From the governing metaphor of its trademarked motto 'Broadcast Yourself', to the implicit equation with (or more accurately difference from) the 'boob tube', YouTube sets out to remediate TV not merely as a neutral intermediary but as an active mediator.⁴⁰³

Die Nutzer bringen sich in remediatisierten und reaktivierten kommunikativen Gattungen ein. Die Untersuchung von Richard et al. hat vor allem narzistische Gattungen zur Selbstdarstellung ergeben. Die Forschergruppe weist verschiedene Arten von bspw. Ego-Clips, Battle-Clips, Tutorial-Clips, Response-Clips oder Doku-Clips nach.⁴⁰⁴ Ein sichtbares, vernetztes Spiel mit dem Medium und der Ästhetik, das eine digitale Selbst- und Welterfahrung ermöglicht, erfolgt nach dem Prinzip: ‚Sharing, Showing, Telling‘. „Im Mittelpunkt steht dabei weniger das Medium selbst, als die Erlebnisqualität, die es vermittelt“.⁴⁰⁵ Videoclips sind in den Alltag integriert und Be-

³⁹⁹ So kann man von der Fortsetzung des *Kult des Banalen* im Social Web ausgehen, vgl. Jost, François (2008): *De l'art aux medias: le culte du banal*. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008): *Intermedialität Analog/Digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Wilhelm Fink: München, S. 127- 135.

⁴⁰⁰ Vgl. Simons, Jan (2011): *Between Iphone and Youtube: Movies on the Move?* In: Loving, Geert/ Somers, Rachel (Hg.) (2011): *Video Vortex Reader II. Moving Images Beyond YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 95-107, hier S. 96f.

⁴⁰¹ Vgl. ebd. S. 106.

⁴⁰² Vgl. Grusin, Richard (2009): 62.

⁴⁰³ Ebd., S. 61.

⁴⁰⁴ Vgl. Richard, Birgit et al. (2010), S. 62ff. Nähere Ausführungen in Kapitel 4.5.2 Spiele mit Gattungen der vorliegenden Arbeit.

⁴⁰⁵ Mikos, Lothar (1994): *Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium*. Quintessenz Verlag: Berlin, S. 1. Er bezieht sich auf das Fernsehen als Zuschau-



standteil der Popkultur.⁴⁰⁶ Sie remediatisieren Erlebnisfunktionen und -qualitäten, die ihnen in recycelter Form, etwa in Narrationen, wieder zugeschrieben werden.

Die Videopraktiken dienen der Kommunikation innerhalb der eigenen *persönlichen Öffentlichkeiten* und führen darüber hinaus zur Entstehung neuer Gruppen z.B. im Produzieren eines Trends. Diskurse werden remediatisiert, neukombiniert und zirkulieren in digitalen Erlebnisräumen. Das führt zu der neuen Situation der Unterhaltung um ein Medienstück herum, wie Manovich erkennt. Bspw. werden mit Kommentaren unter einem Videoclip nicht nur Antworten auf das Video, sondern auch aufeinander gegeben.⁴⁰⁷ Ein berühmtes Beispiel für solch ein Unterhaltungsstück bildet das mit Abstand bekannteste Kampagnenvideo ‚Kony 2012‘ der amerikanischen NGO *Invisible Children* zur Bekanntmachung und Ergreifung des brutalen ugandischen Rebellenführers Joseph Kony.⁴⁰⁸ Gerade unter jüngeren Internetnutzern fand es sehr schnell Verbreitung und wurde plattformübergreifend stark diskutiert, unterstützt und kritisiert, wie das *Pew Research Center* in Telefonbefragungen und Twitter-Analysen herausfand.⁴⁰⁹ Das Video regte des Weiteren zu kritischen und unterstützenden Antwortvideos an.⁴¹⁰ Solche Beispiele bestätigen Jenkins: „Consumers are conversing with each other by producing video“.⁴¹¹ Ebenso wird die Ethik oder Diskurspraktik im Raum der Videoplattformen ausgehandelt: „However, the community also finds its own way of negotiating and shaping the social norms of the network“.⁴¹² Durch die „dichte Kommunikation“ entstehen digitale Erlebnisräume als kleine Lebenswelten nach Interessen geordnet.⁴¹³ Digitale Erlebnisräume konstituieren sich aus popkultu-

erhandlung. In der vorliegenden Arbeit werden an Internetvideos audiovisuelle Praktiken untersucht. Eine Übertragung bietet sich im Kontext der Verwobenheit von Medien mit dem Alltag und Erleben auch für gegenwärtige Medienumgebungen an.

⁴⁰⁶ Ebd., S. 2.

⁴⁰⁷ Manovich, Lev (2008): *The Practice of Everyday (Media) Life*. In: Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2008): *Video Vortex Reader. Responses to Youtube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 33-44, hier S. 41.

⁴⁰⁸ Zum Film und der Kampagne vgl. *Invisible Children*, online: <<http://invisiblechildren.com/kony-2012>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴⁰⁹ Vgl. Rainie, Lee/ Hitlin, Paul/ Jurkowitz, Mark/ Dimock, Michael/ Neidorf, Shawn (2012): *The Viral Kony 2012 Video*. In: *Pewinternet.org*, online: <<http://www.pewinternet.org/2012/03/15/the-viral-kony-2012-video>>, letzter Zugriff 22.8.2015. An dieser Stelle kann nicht näher auf die Kampagne eingegangen werden. Siehe Überlegungen über Begleitmaßnahmen zu Videos und ihren notwendigen partizipationsanregenden Geschichten, um mehr als Aktivitäten der Verbreitung zu erwirken, bei Gregory, Sam (2012): *Kony 2012 Through a Prism of Video Advocacy Practices and Trends*. In: *Journal of Human Rights Practice*. 4/3, 2012, S. 463–468.

⁴¹⁰ Durch Suchwörter wie „Kony 2012 Response“ oder „Kony 2012 Antwort“ in der *Google*-Videosuche oder direkt auf *YouTube* erhält man einen guten Überblick, auch über parodisierende Formen.

⁴¹¹ Jenkins, Henry (2011), S. 113.

⁴¹² Burgess, Jean/ Green, Joshua (2011), S. 96.

⁴¹³ Vgl. Knoblauch, Hubert (1996), S. 14f.



rellen Zirkulationen von Rekonfigurationen, audiovisuellen Praktiken des ‚Sharing, Showing, Telling‘ mit einer unüberschaubaren Fülle an Videos aller Art.

Im Folgenden wird zunächst in die Videoplattformen *YouTube* und dann *Vimeo* eingeführt, die als Infrastrukturen einen möglichen soziotechnologischen Grundriss für digitale Erlebnisräume und ihr digitalisiertes Handeln liefern.

3.4.1 *YouTube*

YouTube hat sich in den letzten Jahren als die führende Videoplattform international etabliert. Diskursbeiträge auf dieser Plattform können eine weltweite Aufmerksamkeit und in jedem Fall eine große Öffentlichkeit erreichen. Es gibt die Videoplattform mittlerweile in 61 Ländern und Sprachen.⁴¹⁴ Sie wurde vor den meisten anderen Videoportalen im Februar 2005 in den USA gegründet, 2006 an *Google* verkauft und vereint die meisten Videos und Nutzer auf sich, 80 % der Zugriffe erfolgen von außerhalb der USA. Die Verschmelzung mit *Google* bringt Entwicklungspotential im Bereich Social und Smart TV. *AndroidTV* ist eine neue Software die Inhalte von *Google Play*, *YouTube* und *Apps* auf dem bislang nur in den USA verfügbaren Nexus-Geräten bereitstellt.⁴¹⁵ Die Clipfülle ist unvorstellbar gewachsen. Jede Minute werden 300 Stunden Video-Material auf die Seite geladen, monatlich hat sie 1 Milliarde einzelne Nutzer und es werden 4 Milliarden Videos pro Tag angesehen.⁴¹⁶ Man kann die Videos ohne Registrierung und kostenlos ansehen. Des Weiteren können registrierte Nutzer einen eigenen Kanal kostenfrei erstellen, Videos kommentieren, andere Kanäle oder *YouTube*-Themen abonnieren. *YouTube*-Themen sind automatisch von *YouTube* zeitlich begrenzt generierte Videosammlungen, wenn sich Videos und Profile zu einem Thema häufen.⁴¹⁷

YouTube „is a particular unstable object of study“, die Plattform verändert sich fortwährend durch ihre Inhalte und Struktur.⁴¹⁸ So wurde bspw. im Relaunch (Dezember 2011) das Design und die Startseitenanordnung verändert. Statt der Themenkategorien sind die Profile, von *YouTube* Kanäle genannt, angeboten und stärken den sozialen Netzwerkcharakter über *Google+*, da die Nutzerkonten beider Anwendungen über *Google* verknüpft werden. Allerdings erfolgt die *YouTube*-Kontoverbindung mit

⁴¹⁴ Vgl. YouTube Statistik (2015): Statistik. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/yt/press/de/statistics.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴¹⁵ Vgl. Webpräsenz o.A.: Android TV. Unterhaltung wie für Sie gemacht. In: *Android*, online: <<http://www.android.com/tv>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴¹⁶ Vgl. Statista (November 2014): Statistiken und Umfrageergebnisse zur Videoplattform YouTube. In: *Statista, Das Statistik Portal*, online: <<http://de.statista.com/themen/162/youtube>>, letzter Zugriff 22.8.2015; YouTube Statistik (2015).

⁴¹⁷ Vgl. YouTube Themenkanäle. In: *YouTube*, online: <<https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=de>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴¹⁸ Burgess, Jean/ Green, Joshua (2011), S. 6.



Google+ automatisch und Klarnamen sind als Profilnamen erwünscht, was es Nutzern erschwerte unter Pseudonym zu agieren, mittlerweile ist diese Option wieder möglich. Die Kategorien, in die ein Produzent Videos beim Hochladen einsortieren kann, erscheinen nun nur noch als Information in der Videobeschreibung, sowie eine aktuelle Auswahl unter Trends. Die Tags, Schlagworte die einem Video beim Hochladen zugewiesen wurden, sind nicht mehr sichtbar. Mittlerweile hat sich das Vloggen professionalisiert: „the vlog as a genre of communication invites critique, debate, and discussion. Direct response, through comment and via video, is central to this mode of engagement“.⁴¹⁹ Vloggen ist die Kurzform für Videobloggen, analog zum Bloggen sind damit Videotagebücher (Vlogs) gemeint, d.h. i.w.S. regelmäßig gefilmte persönliche Beiträge oder Vorgeführtes zu verschiedenen Themen. In ihrer Form sind sie „a talking head speaking straight-to-camera, and covered the domestic, personal politics“.⁴²⁰ A-Vlogger sind berühmte Videokünstler, Videostars. Zur Professionalisierung trägt die *Monetarisierung* bei, die sich ständig erweitert und zur ökonomischen Dimension der Remediation nach Bolter/ Grusin zählt.⁴²¹ Sie sorgt für die Etablierung von Videoplattformen im medialen Angebot und begann über das YouTube Partnerprogramm. In der Zwischenzeit lässt sich gleich beim Hochladen eines Clips die Funktion *AdSense* aktivieren, mit der vor oder zwischen dem Video Werbung läuft und damit über die Klickzahlen Geld verdient werden kann. *DieAußenreiter* oder *Freshtorge*, deutsche *YouTube*-Stars, können so von ihren Videoclips leben. Der ökonomische Erfolg auf Videoplattformen kann von *Multi-Channel-Netzwerken* organisiert werden. Das sind Unternehmen, die die Videoproduzenten und ihre Profile vermarkten.⁴²² Dabei helfen sie bspw. das eigene Profil zu optimieren und unterstützen bei der Videoproduktion. Die Unternehmen erhalten im Gegenzug einen Teil der Einnahmen.⁴²³ Hier zeichnet sich eine Institutionalisierung und ein neues Distributionsverhältnis ab: Die Multi-Channel-Netzwerke prägen die *YouTube*landschaft als wichtige Akteure, auch wenn immer wieder Kritik an der Umsetzung des Netzwerkgedankens, wie etwa der Förderung von Nachwuchs-

⁴¹⁹ Burgess, Jean/ Green, Joshua (2011), S. 54.

⁴²⁰ Ebd., S. 28.

⁴²¹ Vgl. Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 68.

⁴²² Mediakraft Networks ist laut eigenen Angaben das erste deutschsprachige Online-Video-Netzwerk vgl. Mediakraft Networks: Unternehmen. In: *Mediakraft*, online: <<http://www.mediakraft.de/#unternehmen>>, letzter Zugriff 22.8.2015. In der Vermarktung wird das Starsystem aus dem Kinodispositiv remediatisiert.

⁴²³ In der Radiosendung *Breitband* werden die Vermarktungsnetzwerke mit Plattenfirmen verglichen und das Verhältnis zwischen ihnen und ihren Künstlern kritisch beleuchtet vgl. *Breitband* (10.1.2015): Klick und ausgespielt – Youtuber und ihre Vermarktungsnetzwerke im Streit. In: *Deutschlandradio Kultur*, online: <<http://breitband.deutschlandradiokultur.de/ausgespielt/>> letzter Zugriff 22.8.2015; mit Fernsehveranstaltungen vergleicht sie Menzel, Lukas (20.11.2014): Die Rolle der Multi-Channel-Netzwerke. In: *Netzpiloten*, online: <<http://www.netzpiloten.de/die-rolle-der-multi-channel-netzwerke>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



youtubern und der Behandlung von Mitgliedern, zu hören ist.⁴²⁴ Remediation erfolgt, wie von Bolter/ Grusin beschrieben, nicht nur in sogenannten neuen Medien, sondern wirkt auch auf bereits existierende zurück. Ein Bereich sind Streaming-Angebote von Blockbuster-Filmen und Fernsehserien. Viele Videoplattformen haben sich um dieses Angebot ergänzt, einmal soll damit den illegalen Up- und Downloads entgegengewirkt werden und des Weiteren verschmilzt das Fernseh- und Kinoangebot mit Videoplattformen. Die frühere Videothek ist nun in Abonnements oder zur einmaligen Nutzung integriert.⁴²⁵ Ein intermediales Verhältnis zeigt sich weiterhin zwischen Kino und Videoplattformen, da nicht nur Videoclips andere audiovisuelle, bildliche und schriftliche Medien remedialisieren. Die Beispiele der Kinoproduktionen der A-Vlogger *Freshtorge* und *Y-Titty* belegen, dass das Dispositiv Kino ebenfalls Referenzen an Videoplattformen macht.⁴²⁶ So werden die bekannten Produzenten als Stars behandelt und ihre Produktionen erhalten neue Rezeptions- und Distributionsoptionen.

Die Forschung zu Videoplattformen behandelt überwiegend *YouTube*.⁴²⁷ Als eine der ersten und meistbenutzten Plattformen ist dieses Interesse kaum verwunderlich. Viele Praktiken und Gattungen, Trends und A-Vlogger gestalten *YouTube* als Teil digitaler Erlebnisräume. Viele Erkenntnisse zu *YouTube* sind auf andere Videoplattformen zu übertragen, da es ähnliche Remediationen von Inhalten und Funktionalitäten gibt. *YouTube* gilt als die Partizipationsplattform für Jedermann und ermöglicht hauptsächlich Produktion über Alltägliches. Die zweite Plattform *Vimeo*, verfolgt einen anderen Ansatz und versammelt vor allem künstlerisch-ästhetisch anspruchsvolle Videoclips.

3.4.2 Vimeo

Vimeo hat schon 2004 als künstlerisch anspruchsvolles Portal begonnen, gegründet von „leidenschaftlichen Filmemachern“.⁴²⁸ Die Filmproduktion als Erlebnis steht hier

⁴²⁴ Zuletzt verließ YouTube-Star *Runge* alias Simon Unge Mediakraft mit einem offenen Video auf seinem nun aufgegebenen Kanal *ungefilmt*: Die schwerste Entscheidung meines Lebens. #Freiheit. In: *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=z_SdbC1aThU>, letzter Zugriff 22.8.2015; Mehr im Interview von Titz, Christoph (22.12.2014): YouTuber Simon Unge über Mediakraft: „Wir fühlen uns eingeschüchtert“. In *Spiegel*, online: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/simon-unge-ueber-mediakraft-und-die-kanale-ungefilmt-und-ungespielt-a-1010001.html>> letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴²⁵ Vgl. Bolter, David J./ Grusin, Richard (2000), S. 55.

⁴²⁶ Der Erfolg öffnet ihnen den Weg zum Kinofilm: *Freshtorge* hat einen Kinofilm produziert, in dem Otto Waalkes einen Gastauftritt hat und einige YouTuber ebenso, vgl. Runge, Wolfgang (25.1.2015): „Kartoffelsalat“ vom YouTube-Star: Freshtorge dreht Kinofilm. In: *Spiegel*, online: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/freshtorge-youtube-star-torge-oelrich-dreht-eigenen-kinofilm-a-1014876.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015; *Y-Titty*, ebenfalls deutsche A-Vlogger, planen auch einen Kinofilm: Mediakraft Networks News (16.1.2015): Y-Titty zündet nächste Stufe – Online-Video-Stars auf dem Weg ins Kino und auf dem Weg in ein neues Online Video Ökosystem. In: *Mediakraft*, online: <<http://www.mediakraft.de/news/#aktuelles>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴²⁷ Vgl. Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (2008); Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (2009); *hamburger hefte zur medienkultur*. Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung. Heft 12/2011.

⁴²⁸ Vgl. Vimeo About. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



stärker als bei *YouTube* im Vordergrund. Die Videos durften nur vom Produzent selbst kreiert sein und konnten ab 2007 hochauflösend in HD hochgeladen werden. Videos dienen hier zuvorderst der Diskussion und Verbesserung der eigenen Fertigkeiten und der Reputation als Videokünstler. *Vimeo* remediatisiert Ateliers und Werkschauen und die audiovisuellen Zeichen zu Übungs- und Kunstwerken, die präsentiert, kuratiert und bewertet werden. Die Videos werden nach ‚Kategorien‘, ‚Kanälen‘ oder ‚Gruppen‘ aufbereitet. *Vimeo* hat 170 Millionen Nutzer im Monat, die 715 Millionen Videos anschauen.⁴²⁹ *Vimeo* bietet, anders als *YouTube*, nach wie vor Kategorien als eine thematische Sortierungs- und Zugangsoption an und stellt darin Videos, Kanäle, Gruppen, Profile und einzelne Unterkategorien zum jeweiligen Thema vor.⁴³⁰ Kategorien sortieren Videos nach Hybridgattungen wie ‚Reisen‘, ‚Experimentelles‘, ‚Persönlich‘ oder ‚Essen‘. Das System der Videoplattformen gibt Nutzungswege vor, aber der Nutzer erstellt die Inhalte unabhängig und kann auch ganz eigene Zugänge wählen.

Eine Professionalisierung zeichnet sich auch hier ab, Videos werden als Online-Ware remediatisiert. Mittlerweile bietet *Vimeo* drei Upgrade-Versionen, die auf der Startseite beworben werden: die Business-Mitgliedschaft bietet ein Video-Hosting für Unternehmen, sowie die *Vimeo Pro-* und *Plus-Mitgliedschaften*, die u.a. mehr Uploadplatz und mehr Service beinhalten. Desweiteren kann man unter der Option *Vimeo on demand* Filme gegen Geld leihen und kaufen. Das beinhaltet Filme, die auf dem Sundance Film Festival gelaufen sind. *Vimeo* remediatisiert hier die Funktion eines Archivs. Zusätzlich gibt es den Kanal *Staff Picks*, hier werden von Mitarbeitern ausgewählte Videos versammelt. Das können von Mitarbeitern selbsterstellte Videos oder Videos von Produzenten sein. Die Mitarbeiter und ihre eigenen Videos sind als *Staff* gekennzeichnet. Damit zeigen die Mitarbeiter von *Vimeo* beispielhaft, wie man die Seite nutzen kann und beteiligen sich an ihr inhaltlich.⁴³¹ Nicht nur die Trennung von Produzent und Rezipient löst sich auf, auch die Grenze zwischen Nutzern ‚vor‘

⁴²⁹ Vgl. Infografik von One Productions hochgeladen von Irfan, Ahmad (11.12.2014): Vine Vs. Vimeo, Launch to Latest Stats – #Infographic. In: *Digital Information World*, online <<http://www.digitalinformationworld.com/2014/11/vine-vs-vimeo-launch-to-latest-stats-infographic.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴³⁰ Vgl. Überblick bei Vimeo Watch. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/watch>>, letzter Zugriff 22.8.2015; z.B. bei der Kategorie Film, gibt es eine Auswahl von Horror, Drama, Documentary u.a.vgl. Vimeo Categories. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/categories>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Kanäle sind anders als bei *Youtube* nicht die Produzentprofile, sondern eher wie Playlists eine thematische Videosammlung eines Produzenten, die man abonnieren kann, vgl. Vimeo Channels. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/channels>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴³¹ Vgl. Vimeo Staffpicks. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/channels/staffpicks>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



und ‚hinter‘ der Plattform. Bei *Vimeo* wird im audiovisuellen Engagement der Mitarbeiter vorgelebt, dass die Leidenschaft für Videos persönlich gezeigt werden soll und einen Raum zum Ausleben bekommt. *Vimeo* positioniert sich als Produktions- und Diskussionsgemeinschaft audiovisueller Interessen.

3.5 Handeln im digitalen Erlebnisraum

Die bislang im dritten Kapitel aufgeführten Dimensionen mit ihren Elementen des Handelns und Erlebens fügen sich zu einem Denkmodell der digitalen Erlebnisräume zusammen, das im Folgenden beschrieben wird (s. Abb. 1). Jede Dimension ist transparent und durchlässig im Sinne einer gegenseitigen Bezugnahme und als Prozess, nicht als fixierter Bereich, gedacht. Die Dimensionen werden als Folien definiert, die verschoben und gedreht werden können, je nach Untersuchungsfokus. Mit dem hier verfolgten Erkenntnisinteresse werden die Praktiken, die Erlebnisräume konstituieren, an Videoclips untersucht. Die Praktiken stellen die Basis dar, auf der sich die anderen Dimensionen entfalten und die Praktiken spezifizieren. Schließlich verdichten sich alle Dimensionen zu einem Modell digitaler Erlebnisräume.

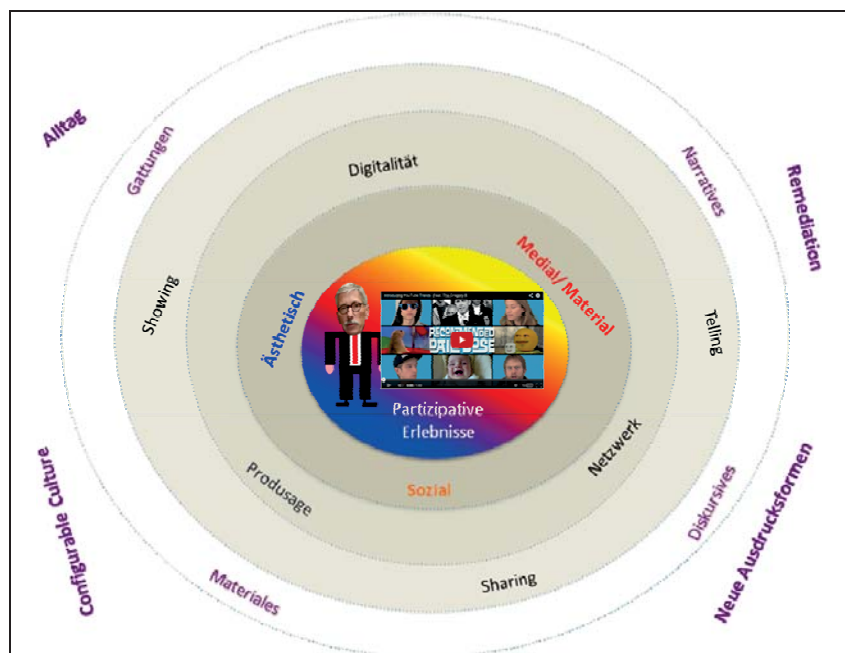


Abb. 1 Denkmodell digitale Erlebnisräume – Neues-in-der-Welt-Sein – Zwischenräume⁴³²

⁴³² Eigene Abb. RL.



Ausgehend von den gegenwärtigen kommunikativen Handlungsmöglichkeiten und explorativen Erlebensweisen in der *configurable culture*, entstehen im Alltag der Nutzer neue Ausdrucksformen durch Remediationen.⁴³³ Remediationspraktiken erweisen sich als materiale, gattungsspezifische, narrative und diskursive Spielarten. Bei diesem viergliedrigen Spiel werden mediale Erwartungen, Erlebnisse, Formen und Funktionen recycelt und hybridisiert. Daher bildet diese Dimension der Praktiken die Basisfolie der Untersuchung, ihre vier Teildimensionen formen gleichzeitig die Analyseperspektiven. Anhand des für diese Studie entwickelten Denkmodells wird untersucht, wie audiovisuelle Remediationen der Thilo-Sarrazin-Affäre digitale Erlebnisräume konstituieren. Die in dieser Arbeit untersuchten digitalen Erlebnisräume konstituieren sich aus intermedialen Praktiken und partizipativem Erleben der Produzent*innen auf Videoplattformen zur Thilo-Sarrazin-Affäre. Die Konstituierung der hier untersuchten digitalen Erlebnisräume umfasst auf dieser Dimension der Praktiken von mindestens vier Aspekten in zwei Sinnbereichen:

- 1a) Handlungen, die auf Videoplattformen sichtbar werden – wie das Erstellen, Verlinken, Hochladen, Kommentieren oder Anschauen von Videoclips – sind Handlungen, die spezifisch für Videoclips als Erlebnisräume sind und diese fortlaufend konstituieren.
- 1b) Zu Aspekten dieses Bereiches zählen vor allem materiale und gattungsspezifische Remediationen.
- 2a) Zum anderen beinhalten die Handlungen gleichzeitig eine inhaltliche Komponente, die darauf abhebt, in welchem inhaltlichen Bezug die Handlungen geschehen.
- 2b) Zu diesem Bereich gehören näher narrative und diskursive Remediationen der Thilo-Sarrazin-Affäre, die sich in den digitalen Erlebnisräumen entfalten. Die Nutzer von Videoplattformen nehmen an der Thilo-Sarrazin-Affäre teil, schreiben Diskurse fort, dokumentieren sie und haben gleichzeitig an der Videoclipkultur teil.

Die Spielarten der Dimension der Praktiken bedingen sich gegenseitig und bilden Analyseperspektiven, die jeweils einen der vier Aspekte fokussieren.

Hinter der ersten Dimension der Praktiken liegen weitere, welche die Charakteristik digitaler audiovisueller Handlungen und ihrer Bedingungen im Social Web auf Videoplattformen bestimmen. In der zweiten Dimension der Präsentation oder Inszenierung, wird etwas oder jemand stark vermittelt oder als unvermittelt inszeniert und mit anderen geteilt und vernetzt. Die Videoclips werden nach dem Prinzip des ‚Sharing,

⁴³³ Vgl. Sinnreich, Aram (2010): *Mashed Up: Music, Technology, and the Rise of Configurable Culture*. University of Massachusetts Press: Amherst/Boston.



Showing, Telling' produziert, distribuiert und rezipiert. Diese Elemente der narrativen Orientierung werden in der zweiten Dimension behandelt, da sie, typisch für Video-clips, ein eigenes digitales audiovisuelles Prinzip bilden und Erleben evozieren, was auf einer nächsten Dimension zu Partizipation führt.

Partizipation wird näher in der dritten Dimension behandelt, welche die Handlungen und Handlungsmöglichkeiten im Social Web näher charakterisiert. Diese Dimension wird hier durch drei Aspekte bestimmt: die Digitalität, das Netzwerk und das Producership. Die Digitalität bezieht sich auf den technisch-materialen Wandel, der mit soziokulturellen Prozessen einhergeht. Jegliche Zeichen sind beliebig oft digital darstellbar. Das Netzwerk wird als diskursives Netzwerk fokussiert, über Relationen zwischen Medien und Medieninhalten entstehen Verbindungen zwischen Nutzern. Mit *Producership* nach Bruns ist der Wandel der Produktionskreisläufe gemeint.⁴³⁴ Dadurch wurden die Nutzer ermächtigt, an der Produktion von Medieninhalten teilzuhaben, in der doppelten Rolle als Nutzer und Produzent – als Produzent (deutsch: Prodnutzer).

Der digitale Erlebnisraum ist ein partizipativer Gestaltungsraum. Die Produzenten sind darin zuvorderst Erlebende. Die vollzogenen Handlungen sind begleitet von einem Erleben, das auf der nächsten, vierten Dimension mit den Kriterien material-medial, sozial und ästhetisch beschrieben wird. Praktiken und Erlebnisse werden remediiert, erzählt und erfahrbar. Diese sind auf medial-dispositive Eigenschaften wie bspw. das Recycling von Materialität gerichtet, auf soziale Erlebnisse von sich und anderen bspw. als Produzent von Videos, als Mitwirkender oder als Abonnent eines Profils oder sie können ästhetisch auf den Videoclip als Werk oder die Remediation als Life-Style an sich ausgerichtet sein.

Entlang des Modells lässt sich die Mehrdimensionalität digitaler Erlebnisräume methodisch-theoretisch beschreiben. Digitale Erlebnisräume sind Hybridräume im Prozess des intermedialen Handelns und Erlebens und dadurch Zwischen-Räume, die sich sowohl in Off- als auch Onlineprozessen entfalten. So kommt es in digitalen Erlebnisräumen, die den Alltag ihrer Nutzer durchdringen, zu einem neuen *In-der-Welt-Sein*, zu einem ontologischen Wandel. Das betrifft das Fühlen und Wahrnehmen einer Wirklichkeit, die nicht nur, aber maßgeblich digitalisiert mit digitalen Medientechnologien erlebt wird. Digitale Erlebnisräume erweitern den Alltag um digitale Erfahrungen, um eine *Video Sphäre* und Remediationspraktiken.⁴³⁵ Sie geben ein Beispiel dafür, dass sich On- und Offline-Prozesse nicht ausschließen, sondern miteinander verzahnt sind:

⁴³⁴ Vgl. Bruns, Axel (2008).

⁴³⁵ Vgl. Treske, Andreas (2013).



nous amener à vivre mieux dans l'ontophanie numérique, conçue comme un environnement perceptif à phénoménalité numériquement centrée mais foncièrement hybride, à la fois numérique et non numérique, en ligne et hors ligne.⁴³⁶

⁴³⁶ Vial, Stéphane (2013), S. 278.



4 Methodologischer Rahmen

Die Bedingungen der audiovisuellen Produktion, Rezeption und die Möglichkeiten der Distribution verändern sich dynamisch im Social Web. Videoclips stellen mit ihren vernetzten, intermedialen und multimodalen Praktiken eine methodische Herausforderung dar. Der Prozess intermedialer digitaler Begegnungen ist im Prinzip ungeschlossen – Videoclips stellen die in einem bestimmten Status digitaler Erlebnisräume existierenden fluiden Zwischenprodukte dar, die wiederum Handlungs- und Erlebnisprozesse voraus- und fortsetzen. Das Videonetzwerk ist nur bedingt archivierbar und bildet einen Kommunikationsausschnitt zu einem bestimmten Zeitpunkt, da sich die Profile der Produzenten und die Videos verändern, sie können ergänzt, gelöscht und wieder neu kreiert werden. Teilkapitel 4.1 beschreibt die semiotischen Dimensionen eines Videoclips für die Analyse.

Die Nutzungspraktiken auf Videoplattformen sind im Nachhinein an den Videoclips und anderen Handlungsprodukten zu beobachten. Das Vorgehen der Untersuchung an den Videoclips führt Teilkapitel 4.2 aus. Eine direkte Erhebung der Bildschirmhandlungen ist zwar, wie in Studien zu Interaktionen in sozialen Netzwerken oder Usability-Tests, möglich. Siehe bspw. die Studie von Gysin zur privaten Netzwerkkommunikation Jugendlicher in *SchülerVZ*, in der er alle Computeraktivitäten von vier Schülern als Video aufnahm und mit einem Audiorecorder die Offline-Kommunikation ergänzte.⁴³⁷ Im Rahmen der Fragestellung dieser Arbeit ist eine direkte Handlungsaufzeichnung jedoch nicht relevant. Die Untersuchung wird am Handlungsprodukt, dem Video vorgenommen.

Es bleiben Anhaltspunkte nach Klickzahlen, Likes, Dislikes und Kommentaranzahl. Diese statistischen Häufigkeiten, die sich allerdings manipulieren lassen, wie immer wieder berichtet wird, können etwa auf Handlungen der Rezeption, des Geschmacksausdrucks und des Kommentierens verweisen.⁴³⁸ Sie stellen eine quantifi-

⁴³⁷ Dabei wird eine Software zur Bildschirmaufzeichnung (Screen Capturing), oft in Kombination mit der Speicherung von Mausbewegungen und Tastatureingaben oder auch Eye-Tracking-Programmen und der Methode des lauten Denkens verwendet. Vgl. Gysin, Daniel: „des war echt zu geil“ – Die mediale Inszenierung eines Ausflugs in einem sozialen Netzwerk. In: Bedijs, Kristina/ Heyder, Karoline (Hg.) (2012): *Sprache und Personen im Web 2.0 – Linguistische Perspektiven auf YouTube, SchülerVZ & Co.* Münster: LIT, S.21-36. Vorliegend werden nicht die Nutzungssituation oder Gefühle und Motive der Nutzer untersucht, sondern Remediationsmuster audiovisueller Praktiken, wie sie sich an den Videoclips ablesen lassen. Vgl. bspw. die Methoden-Diskussion bei Nielsen, Janni (2004): *Capturing Thoughts, Capturing Minds? – from Think Aloud to Participatory Analysis*, online: <<http://openarchive.cbs.dk/bitstream/handle/10398/6501/14-2004.pdf?sequence=1>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴³⁸ Vgl. Seer, Marcel (17.05.2011): Klickbetrug auf YouTube: So funktioniert's. In: *t3n.de*, online: <<http://t3n.de/news/klickbetrug-youtube-funktioniert-310229>>, letzter Zugriff 22.8.2015. *YouTube* rea-



zierende Ableitung aus Handlungsprodukten dar, deren Beschaffenheit, Sinndeutungen und Erlebnisdimensionen bleiben dadurch allerdings unbeleuchtet.⁴³⁹ Des Weiteren werden die Klickzahlen, Likes, Disklikes und Kommentare oft nur von bestimmten Publika der Videoplattformen generiert, den registrierten Nutzern. Die Statistik der Videoplattformen ist, so exakt messbar ihre Daten auch sind, für das Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit nur unzureichend. Bspw. gibt die Studie von Cheng et al. anhand statistischer Daten von drei Millionen Videos valide über die Struktur von *YouTube* Auskunft, die Videoclips werden allerdings nur hinsichtlich ihrer Metadaten (Länge, Aufrufe, verwandte Videos oder *YouTube*-Kategorie) untersucht und nicht aufgrund inhaltlicher oder thematischer Aspekte näher betrachtet.⁴⁴⁰ Über die Auswahlprozesse und verschiedenen Zugänge zum Material vor der eigentlichen Analyse gibt Teilkapitel 4.3 Auskunft. Nachfolgend in Teilkapitel 4.4 wird das Korpus vorgestellt. Die vorliegende Arbeit möchte die quantitative und qualitative Forschung nicht als sich widerstreitende Paradigmen verstehen. Vielmehr geht es darum, dem entworfenen Denkmodell entsprechend angemessene Perspektiven auf den Untersuchungsgegenstand zu entwickeln, wie schließlich Teilkapitel 4.5 zeigt. Dass sich beide Traditionen gut vereinbaren lassen, beweist die Forschung selbst, so etwa Zoonen et al., die Videoclips von *YouTube* erst quantitativ untersuchen, dann einzelne Gattungen näher qualitativ betrachten und ein eigenes Programm für Metadaten benutzen, um ihren großen Korpus zeitsparend behandeln zu können.⁴⁴¹

Narrative Spiele bspw. lassen sich nicht in Zahlen ausdrücken, wenn man ihre remediatisierten Strukturen und Vorstellungen entdecken und rekonstruieren möchte. Dass sich die Mediatisierung des Alltags und daraus folgende neue Umgangsformen nicht mit solcherlei statistischen Daten darstellen lässt, erkennt ähnlich Woletz in der Untersuchung digitaler Videogeschichten, bei denen keine neuen Geschichten, sondern bestehende Geschichten aus privaten Kontexten digital partizipativ erzählt wer-

giert auf seiner Hilfeseite und droht Konsequenzen an, vgl. YouTube-Hilfe (o.a.): Anzahl der YouTube-Aufrufe steigern. In: *YouTube-Hilfe*, online: <<https://support.google.com/youtube/answer/3399767>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁴³⁹ Ob ein Klick wirklich eine Rezeption markiert, ist nicht nachvollziehbar. Ein ‚Like‘ etwa kann ausdrücken, wie man den Film oder den Produser findet oder auf etwas ganz anderes verweisen wie Aspekte sozialer Erwünschtheit oder dass man Lust hatte, auf den Button zu klicken. Ob ein Klick eine Handlung ist, damit Bedeutung tragen und Partizipation darstellen kann, wird bezweifelt, siehe die Diskussion in vorliegender Arbeit, Kapitel 3.3.

⁴⁴⁰ Vgl. Cheng, Xu/ Dale, Cameron/ Liu, Jiangchuan (2008): Statistics and Social Network of YouTube Videos. In: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (2008) (Hg.): *IWQoS 2008. 16th International Workshop on Quality of Service*, S. 229-238.,

⁴⁴¹ Vgl. Zoonen, Liesbet van/ Vis, Farida/ Mihelj, Sabina (2010): Performing citizenship on YouTube: activism, satire and online debate around the anti-Islam video Fitna. In: *Critical Discourse Studies*, 7/4, S. 249-262.



den.⁴⁴² Vielversprechender zur Beantwortung der hier verfolgten Forschungsfragen ist daher die semiotisch-phänomenologische Fokussierung auf die audiovisuellen Artefakte selbst, weil sie über die Qualitäten jener digitaler audiovisueller Praktiken Auskunft geben, die digitale Erlebnisräume konstituieren. Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Bewerten stellen nach Mikos vier grundsätzliche Aktivitäten dar, um Bedeutungen herauszuarbeiten.⁴⁴³ Mit van Manen ist darauf zu verweisen, dass im phänomenologischen Kontext oft nur von Beschreibung gesprochen wird und damit einerseits eine interpretativ-hermeneutische und andererseits eine deskriptiv-phänomenologische Deutung gemeint ist.⁴⁴⁴ Da die untersuchten Videoclips mediatisierte, d.h. zeichenhafte, Ausdrücke der Produzent sind, handelt es sich um interpretativ-hermeneutische Bedeutungsrekonstruktionen, die vorliegend mithilfe der Semiotik vorgenommen werden.⁴⁴⁵

Die Arbeit bewegt sich des Weiteren in der Nähe zu Diskussionen, die ethnografisch basierte medienarchäologische Ansätze im Zuge der Digitalisierung führen.⁴⁴⁶ So geht es oft um einen Transfer auf neue digitale Gegenstandsbereiche, wie die vielen Neologismen ‚Nethnografie‘, ‚Medienethnologie‘ oder ‚Online-Ethnografie‘ zur Debatte stellen. Doch vielmehr muss differenziert werden und die Bedingungen sozialer Medien Berücksichtigung finden.⁴⁴⁷ Beispielsweise ziehen Peil/ Röser die Bezeichnung „ethnographisch orientierte Forschung“ der einer „Medienethnographie“ vor, da es viele Unterschiede zwischen der klassischen Ethnographie und ihrer Anwendung

⁴⁴² Vgl. Woletz, Julie (2009): Digitale Videostories: Mediale Selbstbefähigung oder 15 Minuten Ruhm? In: Simon, Michael/ Hengartner, Thomas/ Heimerdinger, Timo/ Lux, Anne-Christin (Hg.): *Bilder. Bücher. Bytes. Zur Medialität des Alltags. 36. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde in Mainz vom 23. bis 26. September 2007*. Waxmann Verlag: Münster et al., S. 249-255, hier S. 249.

⁴⁴³ Vgl. Mikos, Lothar (2005): Film-, Fernseh- und Fotoanalyse. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 458-465, hier S.460f.

⁴⁴⁴ vgl. Manen, Max van (1997), S. 26.

⁴⁴⁵ vgl. die Diskussion ebd. S. 25.

⁴⁴⁶ Dazu gehören die Fragen, wie Aneignungen von Medien und soziale Netzwerke im Digitalen zu erforschen sind. Bspw. untersucht Marotzki relativ früh mit dem Begriff „Online-Ethnographie“ verschiedene Online-Communities und erkennt, dass die Bedeutung sozialer Realität „in enormer Weise durch virtuelle Anteile“ erweitert ist, vgl. Marotzki, Winfried, (2003): Online-Ethnographie. Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet. In: *Jahrbuch Medienpädagogik*, 3, 2003, S. 149-167, hier S. 163.

⁴⁴⁷ Zu den Begrifflichkeiten siehe die methodologische Auseinandersetzung bei Kozinet, der unter dem Begriff *Nethnographie* einen auf das Social Web aktualisierten Ansatz entwirft, der sozialwissenschaftliche und ethnografische Vorgehensweisen mit sog. digitalen Methoden bspw. zur Datensammlung verbindet, vgl. Kozinet, (2015): *Nethnographie: Redefined*. Sage Publications: London et al. Interdisziplinär richtungsweisend ist ferner Rogers Unterscheidung und kritische Diskussion zwischen Methoden, die auf digitale Medien übertragen werden und mit ihnen entwickelte Methoden zur Ausschöpfung digitaler Möglichkeiten, bspw. Visualisierungen wie Tag-Clouds, vgl. Rogers, Richard (2013) *Digital Methods*. The MIT Press: Cambridge et al. Dies soll Entwicklungen hin zu den ‚Digital Humanities‘ belegen, die an dieser Stelle nicht weiter vertieft werden können, aber stellvertretend für die gegenwärtige interdisziplinäre Methodendiskussion stehen.



auf digitale Medien gibt.⁴⁴⁸ So wohnen die ‚Nethnografen‘ nicht bei ihren Forschungsteilnehmern und es handelt sich nicht um langfristige Beobachtungen; dennoch gibt es positive Bezüge zur ‚ethnographisch orientierten Forschung‘: „However, their focus on everyday practices, social constellations and meaning attribution is clearly in the tradition of ethnography“.⁴⁴⁹ Ethnologische Anleihen beziehen sich vorliegend auf eine methodische Annäherung in der Vorgehensweise und der Rolle der Forschenden.⁴⁵⁰ Das heißt, dass die Videoclips von der Forschenden durch den Zugang als Surfende und Teilnehmende im Videoflow gesammelt werden. In einem mehrteiligen Prozess geschieht die endgültige Auswahl nach Rückkopplung an die theoretischen Überlegungen. Die daraus folgenden Kriterien und das Vorgehen werden in diesem Kapitel dargelegt. Es gilt zu beachten, dass nicht jede Untersuchung von Kulturräumen des Internets genuin ethnologisch ist. Hartmann entwickelt eine ethnologisch basierte „virtuelle Archäologie“, um zu rekonstruieren, wie Internetnutzer den digitalen Raum und das Erleben ihres Online-Seins textuell beschreiben.⁴⁵¹ Da der Nutzer nicht mehr anwesend ist, weisen seine textuellen Spuren auf seine Handlungen hin, wobei sie in ihren Teilen auf das Ganze verweisen.⁴⁵² Für die Spurensuche als Forschungsansatz am Beispiel intermedialer Prozesse hält Müller allgemein fest, dass Intermedialität „ein äußerst schwer zu fassendes Phänomen darstellt, und eigentlich nur anhand der Spuren, die sie in den Audiovisionen hinterlassen hat, zugänglich wird“.⁴⁵³ So werden vorliegend audiovisuelle Praktiken am Artefakt rekonstruiert. Der Videoclip ist nicht nur allgemein als Handlungsprodukt eine Spur seiner produktiven Handlung, sondern er enthält selbst Spuren seiner Verfasstheit, wie etwa die der Intermedialität.

4.1 Der Videoclip als Analyseeinheit

Nach der interdisziplinären Einbettung des hier verfolgten semiotischen Ansatzes, widmen wir uns nun den konzeptionellen Akzenten. Menschliche Handlungen und Handlungsprodukte wie die hier betrachteten Videoclips bestehen aus Zeichen, die, allgemein definiert, mit einem Sinn verbunden sind, der rekonstruiert und gedeutet werden kann wie Stockinger erkennt: „[U]n signe audiovisuel est un certain type d’artefacts (de produits) qui ont été développés par les hommes et dont ils se servent

⁴⁴⁸ Vgl. Peil, Corinna/ Röser, Jutta (2012)

⁴⁴⁹ Ebd., S. 240, Fn. 1.

⁴⁵⁰ Auf Grundlage der ebenfalls verstehend-interpretativ arbeitenden Ethnomethodologie, vgl. Garfinkel, Harold (1978): Das Alltagswissen über soziale und innerhalb sozialer Strukturen. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hg.) (1978): *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit 1. Symbolischer Interaktionismus und Ethnomethodologie*. Reinbek: Rowolth, S. 189-262.

⁴⁵¹ Hartmann, Maren (2004), S. 70f.

⁴⁵² Ebd., S. 4f.

⁴⁵³ Müller, Jürgen E. (2008), S. 34.



pour communiquer et conserver des informations, des messages“.⁴⁵⁴ Mit dem Ansatz der strukturalen Semiotik angelehnt an Stockinger ergeben sich operationale Begrifflichkeiten, die hier zu einer Rekonstruktion und Interpretation von Praktiken und Bedeutungsbeschreibung der exemplarischen Videoclips verwendet werden.⁴⁵⁵ Als grundlegend ist der Zeichenbegriff zu nennen, nach dem ein Zeichen aus der Seite des Signifikats (*signifié*) besteht, d.h. die von einem Signifikanten (*signifiant*) gedeckten Bedeutungen oder Inhalte, und aus der Seite des Signifikanten, welcher die Wahrnehmung der Bedeutung möglich macht.⁴⁵⁶ Mit Stockinger bezeichnen wir die Seite des Signifikats als Inhaltsseite, weil sie mentale Inhalte besitzt und die Seite des Signifikanten als Ausdrucksseite, da sie diese Inhalte ausdrückt.⁴⁵⁷ Beide Seiten setzen sich gegenseitig voraus, das heißt, dass, um Etwas bedeuten zu können, ‚Etwas‘ da sein muss, was als Inhalt wiederum ausgedrückt und daher wahrgenommen werden kann; so bilden beide Seiten ein „*Bedeutungsganzes [ensemble signifiant]*“.⁴⁵⁸

Videoclips sind eine Kombination verschiedener materialer Formen, die den semiotischen Ordnungen Bild, Schrift, Geräusch oder Ton, Musik und Sprache angehören.⁴⁵⁹ Nach Stockinger werden die Videoclips als strukturiertes Ganzes verstanden.⁴⁶⁰ Wulff stellt ähnlich im Hinblick auf Musikvideos im Fernsehen fest, was auch im Rahmen der vorliegenden Untersuchung Gültigkeit besitzt: „Videoclips [...] können jeweils als ganze verstanden werden (auch wenn sie von großer "Offenheit" sind bzw. sicherlich polyseme Momente haben)“.⁴⁶¹ Für die vorliegende Analyse werden Videoclips, mit Wulff gesprochen, „als *geschlossene* Kommunikate genommen“, d.h.

⁴⁵⁴ Stockinger, Peter (2003), S. 32.

⁴⁵⁵ Vgl. Stockinger, Peter (2003); ders. (2012); fußend auf Greimas, Algirdas Julien (1971).

⁴⁵⁶ Vgl. Stockinger, Peter (2001), S. 27; Greimas, Algirdas Julien (1971), S. 5.

⁴⁵⁷ Vgl. Stockinger, Peter (2001), S. 27; Dazu Stockinger, Peter (2009/ 2010): Analyse sémiotique du texte audiovisuel. Le tournant audiovisuel et participatif dans la culture contemporaine globale. In: Academia, online:

<[http:// www.academia.edu/12008361/](http://www.academia.edu/12008361/)

Séminaire_de_M1_M2_à_IINALCO_Le_tournant_audiovisuel_et_participatif_dans_la_culture_contemporaine_globale._Analyse_sémiotique_du_texte_audiovisuel>, letzter Zugriff 22.8.2015, S. 84.

⁴⁵⁸ Greimas, Algirdas Julien (1971), S.6, (Herv. im O.).

⁴⁵⁹ Vgl. Stockinger, Peter (2012), S.18.

⁴⁶⁰ Vgl. Stockinger, Peter (2012), S. 16.

⁴⁶¹ Wulff, Hans J. (1992): Die Ordnungen der Bilderflut: Konstellationen medialer Kommunikation als strukturbildendes Prinzip in Performance-Videos. In: Zielinski, Siegfried (1992): *Video – Apparate/ Kunst/ Medium/ Kultur. Ein internationaler Reader*. Peter Lang: Frankfurt a.M./Bern/New York/Paris, S. 299-312, S. 300 (Herv. im O.).



ein Videoclip, wie er vom Produzent auf der Videoplattform veröffentlicht vorliegt, wird als eine Analyseeinheit behandelt.⁴⁶²

Ein Videoclip ist nach Stockinger in drei Ebenen segmentierbar: „as a compositional entity, that which sees it as an internally stratified entity and that which considers the text *in relation to a social practice*“.⁴⁶³ Videoclips als *compositional entities* sind kompositorisch aufgebaut, da sie in Einheiten zerlegbar sind.⁴⁶⁴ Sie bilden eine relationale Umgebung: „a *textscape* means an ‘environment’ (spatial, temporal, epistemological and cultural) of information signs in which a social actor (an individual, a group, an institution) is ‘swimming’“.⁴⁶⁵ Als *stratified entities* sind sie geschichtet, d.h. sie sind intern organisiert in Ausdruck und Inhalt verschiedener analysierbarer Ebenen bspw. thematisch, narrativ, diskursiv und material.⁴⁶⁶ Als *soziale Praktiken* umfassen Videoclips den Prozess von ihrer Konzeption über die Produktion, bis zur Rezeption und eventuellen Transformation in eine andere Einheit: „all texts necessarily form part of a network of practices and activities“.⁴⁶⁷ Remediationen spielen mit Elementen aller Ebenen, daher untersucht die Analyse, wie sich Remediationsspiele in digitalen Erlebnisräumen entfalten. Ein Zeichen wird durch seinen Gebrauch als Zeichen wahrgenommen und zur Semantik dieses Gebrauchs gehören die möglichen Deutungen, sowie die Vorstellungen, welche ein Zeichen weckt.⁴⁶⁸ Wulff erkennt, dass Videos zwar heterogen, dennoch strukturiert sind. Wenn auch ihre Strukturierung im Vergleich zu anderen Audiovisionen nicht allgemein gültig ist, betont er, dass sie sehr wohl im Adressatenkreis verständlich seien:

Trotzdem sind sie *konventionell* – in Bezug auf die subkulturelle Interpretationsgemeinschaft, in der sie als Verfahren der Strukturierung von Kommunikaten funktionieren bzw. in der die Elemente, die im Text genutzt werden, spezifische Bedeutungen haben.⁴⁶⁹

Dies lässt sich auf Internetvideos übertragen. Ein Zeichen ist in bestimmte historische, soziale, kulturelle und ggf. weitere Vorstellungen und Kontexte eingebettet, die im Gebrauch als weitere konnotative Bedeutungen bspw. in Form von Assoziationen

⁴⁶² Ebd.

⁴⁶³ Stockinger, Peter (2012), S. 16.

⁴⁶⁴ Vgl. ebd., S.17f.

⁴⁶⁵ Ebd., S. 18.

⁴⁶⁶ Vgl. ebd. S.19.

⁴⁶⁷ Vgl. ebd. S.20.

⁴⁶⁸ Vgl. Mersch, Dieter (1998): Einleitung. In: Mersch, Dieter (Hg.) (1998): *Zeichen über Zeichen. Texte zur Semiotik von Charles Sanders Peirce bis zu Umberto Eco und Jacques Derrida*. DTV: München, S. 9-36, hier S. 17f.

⁴⁶⁹ Wulff, Hans J. (1992), S. 300 (Herv. im O.). Er untersucht das Musikvideo zum Song ‚Cult of Personality‘ der schwarzen Hard Rock Band Formation of Living Colours.



und Metaphern mitschwingen und zur Bedeutungsrekonstruktion beitragen.⁴⁷⁰ Bezogen auf Videoclips zeigen sich diese Kontexte und Vorstellungen etwa im Wandel von Gattungskonzepten und ihren sozialen Funktionen, die durch Remediationen ständig herausgefordert werden. Ein Videoclip stellt im weiteren Sinn einen audiovisuellen Text dar. Seine Interpretation ist eine strukturierte Bedeutungsauslegung audiovisueller Elemente solch eines ‚Medientextes‘:

Der Textbegriff, der dieser hermeneutischen Vorgehensweise zugrunde liegt, umfasst alles, was zum Gegenstand von Deutungen gemacht werden kann, das heißt als sinnhaft postuliert und zeichenhaft repräsentiert angesehen wird, insbesondere menschliche Äußerungs-, Erscheinungs- und Darstellungsformen, also Rede, Gesten, Handlungen, Produkte, Kleidung, Bilder, Photos etc.⁴⁷¹

Die Intermedialität der audiovisuellen Zeichenkonfigurationen lenkt auf die Materialität, die Komposition der Referenzen und Wiederverwertungen verschiedener Medien.⁴⁷² Die Arbeit strebt, wie Gumbrecht einfordert, statt eines monolithischen Denkens, dass ausschließlich einem materialen Paradigma oder einem zeichentheoretischen Paradigma folgt, eine „bipolarity between meaning and ‘materiality’“ an.⁴⁷³ Das heißt, wie in Kapitel 3 bereits dargelegt, dass nicht eine digitale Verfasstheit ohne soziohistorische Kontexte im Vordergrund stehen kann, die andere mediale Charakteristika wie Intermedialität auflöst. Es werden auch nicht von technischen Implikationen losgelöste Inhalte fokussiert. Sondern es gilt, ein dynamisches Zusammenspiel beider Dimensionen auf ‚neuen‘ Ebenen zu betrachten.⁴⁷⁴ Digitalisierung und

⁴⁷⁰ Ein Zeichen als Relation zwischen Inhalts- und Ausdrucksseite, kann zu einem Element eines zweiten Systems werden, zu einer Seite eines sekundären Zeichens. Wird ein Zeichen, das erste System, zur Ausdrucksseite eines zweiten Systems erweitert, dann bildet das erste System die Ebene der Denotation und das zweite System die Ebene der Konnotation. Wird dagegen das erste System zur Inhaltsseite eines zweiten Systems erweitert, dann wird bspw. ein objektsprachliches Zeichen zu einem metasprachlichen Zeichen. Vgl. Barthes, Roland (1979): *Elemente der Semiotik*. Syndikat: Frankfurt a.M., S.75f.

⁴⁷¹ Dreher, Jochen (2010): Lebensweltanalyse und Literaturinterpretation- zur Rekonstruktion symbolischer Wirklichkeitssphären. In: Staudigl, Michael (Hg.) (2010): *Alfred Schütz und die Hermeneutik*. UVK: Konstanz, S. 213-232, hier S. 217.

⁴⁷² Im Zusammenhang mit der erwähnten Spurensuche sei kurz auf die Diskussion der Zeichenhaftigkeit von Spuren und Spuren als Vorboten von Zeichen bei Krämer (2007) verwiesen: Während ein Zeichen etwas repräsentiert und im Zeitalter der digitalen Simulationen, in dem sich Zeichen nur noch auf Zeichen beziehen und ihren Referenten verlieren, sich die Dinge aufzulösen scheinen, liegt in der Spur eine Rückbindung an das Materielle. Krämer (2007) verhandelt, dass Spuren nicht nur Anzeichen für etwas sind, sondern Zeichen aus den Spuren heraus zu bestimmen sind. Mit der Spur wird der semiotisch-repräsentationale Diskurs mit der Dinghaftigkeit, Körperlichkeit und Materialität der Welt verbunden, vgl. Krämer, Sybille (2007).

⁴⁷³ Gumbrecht, Hans Ulrich (2003): Why Intermediality – if at all? In: *intermédiatités*, 2/2003, S. 173-178, hier S. 175.

⁴⁷⁴ Vgl. Müller, Jürgen E. (2010b): Intermedialität digital. Konzepte, Konfigurationen, Konflikte. In: Blättler, Andy/ Gassert, Doris/ Parika-Hug, Susanna/Ronsdorf, Miriam (Hg.) (2010): *Intermediale*



digitale Materialität aktualisieren Prozesse der Intermedialität und führen zu Konfigurationen „auf einem Niveau, in dem Vorstellungen von Gattungen, Formaten, Funktionen in remedialisierter, recycelter Form mit dem Sinnbildungsvermögen des <Users> spielen“. ⁴⁷⁵ Digitale Erlebnisräume (re)materialisieren mediale Vorstellungen von Gattungen, Narrationen und Diskursen. ⁴⁷⁶

4.2 Die Vorgehensweise

Die Untersuchung ist semiotisch-semiologisch angelegt und in der qualitativen Forschungstradition verortet. In diesem Sinne findet die explorative Analyse ausgewählter Videoclips in kleinen Einheiten, auf der Mikroebene, statt. ⁴⁷⁷ Dies ergibt ein durch die Dokumentation des Forschungsprozesses nachvollziehbares Bild über das Zusammenspiel von Elementen, remediatisierten Formen, Inhalten und Funktionen digitaler Erlebnisräume. Durch Reflexion und die vorliegende Aufbereitung in Textform, stehen die Erkenntnisse allerdings für Nachverfolgung, Kritik und weitere Interpretationen offen. Das fortlaufende Niederschreiben der gewonnenen Erkenntnisse ist Teil geisteswissenschaftlicher Methoden wie van Manen darlegt. ⁴⁷⁸ Ein heuristischer Einblick in digitale Erlebnisräume zeichnet sich im Idealfall an den nachfolgend klar umrissenen Rekonstruktionen von Praktiken in den Fallbeispielen ab. Nach Müller steht eine derartige semiotische Analyse auch in der Tradition verstehender Soziologie, mit deren Paradigmen er „*deskriptive Rekonstruktionen intermedialer Prozesse*“ vornimmt. ⁴⁷⁹

Diesen Grundlegungen folgend werden exemplarisch typische Fälle einer näheren hermeneutisch orientierten Beschreibung unterzogen. Zur besseren Nachvollziehbarkeit geht die Arbeit schrittweise vor. ⁴⁸⁰ In mehreren Sichtungen werden die audiovisuellen Einstellungen eines Videoclips tabellarisch erfasst und weitere Elemente notiert und dann das Fallbeispiel interpretiert (vgl. Anhang). Alle audiovisuellen Ele-

Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung. Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte. Transcript: Bielefeld. S. 17-40, hier S.23.

⁴⁷⁵ Vgl. Müller, Jürgen E. (2010b), S.23.

⁴⁷⁶ Rogers spricht von einer *Groundedness*: „Es geht darum, die <Erdung> von Online-Phänomenen und somit ihre Verankerung in Offline-Prozessen zu berücksichtigen“, vgl. Rogers, Richard (2011), S. 62 (Herv. im O.).

⁴⁷⁷ Semiotik und Semiologie versteht diese Arbeit synonym und verwendet im Folgenden nach einer Entscheidung der *International Association of Semiotic Studies* den Begriff Semiotik für das Gebiet, das oftmals mit einem von beiden Begriffen bezeichnet wurde, vgl. Nöth, Winfried (2000), S. 3.

⁴⁷⁸ Manen, Max van (1997), S. 32f.

⁴⁷⁹ Müller, Jürgen E. (1996), S.18. (Herv. im O.).

⁴⁸⁰ Vgl. zum systematischen, methodisch kontrollierten und reflektierten Vorgehen die 14 Arbeitsschritte bei Mikos, Lothar (2005); speziell für Filmanalysen mit grafischen Schemata bei Korte, Helmut (2001): *Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch.* Erich Schmidt Verlag: Berlin, S. 24ff.



mente erlangen, unabhängig von der Intention, im Zusammenspiel von Ausdrucks- und Inhaltsseite Bedeutung. Spiele mit audiovisuellen Einstellungen gehören zu allen Arten intermedialer Spiele, die in der Analyse jeweils mitbetrachtet werden. Folgende Elemente werden, auf den jeweiligen Videoclip angepasst, nach mehrmaligem ‚Leseprozess‘ systematisch herausgearbeitet.⁴⁸¹ Ausgangspunkt bildet die Rekonstruktion der audiovisuellen *Einstellungen* als die kleinsten technischen Einheiten und Elemente der Ausdrucksseite eines Videoclips.⁴⁸² Eine *Szene* ist die kleinste Einheit der Inhaltsseite eines filmischen Zeichens, die mehrere Einstellungen umfassen kann und nicht linear hintereinander ablaufen muss. Sie wird charakterisiert und begrenzt durch die jeweiligen Akteure, Handlungen, Dialoge, Objekte, Zeiten und Orte.⁴⁸³ Pro Einstellung wird daraufhin die *Mise en image* beschrieben.⁴⁸⁴ Orientierung gibt dabei das Analyseschema nach Stockinger, das vorliegend modifiziert und in der Tiefe fall-spezifisch angewendet wird.⁴⁸⁵ Dies dient, wie auch die formlosen Sichtungsnutzen, der Dokumentation der Arbeitsweise.⁴⁸⁶ In den Notizen werden begleitend weitere Aspekte für eine Interpretation festgehalten, wie etwa zu *Schnitt und Montage*.⁴⁸⁷ Ebenso werden im Hinblick auf die Analyseperspektiven relevante Thematisierungen, Bezugnahmen oder Funktionen aufgeführt. Für die Interpretation werden über das Artefakt hinaus die Metadaten des Clips aus der allgemeinen Auflistung des Korpus hinzugezogen.⁴⁸⁸

Das so strukturierte Vorgehen ist intersubjektiv nachvollziehbar und wiederholbar, doch lässt sich, mit Barthes gesprochen, eine gewisse Willkürlichkeit in der Festle-

⁴⁸¹ Siehe das Analyseschema im Anhang c). Mehr zu Mitteln audiovisueller Darstellung im Überblick bei Korte, Helmut (2001), S.25ff; mit Hinblick auf diskutierte Funktionalitäten vgl. die Darstellung bei Gräf, Dennis et al. (2011): *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Schüren: Marburg, S. 72ff.

⁴⁸² Vgl. Stockinger, Peter (2003), S.89f.

⁴⁸³ Vgl. Stockinger, Peter (2009/2010), S. 107ff.

⁴⁸⁴ Sie umfasst verschiedene Aspekte der Kameraarbeit wie die Kameraposition, die Kamerabewegung, den Zoom, die Einstellungsgröße, das visuelle Blickfeld und die Einstellungslänge, vgl. Stockinger (2009/2010), S.100ff.

⁴⁸⁵ Vgl. Stockinger, Peter (2003), insbesondere Kapitel 4, S. 80ff. und Kapitel 5; Vgl. die Schemata in Stockinger, Peter (2009/2010); Vgl. für die vorliegende Untersuchung das allg. Analyseschema im Anhang. Die Tabellen strukturieren das Vorgehen, geben orientierende Eckpunkte und Freiheiten für Spezifika der jeweiligen Fälle, vor allem, was analytisch vertieft wird. Gerade bei einem schnell-geschnittenen Clip mit vielen Einstellungen ist es nicht immer zielführend alle Details pro Einstellung aufzuführen, vor allem wenn sich die Elemente wiederholen und das Wesentliche auf einer anderen Ebene liegt.

⁴⁸⁶ Vgl. im Anhang d) die allgemeine Sichtungsnutzen.

⁴⁸⁷ Sie beinhalten die Auswahl von Einstellungen und das Zusammensetzen zu Szenen und Sequenzen. Der Schnitt oder die Montage können kohärenzstiftend in Übergängen und Anschlüssen erfolgen oder als gezielter Bruch vollzogen sein, vgl. Stockinger, Peter (2009/2010), S.116; dazu ausführlich bei Gräf, Dennis et al. (2011), S. 146.

⁴⁸⁸ Siehe die allgemeine Auflistung des Korpus im Anhang a) und b).



gung des Korpus und der fokussierten Untersuchungselementen nicht vermeiden.⁴⁸⁹ Dies ist dem persönlichen „Schwimmen“ im Videopool digitaler Erlebnisräume geschuldet und bleibt bei diesem intentionalen phänomenologischen Vorgehen nicht aus, sondern, wie eingangs erwähnt, ist es methodologischer Bestandteil des Erlebnis- und Erkenntnisprozesses. Die Forscherperspektive reflektiert dieses Begreifen von Innen mit.⁴⁹⁰ Neben möglichen Nachteilen liegt in diesem strukturiert offenen Ansatz der Vorteil, clipimmanent Praktiken nachzuspüren.⁴⁹¹ So ist ein fallangepasstes Vorgehen möglich, das einen intensiven Blick auf Varianten der Praktiken zulässt, ohne allzu starre Vorgaben zu machen, die wiederum auf alle Videoclips angewandt werden müssten. Es wird in einem Bottom-Up-Prozess induktiv von den Videoclips ausgegangen, sodass sich die Perspektiven materialgeleitet aus dem Korpus entwickeln und für die Fallstudien analyseleitend werden. Mit einer den Videoclips zugewandten Auswahl, Systematisierung und Interpretation wird eine materialferne theoretische Starrheit im Sinne Bordwells umgangen.⁴⁹² Stockinger folgend stellt die so vorgenommene Untersuchung einen interpretativen Akt dar, der kontrolliert an die hier dargelegten Theorien und Methoden gebunden ist.⁴⁹³

4.3 Zur Auswahl des Korpus

Die hier angelegte Untersuchung umfasst als allgemeines thematisches Kriterium Videoclips zur Thilo-Sarrazin-Affäre. Darunter sorgen formale, funktionale und inhaltliche Relevanzdimensionen für eine Streuung der Praktiken. Zu den formalen Auswahlkriterien gehören Gattungs- oder Formatepakte wie Comedy, Musik, Nachrichten, Aktionen u.ä. also eine Varianz aus den Kategorien der Videoplattformen bzw. Nutzer selbst. Ebenso die Materialart, ob eigenes oder neuzusammengestelltes oder wieder hochgeladenes Material verwendet wurde, gehört in diese Dimension. Funktional zieht das im pragmatischen Sinne humoristische, appellierende, informierende, unterhaltende o.a. Kennzeichen für die Videoclipauswahl nach sich. Die inhaltliche Dimension bezieht sich auf semantische Merkmale wie Perspektiven in den Clips, Wertungen, audiovisuelle Rhetorik u.ä. Thematische Aspekte sind aus Printmedien (u.a. *Bild*, *Focus*, *Hamburger Abendblatt*, *Spiegel*, *Süddeutsche*, *taz*) und Fernsehsendungen, überwiegend Talkshows, abgeleitet). Verschiedene formale, funktionale

⁴⁸⁹ Vgl. Barthes, Roland (1979), S. 80.

⁴⁹⁰ Vgl. Kardoff, Ernst von (1995): Qualitative Sozialforschung – Versuch einer Standortbestimmung. In: Flick, Uwe/ Kardoff, Ernst/ Keupp, Heiner/ Rosenstiel, Lutz von/ Wolff, Stephan (Hg.) (1995): *Handbuch qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen*. Beltz: Weinheim, S. 3-10, hier S. 5.

⁴⁹¹ Siehe die Diskussion zu Fallstudien in den Beiträgen bei Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005).

⁴⁹² Vgl. Bordwell, David (2008): *Poetics of Cinema*. Routledge: New York/Oxon, S.3.

⁴⁹³ Vgl. Stockinger, Peter (2003), S. 18; S. 29.



und inhaltliche Kombinationen zeigten sich hier als möglich. Ziel ist es, nicht nur einer audiovisuellen Form nachzugehen, sondern durch die Untersuchung Einblicke in die digitale Vielfalt der Praktiken zu erlangen. In einem fortlaufenden Auswahl- und Beschreibungsprozess verdichten sich die Analyseperspektiven auf materiale, gattungsspezifische, narrative und diskursive Praktiken. Es werden Videoclips ausgesucht, die öffentlich einsehbar auf Videoplattformen publiziert wurden. Im Anhang befindet sich je Videoplattform eine Clipübersicht. Das Korpus wurde in einer doppelten Auswahl zusammengestellt: Zunächst wurden die Videoplattformen ausgewählt und dann aus ihrem Angebot die Videoclips ausgesucht. Hieraus werden typische Fälle zur exemplarischen Analyse herangezogen.

4.3.1 Zur Auswahl der Videoplattformen

Die Arbeit hat die Videoplattformen *YouTube* und *Vimeo* als Ausgangspunkt der Korpuswahl.⁴⁹⁴ *YouTube* wurde ausgewählt, weil sie die international populärste Videoplattform ist; sie gilt als die zweitgrößte Suchmaschine nach Google, d.h. dass sie die größte Menge durchsuchbarer Videos auf sich vereint.⁴⁹⁵ *YouTube* bietet eine Bandbreite thematisch einschlägiger Videos, die sich überdies noch verschiedener Praktiken bedienen. *Vimeo* ist eine kleinere Plattform und künstlerisch anspruchsvoll, was insbesondere für Adaptionen des Themas relevant ist. Viele Videos sind sowohl auf *YouTube* wie auch auf *Vimeo* hochgeladen, was nicht nur für eine gewisse Zirkulation der Videoclips spricht, sondern auch die plattformübergreifende Aufmerksamkeit für die Thilo-Sarrazin-Affäre sowie Präsenz der Produzenten dabei belegt.⁴⁹⁶ Die Videoplattformen sind so nicht nur ein Dreh- und Angelpunkt im Social Web, sondern dienen in dieser Untersuchung als ein Startpunkt für die Auswahl des Korpus mit Konzentration auf die audiovisuellen Beispiele.⁴⁹⁷

4.3.2 Zur Auswahl der Videoclips

Die Anzahl der Suchergebnisse ist abhängig vom Zeitpunkt der Suche, der Suchplattform und Suchkriterien wie den Such-Schlagworten.⁴⁹⁸ Ebenso hinterlässt jeder

⁴⁹⁴ Siehe nähere Ausführungen zu den Videoplattformen unter Kapitel 3.4 dieser Arbeit.

⁴⁹⁵ adz.stg (7.3.2013): Youtube: zweitgrößte Suchmaschine der Welt. In: Adzine, online: <<http://www.adzine.de/de/site/artikel/8320/video-advertising/2013/03/youtube-zweitgroesstesuchmaschine-der-welt>>, letzter Zugriff 18.3.2015.

⁴⁹⁶ Mit Mehrfachveröffentlichungen umgehen Produzenten Copyrightkonsequenzen und machen sich selbst oder ihr Anliegen bekannter.

⁴⁹⁷ Im Einzelnen werden ggf. weitere Plattformen oder Bezüge zum Social Web als spezifischer Kontext mitbetrachtet.

⁴⁹⁸ Die Erforschung gegenwärtiger Phänomene stellt sich gerade für digitale Erlebnisräume wie bereits erwähnt als herausfordernd dar. Im Laufe des Forschungsprozesses gingen einige Videos offline, bevor alle notwendigen Informationen dokumentiert und analysiert werden konnten. Für die Fall-



Nutzer Daten, aus denen Algorithmen der Videoplattformen oder Suchmaschinen Vorschläge generieren. Aufgrund der großen Ergebnisanzahl wurde das Korpus mit weiteren Kriterien eingegrenzt. Eine Vollerhebung wird nicht angestrebt, sondern eine heuristische manuelle Auswahl thematisch relevanter Fälle. An ihnen sollen zum einen spezifische Formen und Funktionen digitaler Praktiken rekonstruiert und zum anderen Besonderheiten des Erlebnisraums abgelesen werden.

Das finale Korpus wird in mehreren Schritten, zuerst in einer groben Suche, dann in einer feineren Auslese, zusammengestellt. Das Vorgehen ist angelehnt an die verschiedenen Suchwege in einem mehrstufigen Erhebungsverfahren für visuelle und audiovisuelle Onlineplattformen nach Richard et al.⁴⁹⁹ Das Suchwort ‚Thilo Sarrazin‘ liefert den breitesten thematischen Rahmen für die Videoclipsuche mit 7890 (8.8.2011) oder 9990 (1.2.2012) Ergebnissen bei *YouTube*.⁵⁰⁰ Die Ergebnisse werden mit den Suchworten ‚Thilo Sarrazin Deutschland schafft sich ab‘, ‚Deutschland schafft sich ab‘, ‚Thilo Sarrazin Kontroverse‘ und ‚Thilo Sarrazin Affäre‘ eingegrenzt. Ebenso werden Google-Alerts, nach Stichworten generierte Nachrichten aus dem Web, zu den gleichen Stichworten geprüft, um aktuelle Videos zu erschließen. Dies ermöglicht einen Überblick nach thematischer Relevanz und das Aussortieren irrelevanter Videos. Als irrelevant erweisen sich Videoclips, in denen es nicht um die Kontroverse, das Buch, den Autor oder andere damit zusammenhängende Themen geht. Das ist zum Beispiel der Fall bei Videos der französischen Band *Sarrazin*, die nur wegen der Namensgleichung ohne inhaltlichen Bezug bei der Suche angezeigt werden kann.

Ebenso werden Videoclips, die vor den Vorabdrucken des Buches Ende August 2010 veröffentlicht wurden, ausgeschlossen. Es sei denn, sie dienen dem Kontext des Producers. Des Weiteren werden in einem Schneeballverfahren Videoclips gesammelt.⁵⁰¹ Das heißt, dass der Weg von einem per Stichwortsuche ausgesuchten Video zu einem nächsten potentiellen Video führt und so zu weiteren potentiellen Videos. Dies geschieht durch Angebote auf der Seite wie „verwandte Videos“ bei *YouTube* oder „ähnliche Sammlungen“ bei *Vimeo*. Bei der Auswahl relevanter Videos hilft das Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ sich formal, funktional oder thematisch, bspw. gattungsspezifisch oder diskursiv, wiederholende und variierende audiovisuelle Ausdrucks- und Präsentationsformen zu entdecken. Die Arbeit geht dazu in der

analysen wurden Videoclips verwendet, die überwiegend zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit online zugänglich waren.

⁴⁹⁹ Vgl. Richard et al (2010) S. 51; S. 61f.

⁵⁰⁰ Zahlen vor den weiteren Buchveröffentlichungen Sarrazins, vgl. in der vorliegenden Arbeit Kapitel 2 *Die Thilo-Sarrazin-Affäre*.

⁵⁰¹ Das Schneeballverfahren ist ein Erhebungsverfahren aus der Soziologie vgl. Wienold, Hanns (1994): Schneeball-Verfahren. In: Fuchs-Heinritz, Werner/ Lautmann, Rüdiger/ Rammstedt, Otthein/ Wienold, Hanns (Hg.) (1994): *Lexikon zur Soziologie*. Westdeutscher Verlag: Opladen, S.588.



phänomenologischen Perspektive eines idealtypischen Producers vor, dessen angenommene Nutzungspfade im Videoflow nachverfolgt werden, was mehr Spielraum für jeweils individuelle und spontane Funde von digitalen Praktiken lässt. D.h. die Forscherin bewegt sich selbst im Untersuchungsfeld und geht *wie* ein Nutzer im Videoflow Angeboten des Systems und Schlagworten aus der Berichterstattung über die Thilo-Sarrazin-Affäre nach. Relevante Videos ergeben sich aus der formalen Nennung Sarrazins im Videotitel, der Beschreibung oder den Schlagworten. Ebenso sorgt die inhaltliche Nennung Sarrazins, z.B. bei Musicclips, oder das Zeigen Sarrazins in Stand- oder Bewegtbildern im Video selbst für einen thematischen Bezug. In diesem fortlaufenden Auswahlprozess wird eine handhabbare Reduktion der Komplexität des Untersuchungsgegenstands erreicht.

4.4 Korpusbeschreibung

Die Videoclips, bemessen an ihrem Uploaddatum, zentrieren sich in der aktiven Zeit der Thilo-Sarrazin-Affäre im Jahre 2010 und 2011 mit weiteren Beispielen aus dem Jahre 2012 und einem Videoclip aus dem Jahre 2014. Der Zeitraum stellt kein ausschlaggebendes Kriterium für die Fallstudien dar.⁵⁰² Das Korpus umfasst 145 Videoclips. 113 Videoclips werden von *YouTube* ausgewählt. Bei *Vimeo* ist die Auswahl mit den Schlagworten aufgrund der geringeren Videoclip-Anzahl einfacher und nach einer Totalsichtung werden 32 Videoclips in das Korpus genommen. Die Anzahl von 145 Videos lässt genug Raum, ein Spektrum an Praktiken und Spielarten zu versammeln und bleibt dennoch handhabbar in der qualitativen Analyse 50 Videoclips auf ihre Spezifika in den vier Perspektiven näher zu analysieren.

YouTube	Vimeo
Humor: 29	Humor: 1
Musik: 30	Musik: 3
TV - Nachrichten: 28	TV-Material (Info): 9
Thesen: 7	Thesen: 4
Diverse: 19	Diverse – Buchvorstellung: 7
	Projekt: 4
	Aktion: 4
YT-Auswahl Total: 113	V-Auswahl Total: 32
Aktiv: <u>106</u> (Stand 15.8.2017)	Aktiv: <u>30</u> (Stand 15.8.2017)
Total: <u>136 aktive Videoclips</u>	
Analyse: 50	

Tabelle 1: Übersicht der Videoclips

⁵⁰² Vgl. die allgemeine Auflistung des Korpus im Anhang.



Wie Tabelle 1 zeigt, weist das Korpus eine intendierte Vielzahl an Formaten und Hybridgattungen auf. Allgemein lassen sich die Videoclips aufgrund ihres Inhalts, orientiert überwiegend im Einklang mit der Produzereinordnung nach den Videoplattformkategorien, als ‚Humor- oder Comedyclips‘, ‚TV- oder Nachrichtenclips‘, ‚Musikclips‘, ‚Thesenclips‘, ‚Aktionsclips‘ und ‚Projektclips‘ beschreiben.⁵⁰³ Darüber hinausgehende Formate und vom Inhalt abweichende Kategorisierungen der Produzere wurden in die Kategorie ‚Diverse‘ sortiert. So bspw. Buchvorstellungen, Interviews, Dokumentationen von Sarrazin-Auftritten, als Nachricht markierte Satire o.ä.⁵⁰⁴ ‚Comedyclips‘ humorisieren die Thilo-Sarrazin-Affäre in Remediationen aus dem Fernsehen oder eigenen Produktionen. Die größte Gruppe bilden ‚TV- oder Nachrichtenclips‘, sie remediatisieren Fernsehnachrichten oder andere Inhalte und Formate. Die ‚Musikclips‘ sind die unerwarteten Ausdrucksformen zur Thilo-Sarrazin-Affäre, die kreative diskursive Praktiken von überwiegend professionellen Musikern zeigen. Bis auf zwei Beiträge gehören alle Musikclips der Gattung Hip Hop/Rap an. In ‚Thesenclips‘ geben die Produzere ihre Meinung zur Thilo-Sarrazin-Affäre wieder. ‚Aktionsclips‘ beinhalten Dokumentationen von Aktionen wie Demonstrationen gegen Buchlesungen Sarrazins. ‚Projektclips‘ sind als Projekt bspw. künstlerisch, in der Jugend- oder Sozialarbeit entstanden wie beim Berliner Musiklabel *Gangway Beatz* von *Gangway e. V.*

Eine detaillierte Auflistung mit Tags, Cliplänge, Informationen zum Ersteller u.a. befindet sich im Anhang. Der Übersicht halber folgt in diesem Abschnitt nur eine verkürzte Auflistung der zur Analyse herangezogenen Clips in Tabelle 2 und 3. Es befinden sich 145 Videos insgesamt im Korpus. Davon werden 13 von *Vimeo* und 37 von *YouTube* zur Analyse herangezogen, also 50 Videoclips.⁵⁰⁵

⁵⁰³ Siehe dazu Anhang a) und b).

⁵⁰⁴ Wie unter 4.5.2 Spiele mit Gattungen ausgeführt.

⁵⁰⁵ Die verfügbare Auswahl von YouTubeclips ist zu erreichen in der Playlist „ErlebnisräumeSarrazin“ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJXPQd51IU_rI5D4L_pvqYOhom2mvL3jG>

Zur Clipauswahl von *Vimeo*:

<i>Videonummer, Nutzerprofilname, Einstellungsdatum und Videotitel nach Kategorie</i>	<i>Stichwort zur Beschreibung</i>
AKTION	
VA1: The Doublethink Project (20.3.2011): As we put our country at risk.	Interkulturelle Buchlesung: Ein junger asiatisch aussehender Mann liest Sarrazins Buch in einem Dönerimbiss
VA2: RebellComedy (30.9.2011): RebellComedy - Bücheraktion Thilo Sarrazin.	Sarrazins Buch wird mit Plakat von RebellComedy heimlich in einem Buchladen beklebt
VA3: ABMR (11.4.2011): Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011.	Demonstration einer rechten Gruppierung gegen Sarrazin
VA4: Filmpiraten (10.5.2012): Tinnitus für Sarrazin in Erfurt.	Demonstration gegen eine Sarrazin-Lesung
MUSIK	
VM2: Fuck Zensur (7.9.2010): Manuellsen feat Haftbefehl – Genaration Kanack	Song zu Identität, s.a. M21, M22
TV-MATERIAL	
VTV1 Abschaffung der Redefreiheit wegen Sarrazin ?	Danke-Thilo-Mann
VTV5: TV-Reports (8.10.2010): Kapitulation des deutschen Rechtsstaats.	Ab 4.39 zu Sarrazin; Reportage zur Dagegen-Stimmung bei Großprojekten und Opfer der Gegner des Dagegen/Leiter von Projekten; Meinungsfreiheit und Einschränkung durch Demonstranten; mit Broder
VTV6: TVReports (26.10.2010): LesungPotsdam.	Lesung mit Sarrazin in Potsdam; ungeschnittener Stream ursprünglich von der Märkischen Allgemeinen Zeitung; in 3 Teilen auf YouTube veröffentlicht
VTV7: TV-Reports (19.10.2010): Voß fragt Kelek: Hat Thilo Sarrazin recht?	Wiedergabe eines Fernsehinterviews auf 3Sat zu Einwanderung und Islam
VTV8: TVReports (3.11.2010): Schafft sich auch die Schweiz ab?	Talkshow mit Sarrazin auf SchweizTV
VTV9: TV Wahrheit (27.2.2011): Sendung 007/11.	Ausschnitt einer Aktion: Interview mit Bürgern in Fußgängerzone; ohne Orts- und Personenangabe, ohne redakt. Einordnung
PROJEKT	
VP4: Heimatfilm (21.1.2012): Wir. Und die Anderen	Kurzfilm über Migration und Heimat
DIVERSE	
VD1: Wolfgang Wenzel (14.01.2011): Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 1.	Pressekonferenz Buchvorstellung Mitschnitt (1. von 6 Teilen) eigener Vor- und Zwischenteil, selbstproduziert

Tabelle 2: Videoclips von *Vimeo*

Zur Clippauswahl von *YouTube*:

<i>Videonummer, Nutzerprofilname, Einstellungsdatum und Videotitel nach Kategorie</i>	<i>Stichwort zur Beschreibung</i>
DIVERSE	
D1: STYNG (28.8.2010): DFDT 005 – Wird Deutschland immer dümmmer? Hat Thilo Sarrazin recht?	Vlogreihe: Frage des Tages, zu These Sarrazins
D2: Blog4IT – J.Kroeger (29.8.2010): Antwortvideo – DFDT5 – Wird Deutschland immer dümmmer?	Antwort auf die Frage des Tages von D1
D11: POLITIKPEST (24.8.2010): Deutschland schafft sich ab 1/6 – Deutschland wird immer ärmer und dümmmer.	Buchlesung Teil 1 von 6, Bild Sarrazin Katzenaugen
D12: POLITIKPEST (24.8.2010): Deutschland schafft sich ab 2/6 – Will ich den Muezzin hören, dann reise ich ins Morgenland.	Buchlesung Teil 2 von 6, Bild Strauß
D16: POLITIKPEST (28.8.2010): Deutschland schafft sich ab 6/6 – Deutschland in 100 Jahren.	Buchlesung Teil 6 von 6, Bild Terminator
HUMOR	
H3: DieClownUnion (27.07.2011): Die Dysgenik und der Thilo.	Collage zu Thesen Sarrazins, Buchzusammenfassung mit Spitzen gegen die Regierung/Politik
H5: Adm.Polli (3.9.2010): „Thilo Sarrazin“ – Ein Kommentar von Gernot Hassknecht, Al Jazeera heute show ZDF.	Sendungsausschnitt aus der HeuteShow, ZDF: Hassknechts Kommentar
H6: Freigeist20789 (4.9.2010): Gernot Hassknecht – Thilo Sarrazin 4.9.2010.	Sendungsausschnitt aus der HeuteShow, ZDF: Hassknechts Kommentar
H7: PrinceTheLight (30.12.2010): hat Sarrazin doch Recht mit seiner Thesen?	Sendungsausschnitt aus der HeuteShow, ZDF: Hassknechts Kommentar
H16: makefunofThilo (30.08.2010): Sarrazin und das Judengen	satirische Bebilderung
H17: makefunofThilo (30.8.2010): Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin	satirischer Kommentar zu Namen Sarrazin, verlinkt mit H16
H18: makefunofThilo (30.8.3010): Thilo Sarrazin – Er war einfach nur betrunken! [ACHTUNG! SATIRE!].	langsame Geschwindigkeit von Redebeitrag Sarrazins, der unverständlich ist. Verlinkt mit H16
H20: preissau (27.8.2010): DS615 Thilo Sarrazin-Buch.	Videoblog, Kommentar
H24: Willst du mich verarschen film?! (28.5.2011): lol.sarrazin.wmv.	Sich wiederholender Musik- und Bildausschnitt gegen Sarrazin
H25: <i>SaviorAgent</i> (5.4.2012): Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer.	Ausschnitte aus einer Rede in dem Film <i>American History X</i> mit Bildern aus Kirche und Brauchtum
H26: Rischka0 (5.9.2010): Mr. Thilo Sarrazin.wmv.	Gesang amateurhaft aufgenommen; Kritik an Sarrazin
H28: RebellComedy (6.1.2012): RebellComedy Show 7 DIA von Der Stamm.	Rap des Sängers Dia gegen Sarrazin live + Werbung Rebell Comedy
MUSIK	
M1: nordmende99 (7.9.2010): LaLeLu: Thilo Sarrazin – das Video.	A-capella-Song



M2: Der Stamm (23.2.2011): DIA von DER STAMM live bei Rebell Comedy Sarrazin Diss Deutschland lacht sich schlapp.	Nur Dias Rap
M3: RebellComedy (27.10.2010): RebellComedy und DIA von DER STAMM – Deutschland lacht sich schlapp.	MUSIKVIDEO zu Text von Dia
M4: RebellComedy (28.10.2010): RebellComedy & DIA – Deutschland lacht sich schlapp.	MUSIKVIDEO zu Text von Dia
M5: I703I (28.10.2010): Dia feat. RebellComedy – Deutschland lacht sich schlapp (Sarrazin-Diss).	MUSIKVIDEO zu Text von Dia
M6: tEitaTV (2.10.2010): Harris – Nur Ein Augenblick.	Musikvideo von Harris
M8: Olad Aden (23.11.2010): Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris.	Antwort auf das Musikvideo von Harris
M9: Olad Aden (17.9.2010): Gangway Beatz presents Sarrazynismus by Madog/Kaveh/Gigoflow.	Musikalische Auseinandersetzung mit Herkunft, Identität und Migration
M10: Kevin Muneran (26.10.2012): Crackaveli Feat Nate57 Parallelgesellschaft.	Musikvideo Bezug Diskurs Migration: Parallellgesellschaft, Straßenleben
M17: abazmusic (9.9.2011): MASSIV – DEUTSCHLAND SCHAFFT SICH AB (PRESENTED BY ABAZ).	Musikvideo, kehrt Buchtitel von Sarrazin um
M19: Muhabbet (3.9.2010): Muhabbet – Ich hab alles versucht (Sarrazin Diss – September 2010).	Musikvideo, gegen Sarrazin, fühlt sich beleidigt
M21: Lloyd2099 (6.9.2010): Manuellsen feat. Haftbefehl – Generation Kanak HD (M. Bilal 2010 Seit dem 01.10.2010 im Handel.	Upload weil zwischenzeitlich gelöscht Musikvideo, bezieht sich im Schlagwort auf Sarrazin, Beitrag zu Interkulturalität, Identität
M22: AGGRO.TV (7.9.2010): MANUELLENSEN FEAT. HAFTBEFEHL – GENERATION KANAK (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV).	Erneuter Upload des Musikvideos, ursprünglich wegen Heil-Hitler-Geste gemeldet
M25: rap.de (16.9.2014): Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de).	Musikvideo, von Teenagern, widerlegen an eigenem Beispiel Sarrazin
TV-Nachrichten	
TVN6: freezyontv (10.03.2012): Eko Fresh über Thilo Sarrazin – VOX – Prominent.	Ausschnitt einer Reportage; Rapper Eko Fresh über Integration
TVN7: You365Tube (4.9.2010): Wie man ein politisch korrekter Kriecher wird (Teil 1).	Satire auf Politikbetrieb, Meinungsklima
TVN8: You365Tube (12.9.2010): Sigmar Gabriels Geschwafel über Thilo Sarrazin (REAL-SATIRE !).	Satire auf Biologismusbewertung; Gegen Gabriel, pro Sarrazin
TVN26: theAnti2007(28.1.2011): theAnti2006 –Pi Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Sarrazin Buch Linke Presse.	zu Vimeo Nr.9/VTV1, Ausschnitt der Berichterstattung zu der Ein-Mann-Aktion pro Sarrazin bei der Buchvorstellung
TVN27: theAnti2007(28.1.2011): theAnti2006 PI Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Phönix Linke Störer.	zu Vimeo Nr.9/VTV1, Ausschnitt der Berichterstattung der Ein-Mann-Aktion pro Sarrazin bei der Buchvorstellung
TVN28: Malarich (6.10.2010): Interview mit dem Danke-Thilo-Mann.	Interview mit Markus Hoppe am Rand einer Demo der Bürgerbewegung Pax Europa

Tabelle 3: Videoclips von YouTube



Eine Website als PDF zu speichern oder einen Videoclip herunterzuladen, stellt eine Transformation der Originaldokumente in Forschungsdaten dar. Diese werden entlang des Forschungsinteresses mit einem bestimmten Fokus gebildet. Forschungsdaten sind ein abstrahierender Extrakt aus natürlichen ‚Daten‘. Die vorliegende Arbeit fokussiert den Videoclip, der zentral auf der Videoansichtsseite im Videoplayer von *Vimeo* oder *YouTube* abspielbar ist. Er bildet den Mittelpunkt der kommunikativen Handlungen und wird heruntergeladen. Die anderen Elemente des diskursiven Netzwerks wie die Videobeschreibung, Kommentare, Verlinkungen und weitere Videovorschläge neben dem Videoclip werden mithilfe von Dateien im PDF-Format so bildschirmansichtsnah wie möglich gespeichert. Sie können im Rahmen dieser Arbeit nur nachrangig für die Analyse herangezogen werden.

Zu einem Videoclip gehören für ein umfassendes Bild und zur Dokumentation der Forschungsdaten folgende Dokumente⁵⁰⁶:

- das Video als Download in verfügbaren gängigen Videoformaten (mp4)⁵⁰⁷
- die Videoansichtsseite der Videoplattform im Webbrowser, die im Dateiformat PDF gespeichert wurde
- ebenso ggf. die Seite mit statistischen Angaben als PDF
- die Seiten mit allen Kommentaren als PDF
- Informationen über den Kanal ggf. Informationsseite oder Übersichtsseite als PDF
- Weitere Informationen bspw. über Links als PDF

Diese erste Annäherung zeigt schon, wie vielfältig die audiovisuellen Ausdrucksformen sind. Wie in Kapitel 2 dieser Arbeit beschrieben, ist das Korpus mit der Thilo-Sarrazin-Affäre kontextualisiert, d.h. die Videoclips sind auf die eine oder andere Art mit den in der Affäre enthaltenen Elementen, Inhalten und Kontexten verbunden. Die Clips nehmen Bezug auf Thilo Sarrazin, das Buch und den Buchtitel „Deutschland schafft sich ab“ und bedeutsame Diskursstränge. Die intermedialen Praktiken führen zur Auflösung starrer Gattungsgrenzen, weswegen die Analyse auf die Prozesse und Muster der Remediationen, wie sie Interaktions- und Imaginationsräume schaffen,

⁵⁰⁶ Alle Angaben aus diesen Dokumenten wurden tabellarisch nach Videoplattform zusammengestellt, zur Übersicht und um verfügbar zu sein, wenn das Video oder das Nutzerprofil nicht mehr existieren oder verändert werden. Die Datumsspalte gibt an, wann die statistischen Daten wie Kommentaranzahl abgerufen wurden, vgl. die allgemeine Auflistung des Korpus im Anhang. Die Schlagworte und Statistik waren zu Beginn des Projekts noch einsehbar und dann in Relaunches der Videoplattformen änderte sich die Einsehbarkeit während des Projekts, weswegen die Angaben nicht durchgängig einheitlich sind.

⁵⁰⁷ Teilweise auch in den Formaten avi oder flv. Die Videoclips, die nicht direkt von den Videoplattformen herunterzuladen waren, wurden mit *Fast Video Download* für *Firefox* heruntergeladen.



abzielt. Als hybride Formen lassen sich Videoclips kaum nur einer Kategorie zuordnen und in solch einer Begrenzung würde sich der Fokus auf die intermedialen Besonderheiten verlieren. Es lässt sich daher vorliegend besser von Hybridgattungen sprechen. Dazu zählen Formen wie Thesen-Clips, Vlogs oder Performancekunst-Clips, die über eine klare Aufteilung in Musik, Comedy oder Nachrichten hinaus gehen.⁵⁰⁸ Besonders Materialmixe und ihr mehrdeutiger Inhalt laufen einer eindimensionalen Kategorisierung zuwider. Die vorgenommene Einteilung zur Korpusbeschreibung dient der Aufbereitung des Materials und die *Auflistung der Clips* versteht sich als Zwischenergebnis und Grundlage für die Analyse. Die intermedialen Spielarten lassen eine Bandbreite auf formaler, inhaltlicher und funktionaler Ebene vermuten, weshalb im Forschungsprozess, wie das nächste Teilkapitel darstellt, Akzente auf eine materiale, gattungsspezifische, narrative und diskursive Perspektive gelegt werden.⁵⁰⁹ In diesen vier verdichteten Dimensionen von Handlungsspielen untersucht die vorliegende Arbeit Remediationspraktiken auf Videoplattformen.

4.5 Analyseperspektiven

Die Spielarten von Remediationen in digitalen Erlebnisräumen zur Thilo-Sarrazin-Affäre erfolgen in Spielen mit audiovisuellen Einstellungen. Zu den Online-Aktivitäten zählen im öffentlichen Austausch das Umformen und Bearbeiten der Thilo-Sarrazin-Affäre. Es wird rekonstruiert, wie sich materiale, gattungsspezifische, narrative oder diskursive Spiele entfalten. Eine Bearbeitungsvorlage für materiale Spiele liefern Nachrichten, Talkshows und Comedy aus dem deutschen Fernsehen, die neukomponiert werden. Eigene Inhalte werden auch produziert, bspw. Buchlesungen und Lieder gegen Sarrazin. Das Korpus zeigt relevante Fälle neuer Genres kommunikativer Gattungen durch intermediale Prozesse auf. Die Thilo-Sarrazin-Affäre ist eine emotional und engagiert geführte Auseinandersetzung. Narrationen und Diskurse zur Thilo-Sarrazin-Affäre rangieren von der Ablehnung von Migration bis hin zur Auseinandersetzung mit den Problemen, die Migranten haben. Die nachfolgende Analyse zeigt dadurch auch auf, welche Wertebilder an der Thilo-Sarrazin-Affäre verhandelt werden und wie Ressentiments offenbar werden. Migrationskritiker, Migrationsbefürworter und Migranten erzählen aus ihrem jeweiligen Blickpunkt etwas zur Thilo-Sarrazin-Affäre. Die vier Untersuchungskategorien ordnen sich quer zu den Hybridgattungen an, damit Hybridisierungen auf mehreren Ebenen sichtbar werden können. Die spezifische Struktur, Zusammensetzung und der Aufbau von Videoclips soll of-

⁵⁰⁸ Ähnlich der verzweigten Kategorisierung von *YouTube*-Clips zum Sortieren, Archivieren und Analysieren von Clips bei Richard, Birgit et al. (2010), S. 63; Vgl. ebenso eine Kategorisierung von Videoclips bei Zoonen, Liesbet van et al. (2010).

⁵⁰⁹ Siehe dazu das Modell digitaler Erlebnisräume in Kapitel 3.5. Es handelt sich hierbei um forschungspragmatische Eingrenzungen, um die Komplexität der Konstituierung von digitalen Erlebnisräumen in ihrer Tiefe rekonstruieren zu können.



fenbar werden und Hinweise auf Handlungen, die audiovisuelle Erlebnisdimensionen implizieren, geben. Dazu werden in allen Perspektiven die Spiele mit den audiovisuellen Einstellungen behandelt wie Umstellen oder Weglassen von Einstellungen. Diese unterscheiden sich von den materialen, gattungsspezifischen, narrativen und diskursiven Spielen, gestalten diese aber grundlegend mit. In der materialen Perspektive werden verschiedene Arten von Recyclings auf der Medienebene fokussiert. Es wird rekonstruiert, wie Materialien wiederholt, kaum verändert wiedergegeben oder verändert wiederverwendet werden. Aus welcher Art von materialen Bezügen bestehen die Videoclips? In der gattungsspezifischen Perspektive werden Formen von recycelten Elementen kommunikativer Gattungen, bekannte sowie neue Muster, untersucht. Es werden Produsages von Nachrichten über Vlogs zu Parodien erschlossen. Inwiefern rekonfigurieren die Videoclips mediale Orientierungsfunktionen? In der narrativen Perspektive richtet sich das Hauptaugenmerk auf erzählende Formen und Fragmente. Wie gestaltet sich das audiovisuelle Repertoire eines „Sharing, Showing, Telling“? In der diskursiven Perspektive konzentriert sich die Arbeit auf thematische Recyclings. Ihre argumentative Symbolik, sprachlich und visuell, wird herausgearbeitet. Inwiefern entfalten sich Gegendiskurse zu Sarrazin oder den Medienberichten?

Die Perspektiven verhalten sich interdependent zueinander.⁵¹⁰ Die materiale und gattungsspezifische Perspektive lässt sich der formalen Ebene von Videoclips zuordnen, auf der sich Strukturen abzeichnen. Die narrative und die diskursive Ebene gehören eher zu einer inhaltlichen Ebene, auf der Themen und Motive verhandelt werden. In besonders nahem Verhältnis stehen die narrativen und gattungsspezifischen Elemente, die sich hinsichtlich inhaltlicher und formaler Gestaltung und damit einhergehender Funktionen aufeinander auswirken. Um die Spezifika der Praktiken herauszuarbeiten, werden die Perspektiven pragmatisch und analytisch getrennt auf die Videoclips angewendet.

4.5.1 *Spiele mit Materialitäten*

Auf *YouTube* und *Vimeo* zeigen sich verschiedene audiovisuelle Praktiken des Sammelns, Schneidens, Selektierens und Neuzusammenstellens von Videomaterial verschiedener Medien.⁵¹¹ Sie weisen daraufhin, wie sich die Produzierenden Videoclips und Bearbeitungstools aneignen und auch audiovisuelle Stile ausprobieren, nachahmen und variieren. Die Produzierenden spielen überwiegend mit audiovisuellem Material und der

⁵¹⁰ Vgl. dazu die Ausführungen in Kapitel 3.5.

⁵¹¹ Wie unter Kapitel 3 behandelt, begreift die vorliegende Arbeit unter Materialität die remediatisierte materiale Erfahrung von Medien und simulierte Darstellung der materialen Ausdrucksseite eines digitalen Zeichens. Materiale Praktiken umfassen die Bearbeitung digitalen Materials, Rekonfigurationen und die damit einhergehenden sozialen oder historischen Funktionen.



digitalen Materialität, sie kombinieren und transformieren digitale Artefakte. Materiale Spiele eröffnen so neue intermediale Konstellationen durch die Integration von medialen Konzepten und Vorstellungen „innerhalb medialer Kontexte“ der Videoclips.⁵¹² Materiale Spiele gehen über Spiele mit audiovisuellen Einstellungen hinaus, es werden mediale Dispositive remediatisiert. Materialität bildet eine relevante Dimension von Remediation und lädt zu medialem Erleben ein.⁵¹³ Sie entsteht aus technischen Bedingungen, wie bei den hier untersuchten Videoclips durch die Digitalisierung. Diese geht mit soziokulturellen Funktionen einher, welche den spezifischen Erlebniswert von Videoclips mit ausmachen, wie Venus ausführt:

Nach dieser Vorstellung konstituiert die technische Materialität des Kinos, des Hörfunks, des Fernsehens und anderer populärer Praktiken spezifische Wahrnehmungsdispositive, eine technisch präformierte Organisation der Sinne. Wie populäre Kulturen erlebt und beurteilt werden, wird auf die technischen Bedingungen kultureller Apparate zurückgeführt.⁵¹⁴

Im Digitalen wird Materialität virtuell erzeugt und vom Nutzer imaginiert, abstrahiert und erschlossen. Im Prinzip können dadurch alle Dispositive, die mit ihnen verbundenen Vorstellungen und Erlebnisdimensionen remediatisiert werden, nur auf einer anderen (materialen) Ebene. Dies geschieht im Zuge einer Neukonfigurierung der remediatisierten Elemente, was zu neuen, partizipativen Gebrauchsweisen führen kann.

Dabei sollte die Analyse weder nur auf Materialitäten, noch nur auf Bedeutungen reduziert werden.⁵¹⁵ Digitale Mediumumgebungen sind eine vernetzte Anordnung von Computern und Anwendungen, deren binärer Code Zeichen mit Bedeutung produziert, die je nach Anwendung regelgeleitet verwendet werden. Die vorliegende Arbeit vereint beide Ansätze, da Videoclips als digitale Artefakte mit einer virtuellen Stofflichkeit digital dargestellt werden. Die Ausdrucksform dieser Zeichen ist eine Anordnung von Nullen und Einsen, die in Verbindung mit der Inhaltsseite von Zeichen im Gebrauch eine Bedeutung bekommen. Digital heißt in diesem Sinne die Befreiung von Materialgrenzen und damit auch von räumlichen Grenzen. Wie Bolter et al. mit dem „Google Art Project“ verdeutlichen, sind bspw. kulturelle Erlebnisse aus der Distanz möglich, da mithilfe von „Google Street View Art“ das Innere eines Museums

⁵¹² Müller, Jürgen E. (1994): Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art. In: *Montage/AV*, 3/2, 1994, S.119-138, hier S.133.

⁵¹³ Vgl. Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 68f.

⁵¹⁴ Venus, Jochen (2013): Die Erfahrung des Populären. Perspektiven einer kritischen Phänomenologie. In: Kleiner, Marcus S./ Wilke, Thomas (Hg.) (2013): *Performativität und Medialität Populärer Kulturen*. Springer Fachmedien: Wiesbaden, S.49-73, hier S. 57.

⁵¹⁵ Vgl. Müller, Jürgen E. (2010a), S.20.



hochauflösend besucht werden kann.⁵¹⁶ Die Vorteile liegen auf der Hand; man kann weit entfernte Bilder betrachten, ohne dorthin zu reisen, anstehen zu müssen oder von Öffnungszeiten abhängig zu sein; kleine Formate wie die *Mona Lisa* sind am Bildschirm näher und länger als ‚in echt‘ anzuschauen, da der Sicherheitsabstand und die Menschenmenge um solch beliebte Bilder wegfallen.⁵¹⁷ Die Veränderung der Wahrnehmung von Realität diskutiert Vanderbecken kritisch als Bedeutungsgewinn und Verlust von Möglichkeiten.⁵¹⁸ Am Beispiel von Urlaubsvideos zeigt er auf, dass sich verschiedene Blickwinkel, Tageszeiten und Menschen an besuchten Orten positiv ergänzen und zu einer erweiterten Perspektive führen, die er gegen die von ihm als stereotype Medienikonen bezeichneten offiziellen Bilder wie Postkarten abgrenzt.⁵¹⁹ Allerdings sieht er auch eine negative Verdrängung und Ersetzung von Offline-Interaktionen.⁵²⁰ Digitale Zeichen sind reproduzierbar, skalierbar, veränderbar. Digitale Artefakte sind so real wie andere mediale Artefakte oder andere bedeutungstragende Gegenstände:

Finally, remediation is reform in the sense that media reform reality itself. It is not that media merely reform the appearance of reality. Media hybrids (the affiliations of technical artifacts, rhetorical justifications, and social relationships) are as real as the objects of science.⁵²¹

Erlebnisräume werden aus den Praktiken wie der Bearbeitung und Wiederverwendung von Formen und Materialien ihrer Nutzer konstituiert. Eine Form von Praktiken bildet das Ausprobieren an Materialitäten oder das Spiel mit Medialitäten, wie es die Remediation von Dispositiven ist. Diese digitale Spielart untersucht die vorliegende Arbeit in der materialen Perspektive anhand der medialen Verfasstheit, dem strukturellen Aufbau der Videoclips und den intermedialen formalen wie inhaltlichen Bezügen, die mit dieser Perspektive einhergehen.

Als Zwischenfazit zum Spiel mit Materialitäten und Medialitäten lässt sich festhalten, dass digitale Erlebnisräume eine materiale Dimension besitzen. Im Spiel mit dem Material entstehen Formen audiovisueller Artefakte, die ins Digitale integriert oder

⁵¹⁶ Vgl. Bolter, Jay D. et al. (2013), S. 41.

⁵¹⁷ An dieser Stelle kann nicht näher auf Diskurse zu Veränderungen im ‚Sehen‘ und Implikationen auf das ästhetische und materiale Erleben eingegangen werden. Verwiesen sie hier auf Fahle, Oliver (2011): *Das Bild und das Sichtbare und das Serielle. Eine Bildtheorie des Fernsehens angesichts des Digitalen*. In: Borer-Elia, Nadja/ Sieber, Samuel/ Tholen, Georg C. (Hg.) (2011): *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Transcript: Bielefeld, S. 111-134.

⁵¹⁸ Vanderbecken, Robrecht (2011): *Web Video and the Screen as a Mediator and Generator of Reality*. In: Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2011): *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam S. 35-50.

⁵¹⁹ Vgl. ebd., S. 38.

⁵²⁰ Vgl. ebd., S. 39; S. 49.

⁵²¹ Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 61.



aus digitalen Netzwerken neukonfiguriert werden. Diese Praktiken recyceln verschiedene Zeichencodes, sie remediatisieren mediale Formen, Inhalte und damit verbundene Erwartungen und soziokulturelle Funktionen. Verschiedene Spielarten materialer Praktiken lassen sich nach der Auswahl des Korpus, angelehnt an andere audiovisuelle Untersuchungen und im Hinblick auf die verfolgte Fragestellung gruppieren:

- ‚Wiedergaben‘ von bereits existierendem Material ohne große Eingriffe des Producers, bspw. Videoclips aus ‚Wiederholungen‘ von aneinandergereihtem Material.⁵²²
- Neu zusammengemischte ‚Wiederverwertungen‘ von Material aus dem Fernsehen, Material anderer Nutzer, eigener und anderer Quellen. Ergänzungen oder Ersetzungen audiovisueller Einstellungen gehören ebenso dazu wie bspw. auditiv Synchronisierungen, andere Musikstücke oder eine Offstimme, visuell das Hinzufügen von Text oder Standbildern. Spiele mit audiovisuellen Einstellungen zeigen sich auch in den folgenden zwei Gruppen deutlich.⁵²³
- ‚Dispositivrecyclings‘ sind im engeren Sinne Fernsehsenderspiele der Produzent. Mit dem Wiedersenden von Material, der visuellen Remediation von Fernsehsendungen mit Logos und anderen audiovisuellen Stilmitteln sowie der Selbstbezeichnung als Fernsehsender im Profilnamen wird das Fernsehen als Wahrnehmungsdispositiv in den Kontext von Videoplattformen integriert.⁵²⁴ Ästhetische und historisch-soziale Erlebnisdimensionen werden charakteristisch im Spiel mit der Fernsehästhetik eröffnet.
- Das ‚selbstproduzierte Material‘ zeigt Remediationsprozesse auf einer anderen Ebene, im audiovisuellen Spiel mit Einstellungen, Bildmotiven, Handlungen im eigenen Material eines Videoclips. In den audiovisuellen Einstellungen können auch nicht selbst-produzierte Quellen verwendet werden, allerdings im Vergleich zu den Wiederverwertungen nachrangig.⁵²⁵

⁵²² Aus anderen Untersuchungen lassen sich ähnliche Einteilungen finden: Fagerjord nennt diese Clips ‚Rips‘ vgl. Fagerjord, Anders (2010): *After Convergence: YouTube and Remix Culture*. In: Husinger, Jeremy/ Klastrop, Lisbeth/ Allen, Matthew (Hg.) (2010): *International Handbook of Internet Research*. Springer: Dordrecht/ Heidelberg/ London/ New York, S. 187-200, S. 197. Wiederholungspraktiken zählt Vernalis zur Ästhetik von *YouTube*, Inhalte und Clips wiederholen sich, vgl. Vernalis, Carol (2013), S.128f. Zoonen et al. (2010) definieren solche Clips als „Cut-and-paste“, vgl. ebd. S. 254.

⁵²³ Diese Art von Videos bezeichnen Zoonen et al. (2010) als „Cut-and-mix“ vgl. ebd., S. 254.

⁵²⁴ Videos dieser Gruppe spezifizieren für das vorliegende Forschungsinteresse die Kategorie „Media-Remix“ und „TV“ von Richard et al. (2010), S. 63.

⁵²⁵ Videos dieser Gruppe überschneiden sich mit der „Professional Footage“-Kategorie, vgl. Zoonen et al. (2010) ebd., auch wenn es vorliegend nicht um professionelle Videoproduzenten oder NGOs geht.



Die Videoclips zeichnet eine sich wiederholende und variierende ‚Schnipselästhetik‘ aus, die aus dem Entdecken und Wiederentdecken und Weiterverwenden von Materialien entsteht. Die Recyclingclips setzen sich aus bereits existierenden Techniken und Fertigkeiten der Neukonfiguration aus Musik, Kunst und Film zusammen. Diese werden als Remediationen beschrieben, denn es handelt sich jeweils um Aneignungen bereits existierender Materials aller Art, welches durch Verwenden, Komponieren oder Recyceln neu konfiguriert wird. In digitalen Erlebnisräumen entfalten materiale Spiele neukonfigurierte mediale Kontexte. Dazu wird das materiale Spiel an Elementen der visuellen und auditiven Einstellung der Videoclips rekonstruiert. Außerdem werden die remediatisierten Funktionen und Erlebensformen der Videoclips betrachtet. Remediation wird in Wiederholung, Wiedergaben und Wiederverwertung untersucht, welche die Unterkategorien des materialen Spiels darstellen.

Die Kategorien des materialen Spiels der vorliegenden Arbeit überschneiden sich mit Mareks Clipkategorien, der ebenfalls die „medialen Praxen des Auswählens, Modifizierens und (Wieder-)Veröffentlichens“ untersucht.⁵²⁶ Die vorliegende Arbeit benutzt den Term ‚Recyclingsvideos‘ in Abweichung von Marek als Überbegriff, da die Videos, welche mit der Praxis der Remediation entstehen, eine recycelte materiale, generative, narrative oder diskursive Konfiguration enthalten. Diese Praktiken integrieren Medien innerhalb digitaler Kontexte der Erlebnisräume von Videoplattformen.

4.5.2 Spiele mit Gattungen

Gattungen gelten als Muster und Konventionen von Handlungen und Erzählungen. Sie vereinfachen die Kommunikation und geben Orientierung zum Handeln, sowohl für den Produzenten wie auch für den Rezipienten.⁵²⁷ Menschen handeln in kommunikativen Gattungen, in Formen und gesellschaftlichen Rahmen, die erlernt und anwendbar sind. Die Arbeit folgt dem Verständnis von Schütz/ Luckmann, nach dem kommunikative Gattungen verkürzt gesagt Sinnsetzungstraditionen sind.⁵²⁸ Mit Gattungen sind spezifische Handlungs- und Interpretationskategorien gemeint, bekannteste in der medienwissenschaftlichen Genreforschung sind sicherlich Science Ficti-

⁵²⁶ Marek, Roman (2013), S. 40. Er macht drei Arten der von ihm Weiterverwendungs-Videos genannten Videos aus, die Ähnlichkeiten und Unterschiede zu der vorliegenden Untersuchung aufweisen. Das ‚Klonvideo‘, was obiger Wiedergabepraktik entspricht, das ‚Recyclingvideo‘, was der Wiederverwertungspraktik entspricht und das ‚Nachahmungsvideo‘, worunter er Parodien versteht, die in der vorliegenden Arbeit unter der Kategorie ‚Gattungsspezifische Spiele‘ behandelt wird, vgl. ebd., S.80f.

⁵²⁷ Müller, Jürgen E. (2014): Genres analog, digital, intermedial – zur Relevanz des Gattungskonzepts für die Medien und Kulturwissenschaft. In: Dörr, Volker C./ Kurwinkel, Tobias (Hg.) (2014): *Intermedialität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Königshausen & Neumann: Würzburg, S.70-102, S. 72.

⁵²⁸ vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994b), S. 13. Sowie Luckmann, Thomas (2007): *Lebenswelt, Identität und Gesellschaft. Schriften zur Wissens- und Protozoologie*. UVK: Konstanz, S. 286ff.



on und Western.⁵²⁹ Frow erkennt: „Genre we might say, is a set of conventional and highly organised constraints on the production and interpretation of meaning“.⁵³⁰ Gattungen „schaffen Verhaltenssicherheit bei gleichzeitiger Optimierung der Verstehens- und Interpretationsleistungen“, beschreibt Mikos die Funktionen von Gattungen.⁵³¹ In den digitalen Mediumumgebungen sind Gattungen Hybridisierungen unterzogen.⁵³² Knapp untersucht bspw. den multimedialen Künstlerblog, seine Rückgriffe und Rückwirkungen auf literarische Gattungen und diskutiert Einordnungen in andere Bloggattungen sowie Neuerungen am Beispiel des Blogs des Künstlers Christoph Schlingensief.⁵³³ Sie erkennt, dass Blogs als autobiografische Erzählung multi- und intermedial Identität reflektieren, fiktionalisieren und ästhetisieren, was sie an verwendeten Videos, Bildern und einer assoziativen mündlichen Sprache im Blog aufzeigt. Knapp spricht dabei nicht von einer neuen autobiografischen Gattung, sondern einer Erweiterung angesichts der neuen technischen und medialen Möglichkeiten.⁵³⁴ Fagerjord beschreibt den Wandel von Gattungen durch die Digitalisierung gar als Grenzauflösung: „Genres are families of texts, families that share important aspects such as a certain kind of story, a certain style or a certain subject matter. [...] These distinctions become blurry on the web“.⁵³⁵

Die Sortierung von Videoclips durch Nutzer oder das System sagt wenig über die wahren Inhalte oder Ästhetiken von Videoclips aus; mit Schlagworten möchte man zuweilen auffallen und ebenso durch ein Antwortvideo auf ein berühmtes Video andere Nutzer auf den eigenen Kanal lotsen. Die klassische gattungstheoretische Trennung von Form, Inhalt und Funktion wird von digitalen Medien herausgefordert, da ‚digitale‘ Gattungen als Handlungsformen im Spannungsverhältnis zwischen Regelmäßigkeit und fluider Anpassung, d.h. größtmöglicher Variation stehen. Videoclips können unter Umständen durchaus ad hoc und spontan gebildet werden. Die vorliegende Arbeit versteht Gattungen als kommunikative Muster, nach deren prozessua-

⁵²⁹ Die Arbeit verwendet die Termini ‚Genres‘ und ‚Gattungen‘ angelehnt an Müller, Jürgen E. (2014) synonym.

⁵³⁰ Frow, John (2006): *Genre*. Routledge: London/New York, S. 10.

⁵³¹ Mikos, Lothar (1994), S.149.

⁵³² Vgl. Nünning, Ansgar/ Rupp, Jan (2012): ‚The Internet’s News Storytellers‘: Merkmale, Typologien und Funktionen narrativer Genres im Internet aus gattungstheoretischer, narratologischer und medienwissenschaftlicher Sicht. In: Nünning, Ansgar/ Rupp, Jan/ Hagelmoser, Rebecca/ Meyer, Joans Ivo (Hg.) (2012): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologien und Funktionen*. Wissenschaftlicher Verlag Trier: Trier S. 3-50, hier S.15.

⁵³³ Knapp, Lore (2012): Christophs Schlingensiefs Blog: Multimediale Autofiktion in Künstlerblogs. In: Nünning, Ansgar et al. (Hg.) (2012): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologien und Funktionen*. Wissenschaftlicher Verlag Trier: Trier S. 117-132, hier S. 117.

⁵³⁴ Vgl. ebd., S. 130f.

⁵³⁵ Fagerjord, Anders (2010), hier S.191.



ler Regelmäßigkeit Videoclips gestaltet und rezipiert werden. Formen, Inhalte und Funktionen werden in verschiedenen Spielarten remediatisiert und treten verschoben oder neukonfiguriert auf. Diese drei Kriterien scheinen daher dennoch ergiebig, um in der vorliegenden Perspektive gattungsspezifische Praktiken zu beschreiben, nach formalen Strukturen, inhaltlichen Themen und möglichen soziokulturellen Funktionen.⁵³⁶ Allerdings nicht, ohne ihre Wandlungen und Synergien dabei zu rekonstruieren. Die vorliegend betrachteten Videoclips remediatisieren auf allen Ebenen, die sich dadurch vermischen und ihre Stellung wechseln können. So kann Inhalt zur Form werden und Formelemente entwickeln sich zu Inhalten. Hybridgattungen erzeugen nicht mehr nur eine andere Erzählweise, sondern werden als dramatisches wie popkulturelles Stilmittel eingesetzt.

Digitale Gattungen sind offene Handlungen, die mit Referenzen und Transformationen spielen. Sie bilden einen partizipativen und kreativen Raum, offen für Neukombinationen, wie Fagerjord ausführt: „Digital representation has become a *lingua franca*; it has created a shared space where forms from different genres in different media may be combined in new ways, creating new genres“.⁵³⁷ Solcherlei Neukonfigurationen werden bei einem genaueren Blick auf die Praktiken deutlich. Die Perspektive der gattungsspezifischen Spiele steht in engem Wechselverhältnis zu den anderen Kategorien intermedialer Praktiken, weswegen im Folgenden näher auf die formalen, inhaltlichen und funktionalen Praktiken eingegangen wird.

Formelle, funktionale und inhaltliche Praktiken

Zuallererst steht die formale Ebene in großer Nähe zu der zuvor behandelten Kategorie der Materialität. Diese Dimension von Remediation fordert besonders Erwartungen an Gattungen heraus: Halten Bezeichnungen und Kategorien, was sie versprechen bzw. nach welchen Orientierungsmustern richten sich Ad-Hoc-Bildungen? Des Weiteren bedingen Hybridgattungen auch die Art und Weise der Narrationen im Hinblick auf Kohärenzen und transmediale Produsages.

Ebenso gehören die medialen Aspekte der Digitalität, des Netzwerks und des Produsages zur Verfasstheit der Mediengattungen im Social Web.⁵³⁸ Das heißt, dass Gattungen recycelbar oder remediatisierbar sind, über Plattformen zirkulieren und user-generated sind. Vernalis bezeichnet Videoclips daher als Wirbel und beschreibt sie als ‚unbändig‘: „*Unruly Media* takes seriously the ways moving media shape our

⁵³⁶ Vgl. dazu die gattungstheoretische Diskussion bei Voßkamp, Wilhelm (1992): Gattungen. In: Brackert, Helmut/ Stückrath, Jörn (Hg.) (1992): *Literaturwissenschaft. Ein Grundkurs*. Rowohlt: Reinbek, S. 253-269.

⁵³⁷ Fagerjord, Anders (2010), S.190.

⁵³⁸ Vgl. dazu Kapitel 3.3 in dieser Arbeit.



experience“.⁵³⁹ Oft im Multitasking, gleichzeitig verschiedene Angebote nutzend, erleben wir hybride Gattungen, deren recycelte Formen Bestandteil des Inhalts werden. Die mediale Verfasstheit, die Materialität, ist der neue Inhalt. Wie mit Inhalten und Materialien umgegangen werden kann, wird im spielerischen Lernen von Produktionsmöglichkeiten wie (Schnitt-, Bild-...) Programmen ausprobiert.⁵⁴⁰ Ein gutes Beispiel für den experimentellen Umgang mit audiovisuellem Material und der Weiterentwicklung des eigenen Könnens in einer speziellen Interessengemeinschaft sowie für Ausprägungen von Gattungen bilden 25-Sekunden lange Videos auf Vimeo, die aus fünf verschiedenen Einstellungen mit originaler Geräuschkulisse bestehen, weshalb sie „5x5“-Videos genannt werden.⁵⁴¹ Sie behandeln verschiedene Alltagsthemen wie den Arbeitsweg oder Hobbies. So probiert etwa *Kiki* in ihrem Video ‚Sewing 5x5‘ zum ersten Mal dieses Format für eine Geschichte aus, wie sie in der Videobeschreibung erklärt.⁵⁴² Die Produzierenden erproben sich mit dieser neuen video-plattformsspezifischen Gattung im Filmschaffen und tauschen in „5x5“-Gruppen Erfahrungen sowie Informationen zu Materialien aus. Eine der Gruppen nennt sich *5 Vignettes* und beschreibt sich und die Videos als: „[a] variety of the ‘5 Vignettes’ videos by the users of Vimeo. 5 short, 5 second clips -- no music -- and try not to use clips you’ve used before :) tag with: ‘5 Vignettes’ and/or ‘5x5’“. ⁵⁴³ Solche überwiegend materialen Spiele gehen einher mit einer Ermutigung zum Erlernen und Zeigen audiovisueller Praktiken und erzeugen Gemeinschaften, die sich auf Videoplattformen um Videos und Gattungen bilden. Digitale Gattungen entstehen folglich aus intermediären Praktiken: „We see new kinds of communication where content, opinion, and conversation often can’t be clearly separated“.⁵⁴⁴

Zur inhaltlichen Ebene gehört, wie nachfolgend unter Narrativität ausgeführt, dass die Clips eine große Bandbreite an Themen, Trends und Erlebnissen aufweisen. Oftmals erzählen sie ausschnittsweise oder kondensiert in kurzen Fragmenten. Viele

⁵³⁹ Vernalis, Carol (2013): *Unruly Media. YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*. Oxford University Press: New York, S.3. (Herv. im O.).

⁵⁴⁰ Siehe die Erfahrungen bei Davis, Andréa/ Webb, Suzanne/ Lackey, Dundee/ DeVoss, Dànielle Nicole (2010): *Remix, Play, and Remediation: Undertheorized Composing Practices*. In: Urbanski, Heather (Hg.) (2010): *Writing and the Digital Generation. Essays on New Media Rhetoric*. McFarland & Company Inc.: Jefferson, N.C., S. 186-197.

⁵⁴¹ Diese ‚neue‘ Gattung mit ihrer Videokultur wird näher behandelt in Lucke, Renate (in Erscheinung): *Sarrazynismus – audiovisuelle Remediationen im Kontext gesellschaftspolitischer Diskurse*. In: Müller, Jürgen E./ Nouledo, Charles/ Stierner, Hendrik (Hg.): *MedienKonTexte. Von den Tontafeln der Antike bis zu den digitalen Medien des 21. Jahrhunderts*. Münster: Nodus.

⁵⁴² Vgl. Kiki: *Sewing 5x5*. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/36218232>> letzter Zugriff alle 22.8.2015.

⁵⁴³ *Vimeo Group 5 Vignettes*, In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/groups/fivebyfive>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁴⁴ Manovich, Lev (2008), S. 40.



Videoclips handeln von Alltäglichkeiten und kleine ‚Banalitäten‘. Das zeigen z.B. die von Richard et al. identifizierten Gattungen. In ihrer Clipkategorisierung kommt es zu fünf Oberkategorien: Unter „Ego-Clips“ finden sich verschiedene Selbstdarstellungen wie Tänze und Haustiere, im „Mediaremix“ wird das sog. Found Footage neu gemischt wie in Fanart, in „Doku/Eventclips“ werden Ereignisse und Unfälle gezeigt, in „Art-Clips“ verschiedene Fertigkeiten zur Schau gestellt und unter ‚Art/Art-response‘ neue Kunstformen versammelt.⁵⁴⁵ Es zeigt sich eine Vermischung von Inhalt und Funktion, bspw. wenn Skater zeigen, was sie können, dies aber auch mit verschiedenen Techniken und aus raffinierten Blickwinkeln aufgenommen wird, um die Fähigkeiten adäquat audiovisuell zu inszenieren und zu demonstrieren. Nehmen wir den Videoclip ‚RealStreet Essen 2010‘ zur Verdeutlichung, er ist eine Zusammenstellung von Eindrücken des Skaterwettbewerbs *Real Street* in Essen und wird positiv sowohl wegen seiner audiovisuellen Spiele als auch wegen der Skater kommentiert. So äußert sich *Paul Pelle*: „Nice edit, it has a good summervibe to it. Eugene Enin @ 1: 44!!! So stylish...“.⁵⁴⁶ Onlinevideos sind fester Bestandteil innerhalb dieser Subkultur, die sich damit digitale Erlebnisräume zwischen den urbanen und virtuellen Straßen gestaltet.⁵⁴⁷ Hier fallen „Doku/Eventclips“, „Skillz-Clips“, das ist eine Unterart von „Ego-Clips“, sowie „Art-Clips“ zusammen. Sie entstehen in intermedialen Übergängen, welche die bereits ausgeführten Überlegungen zu Hybridgattungen bestätigen, dass Kategorisierungen notwendigerweise offen sein müssen, oder nach Richard et al. „fließend, mit vielen Querverbindungen“.⁵⁴⁸

Oftmals bilden sich assoziative Gattungen aus dem Gebrauch der Artefakte, wie bspw. die Kategorisierungen auf dem Blog *Nao Salvo* belegen.⁵⁴⁹ Die Gruppe um den Gründer Mauricio Cid versammelt verschiedene Phänomene aus dem Social Web, wie Memes, Videoclips, Ereignisse oder Entwicklungen unter emotionalen Kürzeln der Chatsprache, bspw. „LOL“ („Laugh out loud“ für lustige Beispiele), „WTF“ („What the fuck, who says this“ für unverständliche Beispiele) oder „OMG“ („Oh my God“ für unglaubliche Sachen).⁵⁵⁰ Diese Kategorien sind wertend und erlebnisorien-

⁵⁴⁵ Richard, Birgit et al. (2010), S. 62ff.

⁵⁴⁶ Kai Schmitz (2010): RealStreet Essen 2010. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/13857946>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁴⁷ Vgl. dazu die Sammlung an 7335 Videos in Vimeo’s Official Skate Video Channel. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/channels/skatevideos>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁴⁸ Richard, Birgit et al. (2010), S. 60.

⁵⁴⁹ Vgl. [naosalvo.com.br](http://www.naosalvo.com.br), online: <<http://www.naosalvo.com.br>>, letzter Zugriff 22.8.2015, mittlerweile ist die Webseite nach anderen alternativen Kategorien aufgebaut.

⁵⁵⁰ Stand 22.8.2015: Zum Team vgl. QG Não Salvo, online: <<http://www.naosalvo.com.br/qq/>>; Es gibt 1585 Artikel unter „LOL“, vgl. Nao Salvo Kategorie LOL, online: <<http://www.naosalvo.com.br/category/lol/>>; 1027 Artikel unter „OMG“, vgl. Nao Salvo Kategorie OMG, online: <<http://www.naosalvo.com.br/category/omg/>> und 469 Artikel unter „WTF“, vgl. Nao



tiert, zum Lachen, Aufregen oder Wundern und gehören zum Ausrucksrepertoire der Produzierenden im Social Web, weswegen sie verständlich und wiedererkennbar sind. Sie engen die Beispiele nicht auf Einzelmedien ein und betonen den spielerischen und spontanen Charakter von Produzierungen.

Auf der funktionalen Ebene wirken die Genres an der spielerischen Partizipation mit. Alltägliche Kleinigkeiten dienen dem Mitteilen und Kommunizieren und der Teilhabe am digitalen Geschehen. Hybridgattungen integrieren Kontexte der Kunst-, Alltags- und Popkulturgattungen. Richard et al. ordnen bspw. Praktiken und Verfahren wie Collage und Performances der Kunst zu, Fanart und Comic gehören demnach zur Popkultur.⁵⁵¹ Ein materiales, soziales und ästhetisches Erleben wird durch die neuen Praktiken möglich, die einerseits mit Erwartungen spielen wie andererseits plattform- oder handlungsgerecht neue Genreformen ausbilden. So wie die „videos of affiliation“, eine Gattung, die Lange in einer ethnographischen Studie an *YouTube*-Videos untersucht hat.⁵⁵² Diese Praktik schafft soziale Bindungen und erzeugt Aufmerksamkeit, was zu Interaktionen zwischen Produzenten und Rezipienten ermuntert, bspw. in Vlogs, die sich direkt an das Publikum wenden, auf technische Störungen oder Abwesenheit eingehen.⁵⁵³ Die Videos richten sich an die bestimmte Zielgruppe derjenigen, die an Kontakt zu dem Produzenten interessiert sind, während der Inhalt nicht sehr originell sein muss. Lange betont für solche Videoclips die Bedeutung des Kontakthaltens.⁵⁵⁴

Wie diese Bestandsaufnahme zeigt, übersteigen Gattungen im digitalen Erlebnisraum herkömmliche starre Strukturen. Sie bilden sich prozesshaft und dynamisch aus dem Handeln heraus und rahmen dieses. Darüber hinaus bestehen Gattungen nicht nur aus einer ordnenden und unterhaltenden Funktion für Produzenten und Rezipienten; Müller stellt heraus,

dass sie als intermediale Erscheinungen und Prozesse auf unterschiedlichen Ebenen operieren, welche eingefahrene ästhetische und alltägliche Praxen fortwährend überschreiten und uns auf diese Weise Formen eines (ästhetischen) Vergnügens des Lesens, Sehens und Hörens eröffnen.⁵⁵⁵

Salvo Kategorie WTF, online: <<http://www.naosalvo.com.br/category/wtf>>, alle letzter Zugriff 22.8.2015, mittlerweile gibt es diese Kategorien nicht mehr.

⁵⁵¹ Vgl. Richard, Birgit et al. (2010), S. 52.

⁵⁵² Lange, Patricia (2009): Videos of Affinity on YouTube. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S.70-88.

⁵⁵³ Vgl. ebd., S.81.

⁵⁵⁴ Vgl. ebd., S. 73; S. 77.

⁵⁵⁵ Müller, Jürgen E. (2014), S. 84.



Kommunikative Gattungen in Variation

Videoclips enthalten Spuren von Handlungs- und Erlebnisdimensionen, die für das vorliegende Erkenntnisinteresse mit dem soziologisch basierten Konzept der kommunikativen Gattungen rekonstruierbar werden.⁵⁵⁶

Die kommunikativen Gattungen haben eine gemeinsame Grundfunktion, nämlich die »Lösung« spezifisch kommunikativer Probleme im allgemeinen Zusammenhang gesellschaftlichen Handelns. Und sie haben alle die gleiche »materiale« Grundlage, nämlich die verschiedenen, in einem gesellschaftlichen Wissensvorrat verfügbaren Zeichensysteme (kommunikative »Codes«) und, zusätzlich in manchen mündlichen Gattungen, die wenigstens teilweise systematisierten, obwohl nicht zeichenhaften Ausdrucksformen.⁵⁵⁷

Alltägliche kommunikative Gattungen werden durch Medientexte zitiert und erneuert. Sie entlasten den Rezipienten durch das Vorstrukturieren von Sinngewandungen und Erwartungen. „Gattungen bilden somit Rahmen, auf die sich Interagierende sowohl bei der Produktion kommunikativer Handlungen als auch bei ihrer Rezeption beziehen“.⁵⁵⁸ An den audiovisuellen Artefakten ist abzulesen, wie remediatisierte Formen mit den Erwartungshorizonten und den imaginativen Kapazitäten der Nutzer spielen und neue Erlebnisdimensionen prägen.⁵⁵⁹

Bekanntere Gattungen werden verändert bis abgelöst und remediatisierte Gattungen, die im Alltag der Nutzer verortet und fortlaufend transformierbar sind, werden kreiert. Es scheint, dass im gattungsspezifischen Spiel die Form vor dem Inhalt Bedeutung erlangt, die materiale Fragmentierung und Neukonfiguration die anderen Ebenen überlagert. Broeren macht etwa deutlich, dass die Längenbeschränkung bei Online-Videos nicht nur eine technische Ursache hat, sondern eine bewusste Entscheidung ist.⁵⁶⁰ Fragen nach Autorschaft und Originalität, aber auch nach Lesarten müssen neu gestellt werden. So sind die durchschnittlich drei bis fünf Minuten langen Clips an drei Genres des attraktiven Zurschaustellens angelehnt: Musikclips, Werbeclips und Filmtrailer.⁵⁶¹ Wie das frühe Kino bringen Videoplattformen auch Alltägliches und

⁵⁵⁶ Vgl. Berger, Peter L./ Luckmann, Thomas (1983).

⁵⁵⁷ Luckmann, Thomas (2007), S. 288 f. (Herv. im O.).

⁵⁵⁸ Schnettler, Bernt (2010): Sozialwissenschaftliche Gattungsforschung. In: Zymner, Rüdiger (Hg.): *Handbuch Gattungstheorie*, Metzler: Stuttgart, S. 291-294, hier S. 5.

⁵⁵⁹ Vgl. Müller, Jürgen E. (2014), S. 86.

⁵⁶⁰ Broeren, Joost (2009) Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (2009) (Hg.): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S. 154-165, hier S. 159.

⁵⁶¹ Ebd.



Neues zu ihren Nutzern und Sensationen werden alltägliches Erleben.⁵⁶² Angelehnt an dieses exhibitionistische, sich selbst ausstellende Kino, entstehen ‚neue‘ audiovisuelle Einstellungen wie die des *Talking Head* oder *Talking-Head-Close-Up*, bei dem direkt von vorn in die Kamera, meist die Webcam am Bildschirm, gesprochen, der Zuschauer also direkt adressiert wird.⁵⁶³ Neue digitale Gattungen entstehen dabei, wie etwa Vlogs oder Antwortvideos, die sich je nach Freiheit der Plattform durch das Ausprobieren der Nutzer mit der Technik und dem Material entwickeln.⁵⁶⁴

Zu neuen Gattungen zählen auch Remediationen, die ein bestimmtes Verhältnis zu den remediatisierten Elementen ausdrücken, wie eine Distanzierung, Kritik oder Scherzhaftigkeit durch ironisierende oder parodisierende humoristische Überzeichnung.⁵⁶⁵ Die Ironie ersetzt als rhetorischer Tropus einen Ausdruck durch einen semantisch entgegengesetzten.⁵⁶⁶ Die Parodie verspottet nachahmend ein Werk, einen Autor oder dessen Meinung. Sie kann als Gegen- oder Nebengesang verstanden werden.⁵⁶⁷ Gattungsspezifische Regeln werden im Digitalen nicht außer Kraft gesetzt, sondern laden zu einer Rekonstruktion, einem Wiedererkennen und Abwandeln ein. Nach Galanova „sind Internetgattungen nicht als Resultat eigenartiger Aneignung sämtlicher Genrelemente aufzufassen, sondern müssen in einer gewissen funktionellen Kooperation mit bereits etablierten Formen der Medienkommunikation gesehen werden“.⁵⁶⁸

Als Zwischenfazit zum Spiel mit Gattungen lässt sich festhalten, dass kommunikative Gattungen in digitalen Videoclips strukturelle Formen, Elemente von Inhalten und

⁵⁶² Vgl. Rizzo, Teresa (2008): *YouTube: the New Cinema of Attractions*. In: *Scan Journal of media arts and culture*, 5 /1, online: <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁶³ Gunning prägt für das frühe Kino den Term ‚cinema of attraction‘ vgl. Gunning, Tom (2000): *The Cinema of Attraction: Early Film, its Spectator, and the Avant-Garde*. In: Stam, Robert/ Miller, Toby (Hg.) (2000): *Film and Theory: An Anthology*. Blackwell: Malden, S. 229-235, hier S.230; Viele Vlogs werden als Talking Head gefilmt vgl. Juhasz, Alexandra (2009): *Learning the Five Lessons of YouTube: After Trying to Teach There, I Don't Believe the Hype*. In: *Cinema Journal*, 48, No. 2, S. 145-150, hier S. 147.

⁵⁶⁴ Siehe hierzu die Vimeo-Kategorie *Cameras & Techniques* und einer der zugehörigen Gruppen *Rocket Rooster Digital Cinema Tools*. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/groups/289104>>, letzter Zugriff 22.8.2015; hier erstellt der Filmbearbeitungssoftwarehersteller Rocket Rooster Demonstrationsvideos und auch Nutzer zeigen ihre Bearbeitungskünste.

⁵⁶⁵ Galanova, Olga (2012): *Vom inhaltlichen Ernst zum formalen Scherz: Wandlungsprozesse massenmedialer Nachrichten im Internet*. In: Nünning, Ansgar/ Rupp, Jan/ Hagelmoser, Rebecca/ Meyer, Joans Ivo (Hg.) (2012): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologien und Funktionen*. Wissenschaftlicher Verlag Trier: Trier, S. 351-368, S. 358.

⁵⁶⁶ Vgl. Müller, Wolfgang G. (2008): *Ironie*. In: Nünning, Ansgar (Hg.) (2008): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Metzler: Stuttgart/ Weimar, S. 33-34, hier 33.

⁵⁶⁷ Kuester, Martin (2008): *Parodie*. In: Nünning, Ansgar (Hg.) (2008): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Metzler: Stuttgart/ Weimar, S. 558.

⁵⁶⁸ Galanova, Olga (2012), hier S. 359.



sozio-kulturelle Funktionen remediatisieren. Bekannte Muster und Konventionen werden fragmentiert und erscheinen in neu zusammengefügt Hybridisierungen. Dabei werden oftmals die Formen und Funktionen zu neuen selbstreferentiellen Inhalten. Gleichzeitig werden auch Erlebensformen – mithin bestimmte Erwartungen, die an Genres gestellt werden – remediatisiert und mit denen anderer Gattungen gemischt.

In dieser Hinsicht sind Online-Räume von besonderem Interesse, die so aufgebaut sind, dass sie den Benutzer motivieren, sich ständig über die Medienereignisse auszutauschen und neue sprachliche und audiovisuelle Inhalte zu entwerfen, ohne den Online-Bereich verlassen zu müssen.⁵⁶⁹

Daher rekonstruiert die Analyse Merkmale und Dimensionen von Hybridgattungen. Welche Elemente wiederholen sich oder lassen Lücken und welche kommunikativen Gattungen dienen der Orientierung in digitalen Erlebnisräumen? *YouTube* begann mit kurzen Videoclips von 2 GB, die auf unter 11, dann 15 Minuten beschränkt waren.⁵⁷⁰ In dieser Begrenzung lag ein Reiz, der gleichsam die Narrationsformen miniature beeinflusste, die im Folgenden erläutert wird.

4.5.3 Spiele mit Narrationen

„Während das Fernsehen auf kontinuierliche Erzählformen setzt, um seine lineare Programmstruktur mit Inhalten zu füllen, entsprechen kurze Erzählformen der Mosaikstruktur des YouTube-Angebots“.⁵⁷¹ Das Fernsehen zeichnet sich gegenüber dem Kino vor allem durch periodische Berichterstattung und Liveness aus.⁵⁷² Fernsehsender nutzen Videoplattformen häufig zur Zweitverwertung ihrer Sendungen, so stellt das ZDF auf YouTube in einem eigenen ‚Kanal‘ Programminhalte bereit und einzelne Sendungen wie die Talkshow ‚Maybrit Illner‘ sind in weiteren offiziellen ZDF-‚Kanälen‘ vor angekündigt und abrufbar.⁵⁷³ Produzenten laden Ausschnitte aus dem Fernsehprogramm im Nachhinein hoch. Dagegen schaffen Vlogger ihre eigene Periodizität und den Livecharakter, indem sie ‚Sendezeiten‘ angeben und z.B. zusagen, an einem bestimmten Tag Videoclips hochzuladen.⁵⁷⁴ Dennoch sind die „grundle-

⁵⁶⁹ Galanova, Olga (2012), S. 353.

⁵⁷⁰ Vgl. Kluczniok, Jan (2010): Kein Zeitlimit mehr: Unendlich lange Youtube-Clips. In: *Netzwelt*, online: <<http://www.netzwelt.de/news/85032-kein-zeitlimit-mehr-unendlich-lange-youtube-clips.html>>, letzter Zugriff 18.3.2015.

⁵⁷¹ Bleicher, Joan Kristin (2009), hier S. 188.

⁵⁷² Hickethier, Knut (1995), S. 66.

⁵⁷³ Vgl. ZDF Kanäle, in *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/zdf/channels>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁷⁴ Zum Beispiel der deutsche Vlogger *freshaltefolie*, der jeden Samstag ein neues Video hochlädt. Da er Torge heißt, hat er den Samstag zu Samstag erklärt:



genden Präsentationsformen des Erzählens, Berichtens und Zeigens“ auf Videoplattformen wie beim Fernsehen zu finden.⁵⁷⁵ Sie werden in digitalen Erlebnisräumen nach dem Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ um den partizipativen Aspekt des Teilens ergänzt. Dabei wird berücksichtigt, dass die Videoclips mindestens zwei Erzählarten remediatisieren: die mimetische Erzählform, das Showing oder Zeigen und die diegetische Erzählform, das Telling oder das Sagen.⁵⁷⁶ Die vorliegend betrachteten narrativen Praktiken ermöglichen ein Erzählen über Plattformen, Medien und Gattungen hinweg. Daher ist die erste Komponente, das Teilen, für das Verstehen der Narrativität von digitalen Erlebnisräumen relevant. Zur Social Web-Kultur gehört, dass Nutzer etwas machen *und* darüber mit anderen reden. Das Sharing ist eine ‚neue‘ Form der Kommunikation: vernetzt, interaktiv und fluide. Videoclips dehnen mit narrativen Merkmalen und Deutungsmustern das herkömmliche Erzählen und Erleben aus, was uns in die Nähe zu kommunikativen Gattungen bringt, in denen dieser Erfahrungsschatz narrativiert wird.

Im Folgenden wird an narrativen Elementen aufgezeigt, dass die Videoclips, obwohl sie oft nur aus kurzen fragmentierten Ausschnitten bestehen, narrativ sind.⁵⁷⁷ Sie erzählen etwas auf bestimmte Art und Weise und remediatisieren Erleben. Die narrative Ebene von Videoclips beschreibt Stockinger als

a plane which serves for describing the way in which the object selected and which forms the theme of the speaker's (author's) discourse, is introduced and developed "throughout the text", in which order, according to what syntagmatic logic.⁵⁷⁸

Mit Stockinger wird davon ausgegangen, dass jedes Video eine diegetische Welt aufweist, wenn sie auch einfach oder nicht immer in sich geschlossen ist.⁵⁷⁹ Diese diegetischen (Teil-) Welten finden sich in remediatisierter Form in den Clips wieder und können höchst mimetisch zur extradiegetischen profilmischen Welt sein. Denken wir an das unter 4.5.2 besprochene Beispiel ‚RealStreet Essen 2010‘ zurück, der Nutzer *Pat Schmidt* kritisiert daran fehlende Teile des Wettbewerbs: „zu guter edit! schade das so einige bringer an den rails fehlen und der 2. spot auch : (aber trotz-

<<https://www.youtube.com/user/freshaltefolie/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁷⁵ Bleicher, Joan Kristin (2009), S. 188.

⁵⁷⁶ Vgl. Eder, Jens (2009): Zur Spezifik audiovisuellen Erzählens. In: Birr, Hannah/ Reinerth, Maïke Sarah/ Thon, Jan-Noel (2009) (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Münster, S. 7-32, hier S.14.

⁵⁷⁷ Diese Form von Erzählung wird als Mikronarration im Diskurs der „kleinen Formen“ diskutiert, vgl. die Beiträge in Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia/ Süwolto, Leonie (Hg.) (2014): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Wilhelm Fink: Paderborn.

⁵⁷⁸ Stockinger, Peter (2012), S. 19.

⁵⁷⁹ Vgl. Stockinger, Peter (2010), S. 54.



dem super gut!“.⁵⁸⁰ Die Clips können daher auch einen Teil einer Geschichte in einer bestimmten Perspektive darstellen, die in einem anderen Video oder auf einer anderen Plattform in einer anderen Perspektive weitererzählt wird. So erzählt Daniel Prell, Gewinner des ersten Platzes bei *Real Street*, in seinem Blog als Teilnehmer von der Anreise, der Atmosphäre und den Wettbewerbsaufgaben. Dazu bindet er das erwähnte Video, Bilder und Links für weitere Informationen oder Erzählstücke ein.⁵⁸¹ Erzählungen wie ihre narrativen Elemente, z.B. kausale Verknüpfungen in der Montage und den Einstellungen, werden remediatisiert.

Genette unterscheidet die Erzählebenen des *discours* und der *histoire*, die der Signifikanten- und Signifikatenseite eines semiotischen Zeichens zuzurechnen sind.⁵⁸² Auf der Ebene der *histoire* befindet sich die dargestellte Welt oder das ‚Was‘ der Erzählung.⁵⁸³ Sie entspricht der Inhaltsseite des Videoclips. Auf der Ebene des *discours* befinden sich Ereignisse und darstellende Elemente, oder das ‚Wie‘ der Erzählung.⁵⁸⁴ Hierunter fallen die Einstellung, Montage, Perspektive, ikonische und figurative Themen, diegetische Szenen und Sequenzen. Mit Gräf et al. lassen sich diese Elemente zu der Ausdrucksseite (Signifikant) des Videoclips rechnen.⁵⁸⁵ Elemente des *discours* konstituieren auch die audiovisuelle Spezifik, bspw. Spiele um die Kameraarbeit und Schnitttechnik, hier werden sie aber unter narrativen Funktionen betrachtet. Ein Schnitt oder ein Zoom erlangen nur im Kontext des Videoclips und der Einordnung des Betrachters in seine Erlebnisräume Bedeutung. Demnach hat das Zeigen an sich keine Bedeutung, aber das, was gezeigt und ausgelassen wird, hat Bedeutung. So zeigt der Beispielclip ‚RealStreet Essen 2010‘ keine Stürze, was für eine Inszenierung in Richtung großer Kunstfertigkeit der Teilnehmer bei dem Wettbewerb Real Street spricht. Beide Zeichenseiten bilden auch eine paradigmatische und syntagmatische Einheit aus einer Auswahl an Elementen wie Szenen und Einstellungen und ihrer linearen Komposition, deren Struktur in der Untersuchung beschrieben wird. Die audiovisuellen Elemente und ihre Kombination, bspw. die Verknüpfung von Einstellungen als kohärente Erzählung, verfügen über einen graduellen narrativen Gehalt.

⁵⁸⁰ Vgl. Kai Schmitz (2010).

⁵⁸¹ Dprell (2010): Realstreet competition essen – 1st place. In: *daniell.wordpress.com*, online: <<https://daniell.wordpress.com/2010/07/14/realstreet-competition-essen-1st-place/>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁵⁸² Vgl. Genette, Gérard (2010): *Die Erzählung*. Wilhelm Fink: Paderborn, S. 12; Zurückgehend auf Benveniste, Émile (1974): *Probleme der allgemeinen Sprachwissenschaft*. List Verlag: München.

⁵⁸³ Vgl. Kloepfer, Rolf (2008): Histoire vs discours. In: Nünning, Ansgar (2008): *Metzler Lexikon Literatur und Kulturtheorie*. Metzler: Stuttgart/Weimar, S. 287-288, hier S. 287.

⁵⁸⁴ Vgl. Genette, Gérard (2010); Kloepfer, Rolf (2008).

⁵⁸⁵ Vgl. Gräf, Dennis et al. (2011), S. 35; 72ff.



Die lange Tradition der Erzählforschung bündelt sich in literaturwissenschaftlichen Narrationskonzepten, die auch narratologische Untersuchungen von Medien prägen.⁵⁸⁶ Narrative Elemente und Formen können ganz oder modifiziert auf andere Medien wie die hier untersuchten audiovisuellen Videoclips übertragen werden: „A story can be presented not only in language but also in pantomime, dance, images, and even music“.⁵⁸⁷ Bordwell beschreibt Narration in drei sich überschneidenden Dimensionen: Narration als Repräsentation, als Struktur und als Prozess.⁵⁸⁸ Er untersucht Narration als Prozess. In den Videoclips lassen sich ebenfalls die drei Dimensionen finden, wobei unter Berücksichtigung der Forschungsfrage mit Bordwell der Prozess am geeignetsten erscheint, um narrative Praktiken zu beschreiben: „the activity of selecting, arranging, and rendering story material in order to achieve specific time-bound effects on a perceiver“.⁵⁸⁹

Nicht nur als genuin narrativ geltende fiktionale Gattungen haben einen narrativen Gehalt, auch andere Gattungen wie bspw. Nachrichten weisen narrative Strukturen auf. Bordwell stellt allgemein fest: „Narrative is as well preeminently social, a way of organizing experience so that it can be shared“.⁵⁹⁰ Narrativität und Erleben hängen folglich eng zusammen. Es wird über Erlebtes berichtet und diesen Inhalt erleben und narrativieren die Produzenten in der Rezeption, Reproduktion oder Distribution. Darauf zielt bspw. das Konzept des „Experience Project“ ab, ein soziales Netzwerk, in dem gegenläufig zu Facebooks Klarnamenpflicht anonym positive wie negative persönliche Erlebnisse in einem „sicheren Raum“ miteinander geteilt werden.⁵⁹¹ Interaktionen erfolgen durch gemeinsame Erfahrungen in verschiedenen Gruppen, denen sich die Nutzer über einen „Me Too“-Button zuordnen, wie „I like to take pictures“, „I Am Gay“ oder „I Battle Depression“ und so miteinander in Kontakt treten können. Es gibt die Möglichkeit, persönliche Geschichten zu erzählen, Fotos zu teilen, Fragen zu stellen und anzugeben, wie man sich gerade fühlt. Dies ist ein charakteristisches Beispiel für erlebnisorientiertes Erzählen. Erleben oder die Wiedergabe von Erfahrungen sind für Fludernik sogar das alleinige Merkmal von Narrativität in ihrem Kon-

⁵⁸⁶ Vgl. die Beiträge in Birr, Hannah/ Reinerth, Maike Sarah/ Thon, Jan-Noel (Hg.) (2009): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Münster.

⁵⁸⁷ Bordwell, David (2008), S. 87. Er diskutiert das Verhältnis von literarischen zu anderen Geschichten und weist darauf hin, dass nicht alle Elemente aus der schriftlichen Literatur ein audiovisuelles Pendant haben, vgl. ebd., S. 88.

⁵⁸⁸ Vgl. Bordwell, David (1987): *Narration in the Fiction Film*. Routledge: London, S. xi

⁵⁸⁹ Ebd.

⁵⁹⁰ Bordwell (2008), S. 86; Vgl. Helena Bilandzic/ Susanne Kinnebrock (2009): Narrative experience and effects of media stories: An introduction to the special issue. In: *Communications. The European Journal of Communication Research*, 34/4, S. 355-360.

⁵⁹¹ Vgl. Experience Project, online: <<http://www.experienceproject.com>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



zept der *experientiality*-orientierten Narration.⁵⁹² Diese zeigt sich einmal als mediale Repräsentation von Erleben etwa durch Figuren und einmal in Bezug auf das mediale Erleben des Rezipienten, der Bedeutung nach seiner Alltagsfahrung konstruiert und so einen Text interpretiert.⁵⁹³ Erfahrungshaftigkeit, „die unmittelbare Notiz von Gedanken und Wahrnehmungseindrücken“, ist ein passendes Merkmal für narrative audiovisuelle Praktiken in digitalen Erlebnisräumen.⁵⁹⁴ Vor allem, da in Videoclips nicht immer eine Kette von Ereignissen zu einer Geschichte formiert wird, wie es klassische Ansätze vorsehen.⁵⁹⁵ Gerade die geteilten Erlebnisse machen die narrative Faszination des digitalen Erlebnisraums aus. Alltägliches wird in all seinen Facetten und Rahmen mit mehr oder weniger narrativen Merkmalen remediatisiert und erlebbar.

Als Zwischenfazit kann festgehalten werden, dass digitale Erlebnisräume narrativ erlebt werden können. Es wird fokussiert, inwiefern in digitalen Erlebnisräumen bereits existierende Erzählformen remediatisiert werden und dabei neue Narrationen entstehen. Verschiedene narrative Merkmale machen das vernetzte Spiel mit Geschichten aus, die in den hier untersuchten audiovisuellen Remediation rekonstruiert werden. Dazu wird das partizipative narrative Prinzip des „Sharing, Showing, Telling“ herangezogen:

- Entlang „Sharing“ wird das geteilte oder gemeinsame Erzählen über ein Artefakt hinweg fokussiert.
- Mit „Showing“ werden Strategien der Selbstdarstellung untersucht.
- Das „Telling“ lenkt den Blick darauf, wie sich Erzählungen entfalten.

Nach Genette bietet nur die Ebene des *discours* einen direkten Zugriff für eine Analyse, sie ist die Beziehung zwischen dem Erzählen und der Geschichte.⁵⁹⁶ In der narrativen Perspektive werden folglich Elemente des *discours*, der Ausdrucksseite der Videoclips, wie die visuelle und auditive Einstellung und Themen, auf narrative

⁵⁹² Vgl. Fludernik, Monika (1996): *Towards a 'natural' narratology*. Routledge: Oxon/ New York. Als das alleinige Merkmal von Narrativität wurde der Ansatz kritisiert, gleichwohl das Verhältnis von Erleben und Narrativität nachfolgend weiter entwickelt, vgl. Carraciolo, Marco (2012): Notes for a(nother) Theory of Experientiality. In: *Journal of Literary Theory*, 6/1, S.177-194.

⁵⁹³ Vgl. ebd., S. 12. Narrativität wird nach Fludernik konstruiert durch „experientiality, namely by the quasi mimetic evocation of 'real-life experience'“ ebd.

⁵⁹⁴ Nünning, Ansgar/ Rupp, Jan (2012), S. 14.

⁵⁹⁵ Vgl. die topologische Erzählanalyse nach Lotman, Jurij M (1993); Genette, Gérard (2010). Viele narrative Elemente treten vor der *experientiality* zurück. Vor allem auf einen *plot*, der kausal-logischen Anordnung von Elementen oder Ereignissen eines Geschehens, kann in dem erfahrungshaften Konzept verzichtet werden.

⁵⁹⁶ Vgl. Genette, Gérard (2010), S. 12.



Merkmale hin untersucht.⁵⁹⁷ Sie bieten Lesarten für die diegetische Welt der Video-clips.

4.5.4 Spiele mit Diskursen

Nicht mehr nur die klassischen Massenmedien sind ein Ort medialer und mediatiserter Diskurse, auch in digitalen Erlebnisräumen entfalten sie sich. Diskurse werden zurückgehend auf Foucault allgemein als sozial normierte Kommunikationspraktiken verstanden, die sich in einer Gesellschaft über eine Zeitspanne mit bestimmten Aussagen entwickeln:

Ich setze voraus, daß [sic] in jeder Gesellschaft die Produktion des Diskurses zugleich kontrolliert, selektiert, organisiert und kanalisiert wird – und zwar durch gewisse Prozeduren, deren Aufgabe es ist, die Kräfte und die Gefahren des Diskurses zu bändigen, sein unberechenbar Ereignishaftes zu bannen, seine schwere und bedrohliche Materialität zu umgehen.⁵⁹⁸

Diskurse nehmen in digitalen Erlebnisräumen nicht nur auf Aussagen in Videos Bezug, sondern thematisieren dabei Geschehnisse und Denkmögliches aller Art. „Diskurse bringen Weltbilder, Gesellschaftsdeutungen und sozial wirksame Klassifikationen hervor“.⁵⁹⁹ Es findet ein Spiel mit Diskursen statt, indem Themen, Kontexte und Perspektiven in Remediationen fragmentiert und rekombiniert werden, wie Missomelius ausführt:

Das Fragment, das Pixel, Teil einer visuellen oder musikalischen Komposition, eine Buchstabenfolge oder vieles andere mehr, büßt seine Teilhaftigkeit an einem ursprünglichen Gesamtkontext ein. Durch Rekombination entstehen neue – wenn auch temporäre – Semantiken, die mit der Bildung neuer Bedeutungen verbunden sind. Fragmentarisierung und Rekombination erlauben somit das Erproben unterschiedlicher (Bedeutungs-)Zusammenhänge.⁶⁰⁰

Aspekte der Digitalität, des Netzwerks und Produsages vereinfachen die (Re)Produktion und Verbreitung von Diskursen.⁶⁰¹ Mit Bucher et al. lässt sich der Diskurs als

⁵⁹⁷ Ausführlich bei Stockinger, Peter (2010), S.90ff.

⁵⁹⁸ Foucault, Michel (1993): *Die Ordnung des Diskurses*. Fischer Taschenbuch Verlag: Frankfurt a.M., S. 7-49, hier S. 10f.

⁵⁹⁹ Diaz-Bone, Rainer (2005): Diskursanalyse. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 538-552, hier S. 539. Foucault entwirft einen komplexen Ansatz zu Diskursen, die Wissensordnungen und Machtstrukturen beinhalten und eine Gesellschaft prägen, vgl. Foucault, Michel (1974): *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Suhrkamp: Frankfurt a.M.

⁶⁰⁰ Missomelius, Petra (2006): *Digitale Medienkultur. Wahrnehmung – Konfiguration – Transformation*. Transcript: Bielefeld, S. 51.

⁶⁰¹ Vgl. die Darstellung der sozio-technischen Ausstattung digitaler Erlebnisräume in Kapitel 3.3 in der vorliegenden Arbeit.



Netzwerk spezifizieren: „Eine weit verbreitete Lesart von Diskurs besteht darin, eine thematisch zusammenhängende, gesellschaftliche Diskussion als Diskurs zu begreifen“.⁶⁰² In digitalen Erlebnisräumen konstituieren Videoclips als kommunikative Handlungsprodukte soziale Relationen zwischen Akteuren und intermediale Relationen zwischen Artefakten.⁶⁰³ Damit versteht die vorliegende Arbeit Diskurse als netzwerkartig organisiert, d.h. dass sie über Videoclips, Plattformen, Perspektiven und Profile sowohl in Fragmenten bestehen, wie auch beliebig kontextuell oder thematisch neu zusammenzubringen sind.

Stockinger betont die foucaultschen „Prozeduren der Ausschließung“⁶⁰⁴: „Diskurs ist Ausdruck einer Gewalt, die die Zulassung zu ‚wissenden, ‚künstlerischen‘, ‚politischen‘ Kreisen oder die Ausschließung von diesen manipuliert“.⁶⁰⁵ Diese Prozeduren existieren, wenn auch in anderer Ausprägung, auch für digitale Erlebnisräume.⁶⁰⁶ In ihnen differenzieren und verdichten sich Diskurse, da die Produzieren „selektiv vorgehen und jeweils ihren eigenen Diskurs konstituieren“.⁶⁰⁷ Neue und remediatisierte Kreise der Diskursproduktion bilden sich. Digitalität, Netzwerk und Produsage tragen zu multimodalen und intermedialen, dynamischen diskursiven Ausdrucksformen bei. Diese Partizipationsmöglichkeiten führen ebenso zu einer „Pluralität der Diskurspositionen“ wie Tereick am Beispiel des Klimawandeldiskurses auf *YouTube* belegt.⁶⁰⁸ Für digitale Erlebnisräume gilt das Prinzip, dass sich jeder an Diskursen beteiligen und gehört werden kann.⁶⁰⁹ Bei *YouTube* heißt es dazu: „Wir fordern zur freien Meinungsäußerung auf und setzen uns für dein Recht ein, unbeliebte Betrachtungswei-

⁶⁰² Bucher, Hans-Jürgen et al. (2008), S. 47.

⁶⁰³ Vgl. ebd., S. 46.

⁶⁰⁴ Foucault, Michel (1993), S. 11, S. 16ff.

⁶⁰⁵ Stockinger, Peter (1983): *Semiotik. Beitrag zu einer Theorie der Bedeutung*. Akademischer Verlag Hans-Dieter Heinz: Stuttgart, S. 2.

⁶⁰⁶ Es wird nicht davon ausgegangen, dass das Internet ein herrschaftsfreier Raum ist. Siehe dazu die neuere Studie über das diskursive Potential von Twitter, die utopische und dytopische Vorstellung über Onlinekommunikation diskutiert, vgl. Thimm, Caja/ Einspänner, Jessica/ Danh-Ahn, Marc (2012): *Politische Deliberation online. Twitter als Element des politischen Diskurses*. In: Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich (Hg.) (2012): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. Springer VS: Wiesbaden, S. 283-306.

⁶⁰⁷ Bucher, Hans-Jürgen et al. (2008), S. 51.

⁶⁰⁸ Tereick, Jana (2011): *YouTube als Diskurs-Plattform. Herausforderungen an die Diskurslinguistik am Beispiel ‚Klimawandel‘*. In: *hamburger hefte zur medienkultur. Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung*. 12, 2011, S. 59-68, hier S. 60.

⁶⁰⁹ Begrenzt durch den Rahmen der Nutzungsbedingungen und Leitlinien der Videoplattformen, die das Miteinander ihrer Nutzer und die Uploads regeln (bspw. Urheberrechte, pornografischer oder gewerbliche Inhalte) sowie durch die für Deutschland geltenden Gesetze der Bundesrepublik Deutschland.



sen kundzutun, aber wir erlauben keine Hassreden“.⁶¹⁰ In den Leitlinien von *Vimeo* wird ein höflicher Umgang miteinander betont: „Wir bestehen darauf, dass du auf *Vimeo* den Leuten, denen du begegnest, sowie ihren Videos Respekt entgegen bringst“.⁶¹¹

In der vorliegenden Arbeit wird rekonstruiert, wie die untersuchten Videoclips die mit der Thilo-Sarrazin-Affäre verbundenen Diskurse und ihre audiovisuellen Zeichen remediatisieren.⁶¹² Wie eignen sich die Produzenten digitaler Erlebnisräume Diskurse an, ergänzen sie um andere thematisch ferne oder nahe Aspekte, verändern und kombinieren sie? Remediationen zergliedern die inhaltliche Ebene eines Videoclips in die Ebene des ‚Original‘-Materials, die Ebene der Bearbeitung, die Ebene des allgemeinen Themas und die Ebene weiterer Diskurszusammenhänge.⁶¹³ Die Videoclips sind polysem, diskursive Konstrukte. Stockinger beschreibt die diskursive Ebene von Videoclips als: „level which serves for describing the way in which the speaker (the ‘author’) of the text ‘paints’ and ‘frames’ the object being discussed, and how it is handled in relation to its audience, the objectives being pursued, etc.“.⁶¹⁴ Es geht beim Spiel mit Diskursivitäten um die inhaltliche Perspektivierung und Rahmung von Argumenten, in denen Produzenten Themen und Meinungen in den Videoclips behandeln und Diskurse re-produzieren.

Als Zwischenfazit zum Spiel mit Diskursen kann festgehalten werden, dass untersucht wird, wie Diskurse in digitalen Erlebnisräumen vielfältig re-produziert und dabei erlebbar werden. Durch Remediation und Multimodalität sind Diskurse mehrschichtig und polysem. Diskursivität bildet eine Dimension der Remediation, d.h. in diskursiven Praktiken werden Themen und rhetorische Figuren neukonfiguriert. In Remediationen werden mehrere, sich ergänzende oder ausschließende diskursive Themen und Perspektiven miteinander vermischt. Die Thilo-Sarrazin-Affäre stellt einen Themenkomplex dar, der in den Videos fortgeführt und ausdifferenziert wird.⁶¹⁵ Es wird deutlich, dass Diskurse in digitalen Erlebnisräumen flexible, netzwerkartige und dynamische Strukturen ausbilden. Deren inhaltliche Muster und Praktiken sind zu

⁶¹⁰ YouTube Community Richtlinien: Hassreden. In: *YouTube*, online <<https://support.google.com/youtube/answer/2801939>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶¹¹ Vimeo Community Leitlinien: Sei nett und bleib cool. In: *Vimeo*, online <<https://vimeo.com/help/guidelines>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶¹² Für eine detaillierte linguistische Analyse einzelner massenmedialer Diskursfragmente der Thilo-Sarrazin-Affäre in Printmedien vgl. Friedrich, Sebastian/ Schultes, Hannah (2011).

⁶¹³ Vgl. Tereick, Jana (2011), S. 64. Tereick benennt diese Ebenen als vielfältige Bezugnahmequellen für Kommentare. Sie weist darauf hin, dass sich dadurch Diskurse weiter entfalten. Die vorliegende Arbeit beschränkt sich auf die Videoclips und beschreibt ihre diskursive Dimension heuristisch. Eine eingehende Diskursanalyse muss andernorts erfolgen.

⁶¹⁴ Stockinger, Peter (2012), S. 19.

⁶¹⁵ Siehe dazu das Kapitel 2 Die Thilo-Sarrazin-Affäre der vorliegenden Arbeit.



rekonstruieren: Das Recycling führt zu Wiederholungen, zu Anhäufungen von Diskurselementen und Akzentverschiebungen.



5 Analyse charakteristischer Elemente der digitalen Erlebnisräume um die Thilo-Sarrazin-Affäre

Welche Nutzungspraktiken bilden digitale Erlebnisräume um die Thilo-Sarrazin-Affäre und welche Erlebnisse werden dabei evoziert? Die ausgesuchten Einzelfälle sollen gewinnbringend verdeutlichen, wie sich Praktiken des Aneignens, Umformens und Wiederverwertens von Materialien, Gattungen, Narrationen und Diskursen zur Thilo-Sarrazin-Affäre in digitalen Erlebnisräumen entfalten. Sie geben einen Einblick in das intermediale „Sharing, Showing und Telling“ der Produzenden. In der Rekonstruktion des partizipativen Handelns sollen schließlich digitale Erlebnisräume längs materialer, gattungsspezifischer, narrativer und diskursiver Praktiken nachfolgend an Kontur gewinnen.

Dementsprechend betrachtet die Analyse Recyclingsvideos in einer oder mehreren der nachfolgenden bedeutungsstiftenden Perspektiven von Materialien, Genres, Narrationen oder Diskursen. Videoclips können, wie Mikos für „Fotos, Filme und Fernsehsendungen“ beschreibt, „als Zeichensysteme betrachtet werden, die reale Welten und abstrakte Ideen, die der gesellschaftlichen Wirklichkeit entstammen, oder mögliche Welten, wie sie in Geschichten erzählt werden, repräsentieren“.⁶¹⁶ Daher lassen sich ihre audiovisuellen, digitalen Praktiken wie unter 4.5 dargelegt anhand von vier Perspektiven auf die mediale und inhaltliche Gestaltung der hier betrachteten Videoclips rekonstruieren:

- 1) In der Perspektive ‚Materiale und dispositive Spiele‘ werden Praktiken der Material- bzw. Medienverwendung, -neuzusammenstellung und -eigenproduktion nach Bolter/ Grusin, Venus, Müller und Hörning/ Reuter behandelt.⁶¹⁷ Vier Aspekte werden dabei eingehender fokussiert: Die Wiedergabe („Rip“)⁶¹⁸, Wiederverwertung und Recyclingsprozesse in selbst produziertem Material sowie Remediation von Dispositiven. Letztere Medienkonfigurationen zeichnen sich vor allem durch Spiele mit dem Fernsehen aus, die häufig unter einem eigenen ‚Label‘ veröffentlicht werden (*Broadcast yourself*) und institutionalisierte Funktionen der Rundfunksender remediatisieren.
- 2) Die Perspektive ‚Gattungsspezifische Spiele‘ fokussiert neue Hybridformate nach Fagerjord und Nünning/ Rupp, die nach Richard et al. als offen konzipiert

⁶¹⁶ Mikos, Lothar (2005), hier S. 460.

⁶¹⁷ Vgl. Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 68f.; Venus, Jochen (2013); Müller, Jürgen E. (2010a); Hörning, Karl/ Reuter, Julia (2008).

⁶¹⁸ Vgl. Fagerjord, Anders (2010), S.197f. Er beschreibt das Rippen als eine Form von Copy-and-Paste-Praktik, die es ermöglicht, Videoclips zu verlinken und zu teilen.



und am Material entwickelt werden.⁶¹⁹ Remediationen von Gattungen inkludieren historische, ästhetische und soziale Erwartungen und Funktionen, die sich entlang kommunikativer Gattungen beschreiben lassen.⁶²⁰ In einem Ansatz nach Müller, der ein medial-literaturwissenschaftliches mit einem alltagssoziologischen Verständnis von Gattungen nach Schütz/Luckmann und Luckmann verbindet, wird untersucht, wie sich Gattungen und Gattungsvorstellungen in digitalen Erlebnisräumen entfalten.⁶²¹

- 3) Mit der Perspektive auf ‚Narrative Spiele‘ werden Remediationen untersucht, bei denen vor allem Praktiken des ‚Sharing‘ ein partizipatives Erzählen nach Ries auszeichnen.⁶²² Narrationen entfalten sich über Videoclips und Plattformen in Reihen ähnlicher und verwandter Videoclips. Die diegetische Welt von Videoclips kann einfach bis komplex gehalten sein und muss nicht unbedingt in sich geschlossen sein.⁶²³ Selbstdarstellungspraktiken lassen hierbei oft Inhalte in den Hintergrund treten. Welche „Mikroformate“, kleine Geschichten oder ‚Mikronarrationen‘ nach Autsch/ Öhlschläger werden in Videoclips erzählt?⁶²⁴ Inwiefern entwickeln sich nach dem Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ partizipative Spiele mit Narrationen? In diesem Sinne fragt die Arbeit nach intermedialen Entstehungsprozessen audiovisueller Narrationen zur Thilo-Sarrazin-Affäre.
- 4) Die Perspektive ‚Diskursive Spiele‘ zeigt die Beteiligung an Themen und Diskursen nach Foucault und Bucher zur Thilo-Sarrazin-Affäre auf. Mit ihr fragt die Arbeit danach, wie Diskurse zu Migration und Integration in digitalen Erlebnisräumen öffentlich re-produziert werden.⁶²⁵

Alle vier Perspektiven sind nur analytisch zu trennen, da sie miteinander im Handeln verwoben sind, d.h. ein Artefakt entfaltet sich in all den vier Perspektiven. Erfolgt hervorstechend ein materiales Spiel, entsteht häufig eine neue Gattung; wird vorwiegend etwas erzählt, lässt es sich oftmals einer Diskursposition, pro oder kontra Sarrazin, zuordnen, oder bleibt durch die Clipkürze sowie Anonymität des Producers

⁶¹⁹ Vgl. Fagerjord, Anders (2010); Nünning, Ansgar/ Rüpp, Jan (2012); Richard et al. (2010).

⁶²⁰ Vgl. Müller, Jürgen E. (2014).

⁶²¹ Vgl. Müller, Jürgen E. (2014); Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994b); Luckmann, Thomas (2007).

⁶²² Vgl. Ries, Marc (2013).

⁶²³ Vgl. Stockinger, Peter (2012)

⁶²⁴ Vgl. Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia (2014): Das Kleine denken, schreiben, zeigen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia/ Süwolto, Leonie (Hg.) (2014): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Wilhelm Fink: Paderborn, S. 9-20, hier S.11.

⁶²⁵ Foucault, Michel (1993); Bucher, Hans-Jürgen et al. (2008).



polysem. Die Perspektiven bilden einen Zugriff auf den jeweils hervorstechenden Aspekt, der das Video dominiert. Im Weiteren werden exemplarisch Fallbeispiele zu jeder Perspektive vorgestellt und digitale Erlebnisräume anhand dieser Miniaturen nachgezeichnet.

5.1 Materiale und dispositive Spiele

In der nachfolgenden Perspektive werden Videoclips fokussiert, die sich durch die Spiele um Materialitäten und Medialitäten auszeichnen.⁶²⁶ Die Videoclips, die entlang dieser materialen Praktiken entstehen, integrieren ästhetische Konzepte „*einzelner Medien in einen neuen medialen Kontext*“.⁶²⁷ Dabei werden materiale und mediale Grenzen überschritten. Die Clips verfügen über eine amalgamierende Schnipsel-ästhetik, die aus den Spielen mit dem Material und dem Entdecken und Wiederentdecken von Materialitäten und Medialitäten und den damit verbundenen Erlebnissen entsteht.⁶²⁸

5.1.1 Wiedergaben

Mittels Wiedergabepraktiken werden Videoclips erstellt, die ganz oder in Ausschnitten bereits existierendes Material unverändert wiedergeben. Es kommt zu leichten Eingriffen durch Schnittpraktiken zu Beginn oder am Ende, um einen bestimmten Ausschnitt wiederzugeben. Dessen ungeachtet wird aber das Originalmaterial unverändert übernommen. Der Inhalt des Originalvideos bleibt dabei größtenteils erhalten, auch wenn das Video in den vielschichtigen Kontext einer Videosphäre integriert wurde und neue Bedeutungsdimensionen erhält.

Das Beispiel von ‚lol sarrazin.wmv‘

Eine charakteristische Praktik der Wiedergabe ist die Wiederholung von Materialien. Die Videoclips der Wiederholungspraktiken bestehen aus einzelnen kurzen Fragmenten, die zusammengestellt und dadurch im Clip wiederholt werden.⁶²⁹

⁶²⁶ Wie ausgeführt, verfolgt vorliegende Arbeit die Auffassung, dass materiale Praktiken Medien, Medieninhalte und -funktion auch im Digitalen intermedial verbinden und materiale Übertragungen sinnstiftend sind, vgl. dazu Gumbrecht, Hans Ulrich (2003), S. 175; Müller, Jürgen E. (2010b), S.23.

⁶²⁷ Müller, Jürgen E. (1996), S. 86.

⁶²⁸ Vgl. Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000), S. 68f.

⁶²⁹ Die Produzer werden mit ihren Profilenames in kursiv genannt. Die Schreibweise aller Nutzerangaben wie Titel, Videobeschreibung oder Kommentare werden unverändert wiedergegeben. Videotranskriptionen folgen der aktuellen Rechtschreibung. Die Nummern folgen den allgemeinen Orientierungskategorien für den Korpus, Videos von *Vimeo* erhalten zusätzlich ein „V“ vor ihrer Kennung. Über die Nummern sind im Anhang Informationen pro Videoclip einsehbar.



Abb. 2 H24: Wiederholung: ‚Stinkefinger‘

Der Videoclip ‚lol sarrazin.wmv‘ (H24)‘ von dem Produzer *Willst du mich verarschen, Film?!* ist ein kurzes Beispiel dieser Videoclipsorte und besteht aus nur zwei Quellen.⁶³⁰ Er arbeitet in erster Linie mithilfe eines intertextuellen Spiels zwischen den verwendeten Materialien: In acht Sekunden wird zunächst der immer gleiche audiovisuelle Ausschnitt aus einem anderen Video wiederholt und anschließend der Clip mit einem Standbild Sarrazins ohne Ton abgeschlossen. Es handelt sich um eine Form von Antwortvideo, denn ‚lol sarrazin.wmv‘ verweist nicht nur durch das Material im Videoclip auf das Originalvideo, das für den ersten Teil benutzt wurde, sondern auch durch einen Link in der Videobeschreibung.⁶³¹ Das Originalvideo trägt den Titel ‚AUTOMATIKK HALT DIE FRESSE GOLD NR. 03 (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV)‘ und ist von *Aggro.TV*, einem führenden Hip-Hop-Sender auf YouTube, der das Format ‚Halt die Fresse‘ und ‚Halt die Fresse Gold‘ erfunden hat.⁶³² In ‚Halt die Fresse‘ werden Songs deutschsprachiger Rapper mit einem Video visualisiert. Erhalten diese dann über drei Millionen Klicks auf YouTube, werden sie mit ‚Halt die Fresse Gold‘ ausgezeichnet, in Anlehnung an Musikpreise wird den Gewinnern eine goldene CD verliehen und sie drehen ein weiteres Video. In diesem

⁶³⁰ H24: Willst du mich verarschen film?! (28.5.2011): lol.sarrazin.wmv. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=PyWsSYmGSWw>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶³¹ Bis zum 12.9.2013 konnten die Produzer über die Videoantwortfunktion auf Videos direkt mit einem Video antworten, was zusätzlich zu den Kommentaren unterhalb des Videos angezeigt wurde. Jens (29.8.2013): *YouTube: Video-Antworten werden eingestellt – bald neue Möglichkeiten*. In: *Google-watchblog*, online: <<https://www.googlewatchblog.de/2013/08/youtube-video-antworten>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶³² AGGRO.TV (26.5.2011): AUTOMATIKK HALT DIE FRESSE GOLD NR. 03 (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV). In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=f9SpeAkxUFs>> letzter Zugriff 22.8.2015.



One-Shot-Video präsentieren sich die Musiker, bedanken sich bei ihren Fans und *Aggro.TV* und rappen einen Song.

Im Video rappt das Duo *Automatikk* an einer Stelle über Thilo Sarrazin. In Sekunde 39 heißt es: „Neue Rapper labern viel, Scheiße wie dieser Sohn von Sarrazin“. Dazu führen die Rapper die Mittelfinger-Zeigegeste aus, die umgangssprachlich im Deutschen als ‚Stinkefinger‘ bezeichnet wird und eine Beleidigung auch im rechtlichen Sinne darstellt. Die Geste wird einer Person gezeigt, „um auszudrücken, dass man sie verachtet, von ihr in Ruhe gelassen werden will“.⁶³³ Aus diesem Video von ‚Halt die Fresse Gold‘ übernimmt *Willst du mich verarschen, Film?!* nur die sehr kurze, unter einer Sekunde dauernde Passage mit dem gesungenen Namen ‚Sarrazin‘ und der visuellen Mittelfinger-Zeigegeste der Rapper und wiederholt diese mehrmals (s. Abb. 2), bevor ein Standbild von Sarrazin an einem Mikrofon im Kontrast zum vorherigen Teil das Video bewegungs- und tonlos abschließt. Der Clip recycelt andere digitale Praktiken, durch die Montage entsteht im ersten Videoteil der Eindruck eines animierten Bildes. Durch die Aneinanderreihung des gleichen Ausschnitts wirken die Bilder wie ein Zurückspulen, wie in einer Rückwärtsbewegung. Die Wiederholung verstärkt die Beleidigung und erzeugt Humor, da reguläre Bild- und Rezeptionsabläufe unterbrochen werden. Praktiken des Kopieren, Einfügens, Pausierens, Rückwärts- und Vorwärtsspulen wie bei einem Videorekorder werden verwendet. Es stellt sich die Frage nach dem narrativen Gehalt bei dieser achtsekündigen Miniform, die mehr ein visuell-rhetorisches Spiel darstellt. Es werden im Material Gegensätze aufgebaut: ein Bewegungsbild gegen ein Standbild, Ton gegen Ruhe, Rapper gegen Sarrazin, mehrere gegen einen, eine stakkatohaft wiederholte Beleidigung gegen einen öffentlichen Auftritt. Hat hier Sarrazin nichts mehr angesichts der vermehrten Ablehnung zu sagen oder waren seine Thesen immer schon nichts? Je nachdem, wie man die zwei Teile wertet, tritt Sarrazin Kritik nicht entgegen und bleibt stumm oder steht gerade bewundernswert in der Öffentlichkeit. Dieses Beispiel zeigt an, wie der Inhalt vor materialen Spielen zurücktritt, ohne dass der Videoclip bedeutungslos wäre; die Bedeutung verschiebt sich nur in diesem medialen Spiel auf seine Gebrauchsweisen und Erwartungen hin.⁶³⁴ Für sich genommen und ohne Einbettung sind solche kurzen Videos kaum verständlich, als Videoantwort oder in Bezug zu ähnlichen Praktiken und Artefakten erscheinen sie leichter zu rezipieren.

⁶³³ o.A.: Stinkefinger, der. In: *Duden,de*, online: <<http://www.duden.de/rechtschreibung/Stinkefinger>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶³⁴ Nähere Ausführungen zu gattungsspezifischen Spielen in diesem Clip siehe unter Kapitel 5.2.2.



Informationszwecke

Der Videoclip ‚Voß fragt Kelek: Hat Thilo Sarrazin recht?‘ (VTV7) von *TV-Reports* gibt eine Sendung des Talkformats *Peter Voß fragt* auf *3Sat* wieder.⁶³⁵ In diesem Format interviewt Peter Voß seinen Einzelgast und es entsteht ein dreiviertelstündiges Gespräch zu aktuellen Themen. In dem knapp 44-minütigen Clip handelt es sich um die gleichnamige Sendung vom 18.10.2010: ‚Peter Voß fragt Kelek: Hat Thilo Sarrazin recht?‘. Die Sendung wird in dem am 19.10.2010 hochgeladenen Clip ganz gezeigt, lediglich der Abspann fehlt, sodass diese Wiedergabe eine hohe Originaltreue aufweist. Das Senderlogo *3Sat* ist immer zu sehen (s. Abb. 3). In der Videobeschreibung auf *YouTube* wird der Begleittext von der *3Sat*-Sendungsseite verwendet und auf diese verlinkt. Necla Kelek wird in diesem Text als Islamkritikerin, die Sarrazins Buch bei der Veröffentlichung offiziell vorgestellt und ein eigenes Buch über die gescheiterte Integration von Muslimen geschrieben hat, vorgestellt. In der Sendung bezieht sie Stellung zu Glaubens- und Lebensfragen sowie den Thesen Sarrazins.



Abb. 3 VTV7: Wiedergabe einer Talkshow

Der Produzent *TV-Reports* bleibt ohne Informationen über sich selbst anonym. Er berichtet oft über bestimmte Dinge, die im Fernsehen gezeigt werden, indem er Sendungen, bis auf Auslassungen zu Beginn oder am Ende, unbearbeitet wiedergibt. Seine Auswahl an Videoclips lässt allerdings Rückschlüsse auf seine politischen

⁶³⁵ VTV7: *TV-Reports* (19.10.2010): Voß fragt Kelek: Hat Thilo Sarrazin recht? In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/15994469>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Überzeugungen und die Funktion der Wiedergaben zu.⁶³⁶ *TV-Reports* ist im Korpus mit noch drei weiteren Wiedergaben vertreten, die in ihren Schlagworten neben anderen ebenfalls ‚Thilo Sarrazin‘ und ‚Deutschland schafft sich ab‘ tragen. In dem Clip ‚Kapitulation des deutschen Rechtsstaats‘ (VTV5) wird der Beitrag ‚Nulltoleranz für Andersdenkende?‘ über die gegenwärtige Protestkultur aus der Sendung ‚Kontrovers‘ aus dem *Bayerischen Rundfunk* gezeigt. In ‚LesungPotsdam‘ (VTV6) ist eine Sarrazin-Lesung in Potsdam aufgezeichnet von der *Märkischen Allgemeinen Zeitung* zu sehen und in ‚Schafft sich auch die Schweiz ab?‘ (VTV8) wird die Sendung ‚Der Club‘ mit Sarrazin als Gast, ein Talkformat des *Schweizer Radios und Fernsehens*, wiedergegeben.⁶³⁷ Diese Videos, wie auch seine anderen Videos online, zeigen eine bestimmte Auswahl an Inhalten an und dadurch werden die Clips in einen sarrazinfreundlichen, integrationskritischen und konservativen Kontext gesetzt. Der Produzent archiviert und gibt audiovisuelle Dokumente weiter, die über bestimmte Standpunkte informieren. Daher verwendet *TV-Reports* auch überwiegend informative Originalquellen wie Talkshows oder Reportagen.

Eine Zweitverwertung, wie sie in digitalen Mediatheken erfolgt, wird auch hier als Praktik deutlich. Darauf verweist ebenso der Profilname des Produzenten *TV-Reports*: Der Produzent versammelt einerseits Fernsehreportagen, andererseits berichtet er damit gleichzeitig über das Fernsehen. Der Produzent agiert in der „Watchdog“-Funktion plattformübergreifend und nutzt nicht nur *Vimeo*, sondern verwertet Fernsehinhalte auch auf *YouTube* und *Dailymotion* unter dem Namen *TV-Reports* wieder. Die dort verwendeten Profilbilder entsprechen der politischen Ausrichtung seiner Videoauswahl. Auf *YouTube* verwendet *TV-Reports* mit der durchgestrichenen Europafahne, ein Symbol der Europagegner, die sich häufig anhand solcher Symbole im Social Web zu erkennen geben. Der Nutzer ist dabei nicht auf solche Profile verlinkt.⁶³⁸ Dies belegt, dass Wiedergaben nicht ohne Kontextverschiebungen stattfinden. Hier, wie bei anderen Beispielen, werden als seriös geltende Quellen der Massenmedien von Produzenten audiovisuell wiederverwendet, die zumindest außerhalb persönlicher Netzwerke anonym bleiben und deren Zwecke im Fluss der Videos unbeachtet und oftmals auch unbeantwortbar bleiben. In solchen Wiedergaben werden zum einen Diskursstränge dokumentiert und zum anderen lösen sie sich so aus Zusammenhängen und finden zu immer neuen Kontexten und Erzählungen. Die Mei-

⁶³⁶ Vgl. Profil von *TV-Reports*. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/user4834562>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶³⁷ VTV5 (8.10.2010): *TV-Reports*: Kapitulation des deutschen Rechtsstaats. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/15662034>>; VTV6 (26.10.2010): *TVReports*: LesungPotsdam. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/16213931>>; VTV8 (3.11.2010): *TVReports*: Schafft sich auch die Schweiz ab? In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/16459992>>, beide letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶³⁸ Vgl. *TV Reports*. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/TVReports/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



nungsmacht der klassischen Medien löst sich in materialen Spielen zwar nicht auf, steht aber im Internet vielen eigenen ‚Sendern‘ gegenüber, die aus verschiedenen Quellen ihre eigene Berichterstattung zu persönlichen Informationsflüssen zusammenstellen.

Comedyzwecke

Nicht nur Nachrichtenformate, auch Comedyshows aus dem Fernsehen werden auf *YouTube* gerne wiedergegeben. Eine im deutschen Fernsehen bekannte Comedy-Serie ist die *Heute-Show*, ein politisches Satiremagazin angelehnt an die amerikanische *Dailyshow*.⁶³⁹ In Form der öffentlich-rechtlichen Nachrichtensendungen *Heute* (ZDF) und *Tagesschau* (ARD) werden Politiker und die Medien selbst humoristisch parodiert. Ein Bestandteil der Sendung ist der Kommentar des Künstlers Hans-Joachim Heist, dargeboten in der Figur des Cholerikers Gernot Hassknecht. Dieser redet sich während seines Beitrags immer so weit in Rage, dass er schließlich, als Running Gag, mit einem Störhinweis abgeschaltet werden muss. Die Show hat mehrfach auf Sarrazin Bezug genommen und rückte so in den Fokus von Wiedergabepraktiken; es gibt mehrfache Wiedergaben der gleichen Sendungen auf *YouTube*. Dies verdeutlichen folgende Fallbeispiele, die den Kommentar von Gernot Hassknecht zu Thilo Sarrazin aus der Sendung vom 3.9.2010 wiedergeben. Der Produzer *Adm.Polli* lädt noch am gleichen Tag der Sendung den Clip „Thilo Sarrazin“ – Ein Kommentar von Gernot Hassknecht, Al Jazeera | heute show ZDF‘ (H5) auf Youtube hoch.⁶⁴⁰ In der Videobeschreibung gibt er einen Link zur ZDF-Mediathek an.⁶⁴¹ *Adm.Polli* scheint ein Hassknecht-Fan zu sein, denn viele seiner Videos zeigen dessen Auftritte bei der *Heute-Show*. Der Clip gibt einen Ausschnitt der *Heute-Show* wieder und fragmentiert die ursprüngliche Sendung mit Fokus auf Hassknecht (s. Abb. 4). Der Clip beginnt mit der 12-sekündigen Ankündigung von Hassknecht durch den Moderator Oliver Welke, gefolgt von einer 1: 32 Minuten langen halbnahe Kameraeinstellung und den Kommentar beinhaltet, danach wird drei Sekunden der Hinweis auf eine Störung eingeblendet und die restlichen 15 Sekunden moderiert Welke den Kommentar ab.

⁶³⁹ Vgl. *Heute-Show*, D seit 2009, ZDF, online: <<http://www.heute-show.de/zdf/>>; *Daily Show*, USA seit 1996, Comedy Central, online: <<http://www.cc.com/shows/the-daily-show-with-trevor-noah>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁴⁰ H5: *Adm.Polli* (3.9.2010): „Thilo Sarrazin“ – Ein Kommentar von Gernot Hassknecht, Al Jazeera | heute show ZDF. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=vHZ2cmQ8K_U>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁴¹ Zum Zeitpunkt der Fertigstellung dieser Dissertation (Oktober 2015) ist der Link allerdings tot.



Abb. 4 H5: Wiedergabe des Hassknecht-Kommentars

Die Thilo-Sarrazin-Affäre überträgt sich in Beispielen wie diesem in kurzen ‚Schnipseln‘ ins Internet. Dabei kann die humoristische Konnotation der Ursprungsquelle beibehalten werden, es können aber auch weitere Konnotationen hinzukommen. Der besprochene Ausschnitt aus der *Heute-Show* zirkuliert in mehreren Wiedergaben im Internet. So taucht am 4.9.2010 der Kommentar vom Produzer *Freigeist20789* mit dem Titel ‚Gernot Hassknecht – Thilo Sarrazin 4.9.2010‘ (H6) auf YouTube auf.⁶⁴² Dieses Video ist etwas kürzer, da es bereits nach dem Störhinweis und ohne Abmoderation endet. *Freigeist20789* verwendet als Profilbild *eine Guy Fawkes-Maske*.⁶⁴³ Damit spielt er auf einen als bürgerschaftlich verstandenen Protestgedanken gegen Ungerechtigkeiten einer Regierung oder allgemein einer herrschenden Klasse an. Sein materiales Spiel erfüllt ein bestimmtes Anliegen, Thilo Sarrazin als Vertreter der Regierung aufgrund seiner Thesen zu kritisieren. In der Videobeschreibung bietet der Produzer vier Links als weiterführende Informationen an, die näher auf Thesen Sarrazins eingehen. Humor vernetzt mit Information bildet hier das diskursive Geflecht des Videoclips. Ein Videoclip in seiner Wiedergabe und Wiederho-

⁶⁴² H6: Freigeist20789 (4.9.2010): Gernot Hassknecht – Thilo Sarrazin 4.9.2010. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=u4IC_6zP6-0>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁴³ Guy Fawkes-Masken gehen auf die historische Persönlichkeit Guy Fawkes zurück, der 1605 einen Sprengstoffanschlag auf den englischen König verüben wollte, was als ‚Gunpowder-Plot‘ in die Geschichte einging und durch das Comic und seine gleichnamige Verfilmung *V wie Vendetta* weiter populär wurde. In der Geschichte kämpft der Titelheld V in dieser Maske gegen ein totalitäres Regime. Die Masken werden von Anonymus- und Occupy-Bewegungen als Protestsymbol verwendet. Sie vereint die Träger in der Idee eines Umsturzes, die unabhängig vom Träger durch die Idee weiterlebt. Zu einer kritischen Deutung vgl. Jones, Jonathan (4.11.2011): Occupy’s V for Vendetta protest mask is a symbol of festive citizenship. In: *The Guardian*, online: <<http://www.theguardian.com/commentisfree/2011/nov/04/occupy-movement-guy-fawkes-mask>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



lung von anderen bildet im Sinne der Guy-Fawkes-Maske einen audiovisuellen Protest, der sich fortsetzt, nachgeahmt wird und auch abgewandelt wird.

Der am 30.12.2010 auf *YouTube* unter dem Titel ‚hat Sarrazin doch Recht mit seiner Thesen?‘ (H7) hochgeladene Videoclip von *PrinceTheLight* gibt denselben Ausschnitt wie das Video ‚Thilo Sarrazin‘ – Ein Kommentar von Gernot Hassknecht, Al Jazeera | heute show ZDF‘ wieder.⁶⁴⁴ Diese Wiedergabe macht ebenfalls eine Kontextualisierung schwer; *PrinceTheLight* zitiert in seiner Beschreibung Artikel 5 des deutschen Grundgesetzes zur Meinungs- und Pressefreiheit. Nur worauf er sie bezieht, bleibt vage. Spricht er sich für Meinungsfreiheit von sowohl Sarrazin wie auch seinen Gegnern aus oder nur von einem der ‚Lager‘? Kritisiert er, dass auf den Sender Al Jazeera angespielt wird? Hassknecht macht Thilo Sarrazin und seine Befürworter lächerlich, „in dem Buch steht doch nur Mist“, heißt es.⁶⁴⁵ Zwei Nutzer kommentieren, dass in der Affäre die Meinungsfreiheit für Sarrazin und seine Thesen aufgehoben seien. *PrinceTheLight* verlinkt in seiner Kanalinformation auf muslimische Seiten, so etwa Koranübersetzungen und die missionarische Seite *wakeupproject*.⁶⁴⁶ Er nutzt die Sarrazinparodie als Werbung für den Islam und beruft sich dabei auf Meinungsfreiheit. Die Meinungsfreiheit schließt sowohl journalistische Äußerungen, Parodien, politische und religiöse Meinungen ein, was dieses materiale Spiel allgemein zu bedenken gibt.

Solche materialen Spiele sind polysem und machen eine Deutung über Zusatzinformationen in der Videobeschreibung oder dem Titel erforderlich. Verschiedene Praktiken der Auffindbarkeit und Aufmerksamkeitsförderung zeichnen sich an den Videoclips ab. Während das erste Beispiel ‚Thilo Sarrazin‘ – Ein Kommentar von Gernot Hassknecht, Al Jazeera | heute show ZDF‘ eine volle Angabe zum Thema, Format und Ursprung beinhaltet, fokussiert das zweite Beispiel ‚Gernot Hassknecht – Thilo Sarrazin 4.9.2010‘ auf zwei aktuelle Protagonisten und inszeniert einen Widerstreit. Das dritte Beispiel ‚hat Sarrazin doch Recht mit seiner Thesen?‘ stellt dagegen eine Frage. Das erste Beispiel wurde 149.573 Mal abgerufen (2013), das zweite Video 32.986 Mal (2015) und das dritte Video 532 Mal (2013). Dies belegt, dass Namen und Marken in den Videoclipiteln aufmerksamkeitsfördernde Schlagwörter sind und Orientierung geben, die hier in der Referenz auf die bekannte *Heute-Show* mit *Gernot Hassknecht* und *Thilo Sarrazin* mehr Aufmerksamkeit erregen als eine titelgebende Frage, aus deren Formulierung nicht gleich hervorgeht, worum es geht und in welcher Perspektive. Diese Videos zeigen, dass Wiedergaben auf zwei Ebenen wie-

⁶⁴⁴ H7: PrinceTheLight (30.12.2010): hat Sarrazin doch Recht mit seiner [sic] Thesen? Mittlerweile wurde sein Profil aufgrund gemeldeter Urheberrechtsverstöße gelöscht.

⁶⁴⁵ H7, TC 0:00:56-0:00:59.

⁶⁴⁶ Vgl. Wakeupproject, online: <<http://www.wakeupproject.de>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



derholen: Zum einen geben sie in inhaltlicher Reproduktion den Kommentar von Gernot Hassknecht wieder, zum anderen wiederholen sich diese Praktiken und führen zu Reihen mehrerer ähnlicher Videos. In ihnen werden Humorvolles über ein aktuelles Thema, Informationen zur Thilo-Sarrazin-Affäre, Einforderungen der Religionsfreiheit und missionarische Aufklärung verbreitet, als weitere Bedeutungsfolien über das ursprüngliche humoristische Material.

5.1.2 Wiederverwertungen

Bei den Wiederverwertungspraktiken entsteht ein Videoclip aus Materialien und medialen Prinzipien von anderen meist audiovisuellen Medien. Es werden bereits existierende Videoclips, Materialien aus dem Fernsehen oder anderen Medien remediatisiert.

Bild-, Film- und Fernsehmaterial

Der Videoclip ‚Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer‘ (H25) von *SaviorAgent* verdeutlicht die materiale Wiederverwertung sehr gut.⁶⁴⁷ Die auditive Einstellung enthält einen Ausschnitt aus der Tonspur des Films *American History X*.⁶⁴⁸ Sie gibt die griffige Ansprache des Neonazis Derek an seine Mitstreiter wieder. Sie sollen etwas gegen die, seiner Meinung nach nutznießenden, Migranten tun, bspw.: „Wir haben 2 Millionen illegale Einwanderer, die sich bei uns hier nur auf die faule Haut legen“.⁶⁴⁹ Die visuellen Einstellungen bestehen aus sich abwechselnden dokumentarischen Bildern öffentlicher christlicher und politischer Veranstaltungen. Die Aufnahmen christlicher Veranstaltungen stammen von einer Prozession, einer Messe und dem ökumenischen Kirchentag 2010. Die Trachtenkleidung der Personen und das Senderlogo des *Bayerischen Rundfunks* lassen auf einige Veranstaltungen in Bayern schließen (s. Abb. 5). Des Weiteren werden politische Veranstaltungen und Politiker auf christlichen Veranstaltungen gezeigt und durchgängig mit Aufnahmen Thilo Sarrazins an einem Rednerpult durchbrochen.

⁶⁴⁷ H25: *SaviorAgent* (5.4.2012): Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=W6oVQNbURpc>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁴⁸ *American History X*, USA 1998, Tony Kaye, 120 Minuten. Es geht in dem Film um Neonazis in Amerika. In dem Film läutert sich die Hauptfigur Derek und möchte seinen Bruder dazu bewegen, aus der Szene auszusteigen, um ihn davor zu bewahren, seine Fehler zu wiederholen.

⁶⁴⁹ H25, TC 00:00:31-00:00:35.



Abb. 5 H25: Start – Prozession

Der Bildwechsel erfolgt auf bestimmte Worte in den jeweiligen Einstellungen abgestimmt, was zu einer teilweise illustrierenden und teilweise konträren Bedeutung führt. Zu Beginn des Videos sieht man eine katholische Prozession mit Frauen in Dirndl, während die auditive Einstellung unterstützend „schließt euch zusammen“ abspielt.⁶⁵⁰ Danach folgt die Aufnahme einer öffentlichen Veranstaltung, bei der die Teilnehmer wie bei Wahlen den rechten Arm heben zum Text „und alle fraßen ihm aus der Hand“.⁶⁵¹ Auf diese Weise entsteht hier im Kontext des Films eine ironische Parallele zur Reichstagswahl 1933 oder Massenveranstaltungen der *NSDAP*. Mit Einsetzen der Rede, „also hört zu. Wir müssen die Augen aufmachen“, wird ein Bewegtbild von Sarrazin an einem Rednerpult eingeblendet.⁶⁵² Die Parallelisierung von Sarrazins Rede mit der Hassrede Dereks erfolgt durchgängig. Das Bild von Sarrazin wird im Laufe des fast drei minütigen (2:53 Minuten) Videoclips mit Bildern weiterer kirchlicher Open-Air-Treffen und einem Bild vom politischen Aschermittwoch der *CSU* unterbrochen. Dabei lässt das Video offen, ob es sich um die Entlarvung Thilo Sarrazins als Rassisten oder um die Aufdeckung als Politiker, der unbequeme Wahrheiten ausspricht, handelt. Am Ende der Rede heißt es in der auditiven Einstellung „oder rafften wir uns auf und unternehmen was dagegen“ und es werden in der visuellen Einstellung der ehemalige Bundespräsident Köhler und der bayerische Ministerpräsident Seehofer gezeigt, wie sie während einer Veranstaltung des ökumenischen Kirchentages in einer

⁶⁵⁰ H25, TC 00:00:06-00:00:07.

⁶⁵¹ H25, TC 00:00:10-00:00:11. Dies spricht einleitend der Bruder Dereks.

⁶⁵² H25, TC 00:00:26-00:00:28.



Stuhlreihe nebeneinander sitzen.⁶⁵³ Das Bild der sitzenden Politiker erhält die Konnotation von nicht handelnden Politikern und stellt eine Kritik darauf dar. Doch bleibt offen, wem gegenüber sie untätig bleibt, Asylsuchenden oder Rassisten? Einmal werden Politiker als Handlungsträger gegen verfassungsfeindlichen Rassismus fokussiert, einmal sind sie zum Handeln gegen die in der auditiven Einstellung angesprochene ‚Überfremdung‘ aufgefordert. Die Bedeutung des Videoclips bleibt durch diese Schnittpraktiken und intermedialen Kombinationen ambig. Die Bilder können sowohl als Unterstützung der auditiven Einstellung rezipiert werden, als auch im Modus ihrer konträren Bedeutung.

Der Schnitt ermöglicht mehrere Lesarten über die Rolle von Religion und Politik. Der Zusammenschluss von Politik und Christentum kann positiv als Verteidigung und Stärkung abendländischer Werte gesehen werden. Der Videoclip funktioniert dann als Beispiel, was das Deutsche als Eigenes sein soll und als Aufruf dieses vor dem Fremden zu bewahren. Dagegen kann der Videoclip als Kritik an den herrschenden Machtverhältnissen funktionieren, wenn die Beispiele als leere Rituale aufgedeckt werden sollen, während Sarrazin mit seiner Meinung zur Tat schritt. Beide Lesarten enthalten ein fremdenfeindliches Anliegen, nimmt man die Tonspur als positive Unterstützung. Versteht man sie aber als ein Beispiel für falsche Ideen, dann werden die Bilder zur Veranschaulichung und auf einmal stehen Christentum und Politik für Tatenlosigkeit gegen Rassismus oder selbst für Fremdenfeindlichkeit.

Die Einstellungen sind nicht die Entscheidung des Producers, aber ihre Auswahl und Zusammenstellung schon. Die Bilder im Clip lassen sich zu Beginn illustrierend zum Auditiven verstehen, dann wird auch die Möglichkeit zu einer konträren Lesart gegeben. Wir sehen, dass der kurze Clip hochgradig polysem ist durch die Selektion und Kombination der materialen Fragmente. Audiovisuelles Material verdichtet sich hier zu einem intermedialen Netzwerk, in dem der Film *American History X* mit Foto- und Fernsehmaterial remediatisiert wird. In der Montage und dem Schnitt der audiovisuellen Einstellungen kommen verschiedene Kontexte und damit Deutungen zusammen. Der Clip spielt mit den verwendeten audiovisuellen Zeichensystemen und Kontexten und damit auch mit seiner Offenheit.⁶⁵⁴ Etwa einerseits, dass Politik und Religion durch ihr Nichtstun Rassismus fördern. Andererseits kann es auch positiv um Sarrazins Anliegen gehen, dass Kirche und Politik, im Clip visualisiert durch das Christentum und die *CSU*, die für konservative abendländische Werte stehen, aktiv gegen Ausländer vorgehen sollen. Das heißt, einmal wird kritisiert, dass Politik und

⁶⁵³ H25, TC 00:02:47-00:02:49.

⁶⁵⁴ Die materialen Remediationen des Clips gehen einher mit narrativen Spielen, die unter Kapitel 5.3 behandelt werden.



Christentum untätig in der Verfolgung von Rassismus bleiben oder, der Tonspur folgend, untätig in der Verhinderung von Migration.

Foto- und Cartoonmaterial für Comedyzwecke

Die nachfolgenden drei Videos von Produzent *MakefunofThilo* bilden ein videoclipübergreifendes Spiel; sie sind am Ende miteinander durch Links verbunden. Das erste Video ‚Sarrazin und das Judengen‘ (H16) remediatisiert verschiedene Materialien.⁶⁵⁵ Auf der visuellen Ebene bauen sich nacheinander drei Standbilder mit bestimmten Worten auf, die schließlich den Satz ergeben: „Thilo sagt: Juden teilen ein bestimmtes Gen“.⁶⁵⁶ Es folgen zwei Ausschnitte aus der Serie *South Park*, die zur Sperrung des Clips aus urheberrechtlichen Gründen führten.⁶⁵⁷ Der Clip endet mit dem Abspann aus *South Park*.



Abb. 6 H16: Erster Teil Fotorecycling

Die erste Einstellung zeigt ein Standbild Sarrazins mit einer gestikulierenden Handbewegung; dabei wird der Text: „Thilo sagt:“ eingeblendet. Es folgt zum Wort „Juden“ das Standbild einer Katze, die eine blaue Kippa mit einem weißen Davidstern und

⁶⁵⁵ H16: makefunofThilo (30.08.2010): Sarrazin und das Judengen. In: *YouTube*. Mittlerweile aus urheberrechtlichen Gründen von Viacom wegen der Verwendung ihres Inhalts gesperrt.

⁶⁵⁶ H16.

⁶⁵⁷ *South Park*, USA seit 1997, Trey Parker/Matt Stone. ‚*South Park*‘ ist eine amerikanische Animationsserie aus der Perspektive von vier Grundschulern erzählt. Der grafische Stil ist vereinfacht; in einer 2D-Ästhetik sind die Figuren flächig gehalten und Details vereinfacht dargestellt. Aktuelle gesellschaftspolitische Themen werden überzeichnet aufgegriffen und oftmals mit derben Fäkalhumor erzählt. Eric Cartman, von seinen Freunden Cartman genannt, drückt seine Abneigung gegen Juden überspitzt in fast jedem Dialog mit seinem jüdischen Freund Kyle Broflovski aus.



eine Taucherbrille trägt. Danach wird der Rest des Satzes, „teilen ein bestimmtes Gen“, eingeblendet, während zu den zwei ersten Bildern die Abbildung eines Genstrangs hinzugefügt wird (s. Abb. 6). In diesen ersten 12 Sekunden ist eine Akustikversion des hebräischen Volksliedes *Hava Nagila* zu hören, was in seiner Gemütlichkeit der Tonwiederholungen den lustigen Charakter des Standbildes mit der Katze unterstreicht. Dadurch werden zwei bekannte Symbole der jüdischen Tradition humoristisch verzerrt: ein Volkslied und die Kopfbedeckung zum Gebet. In den folgenden 16 Sekunden werden aus *South Park* zwei Auseinandersetzungen zwischen der Figur Cartman und seinem jüdischen Freund Kyle gezeigt. So äußert sich Cartman einmal gegen Juden: „Er versteckt sich hinter seiner Judenmoral und seinem Judengold und wird dich verjuden, wenn du ihm davon erzählst“.⁶⁵⁸ In weiteren Ausschnitten fordert er von Kyle sein ‚Judengold‘ (s. Abb. 7). Diese Einstellungen geben das parodistische Spiel mit Vorurteilen gegenüber Juden aus *South Park* wieder. Die restliche Zeit, mit 24 Sekunden fast die Hälfte des 52-sekündigen Clips, erfolgt dann der Abspann der Serie *South Park*.



Abb. 7 H16: Recycling von South Park-Ausschnitten, Clipmitte

‚Sarrazin und das Judengen‘ recycelt verschiedene Materialitäten und bringt sie in eine neue intermediale Konstellation eines Videoclips: Foto-Animation, Text, Musik, Cartoonausschnitte. Damit greift der Clip humoristisch überzeichnend Antisemitismus unter Verwendung jüdischer Symbole auf und recycelt die für ihre harte Sprache bekannte Cartoonserie *South Park*. Der Clip ist eine audiovisuelle Satire zu Sarrazins

⁶⁵⁸ H16, TC 00:00:13-00:00:17.



Antwort im Interview mit der *Welt am Sonntag* auf die Frage, ob es eine genetische Identität von Völkern gebe: „Alle Juden teilen ein bestimmtes Gen, Basken haben bestimmte Gene, die sie von anderen unterscheiden“. ⁶⁵⁹ Mit dem Profilnamen *MakefunofThilo* und den zwei weiteren Videos erhärtet sich die Lesart dieses Clips als Satire auf die Thilo-Sarrazin-Affäre und den Antisemitismus. Die humoristische Bedeutung des Ursprungsmaterials wird in der Rekombination weiterbenutzt und mit Bezug zur Thilo-Sarrazin-Affäre aktualisiert. Der Clip führt Humor als Ventil und Umgangsform mit solchen Affären fort.



Abb. 8 H16: Verlinkungen am Schluss⁶⁶⁰

Am Ende des Clips ‚Sarrazin und das Judengen‘ (H16) wird in der Videoansicht bei *YouTube* links rot unterlegt auf ‚Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin‘ (H17) verlinkt (s. Abb. 8). ‚Schluss mit Moor‘ stellt das satirische Ende der Magazinsendung „Titel, Thesen, Temperamente“ mit dem Moderator Max Moor auf *ARD* dar. ⁶⁶¹ Der Clip ist eine Wiedergabe des Videopodcasts zur Sendung vom 29.8.2010. Dieser Ausschnitt gibt den satirischen Kommentar des Moderators auf das Dümmerwerden und die Namensherkunft von Sarrazin wieder.

⁶⁵⁹ Seibel, Andrea/ Schuhmacher, H./ Fahrn, Joachim (29.8.2010): „Mögen Sie keine Türken, Herr Sarrazin?“. In: *Die Welt am Sonntag*, online: <<http://www.welt.de/politik/deutschland/article9255898/Moegen-Sie-keine-Tuerken-Herr-Sarrazin.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Das Interview bestätigt eugenische Tendenzen in Sarrazins Argumenten, die zur Kontroverse beigetragen haben.

⁶⁶⁰ Die Verlinkungen sind nur im Videoplayer auf *YouTube* zu sehen, nicht in den Downloads.

⁶⁶¹ H17: *makefunofThilo* (30.8.2010): Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=OrPWfzsi2x8>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Die Clips ‚Sarrazin und das Judengen‘ (H16) und ‚Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin‘ (H17) verlinken blau unterlegt auf den Clip ‚Thilo Sarrazin – Er war einfach nur betrunken! [ACHTUNG! SATIRE!]‘ (H18).⁶⁶² Die satirische Intention steckt als Warnhinweis schon im Titel. Hierbei handelt es sich um eine Wiederverwertung, da das Material fast unkenntlich verändert wurde. Ein unscharfer Ausschnitt aus einem Interview vom Sender *TV Berlin* wird in Zeitlupe (Slow Motion) verlangsamt wiedergegeben, sodass sich Sarrazin kaum verständlich und langgezogen artikuliert und damit den Eindruck von Betrunkenheit vermittelt. Der Produzent parodiert Sarrazin durch die Bearbeitung des Originalmaterials im Spiel mit den unscharfen und unklaren audiovisuellen Einstellungen.

Die drei Videos beziehen sich als intermediales Netz über eingebaute Links aufeinander und verstärken so gegenseitig ihr satirisches polysemes Spiel als explizit vernetzt geteilte Reihe. Das erste Fallbeispiel ‚Sarrazin und das Judengen‘ (H16) ist eine Wiederverwertung und Wiedergabe von audiovisuellen Materialien, mit der Funktion, Sarrazins These parodierend als antisemitisch einzuführen. Es wird durch die zwei weiteren Clips kontextualisiert. Das zweite Beispiel ‚Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin‘ (H17) ist eine Wiedergabe einer Satire und hebt als rhetorische Fortsetzung des ersten Videos die These Sarrazins aus. Das dritte Beispiel ‚Thilo Sarrazin – Er war einfach nur betrunken! [ACHTUNG! SATIRE!]‘ (H18) ist als Wiederverwertung einzustufen und löst die im ersten Video illustrierte These eines ‚Judengens‘ Sarrazins als Versehen auf. Die Videos können auch in einer anderen Reihenfolge oder einzeln rezipiert werden; ihre Bedeutung als parodierendes Spiel mit Stereotypen allerdings erlangen sie zugespitzt erst in der Kombination. Die These von jüdischen Genen, im ersten Teil mit einer ironisch-überspitzten Verunglimpfung jüdischer Symbole parodiert, wird im zweiten Clip satirisch kommentiert und im dritten Clip wird Sarrazin parodierend diskreditiert. Außerdem werden Diskurselemente, die Diskussion über das Judengen und die Verdummung von Deutschland, durch die Spiele mit Materialitäten aufgegriffen. Als kommunikative Gattungen entstehen drei Satire-Recyclings, zu denen der Produzent sich passend *makefunofThilo* nennt.

5.1.3 Dispositivrecyclings: Fernsehsenderspiele

Eine andere Art der Wiederverwertung liegt nah an der Praktik des Wiedergebens. Viele Remediationen recyceln funktionale, repräsentative und inhaltliche Strategien des Dispositivs Fernsehen. Gerade durch die Verfügbarkeit von Sendungen in Online-Mediatheken ist die Wiederverwertung von Fernsehmaterial leicht möglich. Die Produzenten partizipieren so am Fernsehmaterial und probieren Aufmachungen und Er-

⁶⁶² H18: *makefunofThilo* (30.8.2010): Thilo Sarrazin – Er war einfach nur betrunken! [ACHTUNG! SATIRE!]. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=HjzHAv3K8Zs>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



lebniserwartungen aus. Ein häufiges Merkmal hiervon ist das Spiel mit Senderlogos. Darin wird die journalistische Gatekeeper-Funktion, die hinter einem Sender als institutionellem Apparat steht, neu konfiguriert, ähnlich den Wiedergaben zu Informationszwecken. Der Produzent erhält den Status eines eigenen ‚Senders‘ oder einer Quelle und erscheint dadurch als eine Schaltstelle, die Inhalte sortiert, aufbereitet und anbietet. Er wird als Re-Produzent unter seinem Profil sichtbar.⁶⁶³ Die Markierungen in solchen Dispositivspielen zeigen, dass Remediationen mehr als reine Übernahmen sind und mit dem Erleben der Produzent spielen. So handelt es sich um partizipative Praktiken von Transformationen und Rekontextualisierungen, die ästhetische und soziale Verfahren des Dispositivs Fernsehens ins Digitale auf Videoplattformen übertragen.⁶⁶⁴ Das ursprüngliche Material wird in einem neuen medialen Rahmen präsentiert und verursacht ein Spiel mit Erwartungen an das Dispositiv.

Archivierung durch Fans



Abb. 9 TVN6: Eko Fresh

⁶⁶³ Damit ist keine rechtliche Faktenlage gemeint; kennzeichnet ein Produzent ‚seinen‘ Inhalt aus verschiedenen Quellen mit seinem Logo, handelt es sich dennoch um Verwendung fremden Materials. Die Frage nach Urheber- oder Autorschaft stellt sich gerade bei Remediationen immer wieder, vgl. die rechtliche Darstellung bei Christiansen, Per (2011): YouTube – Der Knock Out für das Urheberrecht. In: *hamburger hefte zur medienkultur*. Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung, 12/ 2011, S.85-101.

⁶⁶⁴ Vgl. die Ausführungen bei Uricchio, William (2009); Grusin, Richard (2009).



Der Produzent *freezyontv* gestaltet auf *YouTube* einen Fankanal über den Rapper Eko Fresh.⁶⁶⁵ Der Name Freezy spielt auf das Mixtape von Eko Fresh ‚Freezy Bumaye 1.0 – Es kann nur einen geben‘ an und wird von dem Rapper auch offiziell benutzt; z.B. ist er bei *Twitter* unter *@EkoFreezy* aktiv.⁶⁶⁶ Der Clip ‚Eko Fresh über Thilo Sarrazin – VOX – Prominent‘ (TVN6) gibt Ausschnitte aus dem *Vox*-Magazin *Prominent* vom 5.9.2010 wieder.⁶⁶⁷ Hier spricht der türkisch-stämmige *Eko Fresh* anlässlich der Thilo-Sarrazin-Affäre über sein Viertel Köln-Kalk. Er thematisiert Tendenzen, Migranten am Rand zu halten, die seiner Meinung nach durch Baumaßnahmen im Viertel wie ein Einkaufszentrum staatlich gefördert werden. In dem 53-sekündigen Clip ist am rechten Bildrand in weißer Schrift die URL des *YouTube*-Auftritts wie eine Quelle oder ein Logo eingeblendet (s. Abb. 9). Der Produzent spielt mit Senderangaben und markiert so den wiederverwerteten Inhalt aus dem Fernsehen als Eigenkreation. Sein Anliegen ist es, ein Archiv an audiovisuellen Materialien über Eko Fresh zusammenzustellen, wie er in der Profilinformaton darlegt: „Alles was über Eko im Tv zu sehen ist/war kommt hier rein...“.⁶⁶⁸ So sind auch der Fokus auf Eko Fresh und das Herausschneiden anderer Mitwirkender im Videoclip ‚Eko Fresh über Thilo Sarrazin – VOX – Prominent‘ zu verstehen. Mittlerweile ist das Video aus urheberrechtlichen Gründen von der Mediengruppe RTL Deutschland gesperrt worden. Der Clip ist ein Beispiel dafür, wie sich klassische Rundfunksender gegen die Wiederverwertung von Produzenten im Social Web wehren. Partizipation wird von Unternehmen solange gutgeheißen, wie sie in einem kontrollierbaren Rahmen erfolgt. Wie Jenkins am Beispiel von *Napster* und *Star Wars* beschreibt, reagiert die Medienindustrie auf solche Wiederverwertungen und Eigenkreationen der Produzenten auf zwei Wegen: mit gesetzlichen Verboten wie hier oder durch Ermunterung der Fans zur Mitarbeit.⁶⁶⁹

Der Clip belegt, wie unter einem starken Fanfokus Material zugeschnitten wird und mediale Vorstellungen als alternativer Sender aufgegriffen werden. Darüber erreicht die Thilo-Sarrazin-Affäre Fans von Eko Fresh, die die Zielgruppe des Videos darstellen.

⁶⁶⁵ Vgl. Kanal von freezyontv: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/freezyontv/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁶⁶ Vgl. Freezy Bumaye 2.0 – Es War Alles Meine Idee. In: *ekofresh.de*, online: <<http://ekofresh.de/release/freezy-bumaye-20-es-war-alles-meine-idee>>; *@EkoFreezy*. In: *Twitter*, online: <https://twitter.com/EkoFreezy?ref_src=twsrc%5Etfw>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

⁶⁶⁷ TVN6: freezyontv (10.03.2012): Eko Fresh über Thilo Sarrazin – VOX – Prominent. In: *YouTube*, mittlerweile urheberrechtlich gesperrt. Vgl. Ankündigung von *@EkoFreezy* auf *Twitter*, online: <<https://twitter.com/ekofreezy/status/22789254354>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁶⁸ Kanal von freezyontv.

⁶⁶⁹ Vgl. Jenkins, Henry (2010), S. 138f.



Video-Journalismus

In diesem Abschnitt werden Beispiele für selbstproduzierte Berichtsformen per Videoclip vorgestellt. Der Clip ‚Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 1‘ (VD1) von *Wolfgang Wenzel* ist der erste einer sechsteiligen Reihe auf *Vimeo*.⁶⁷⁰ Es handelt sich um eine semiprofessionelle Berichterstattung der Buchvorstellung Sarrazins am 31.8.2010 im Haus der Bundespressekonferenz, Berlin. Der Produzent stellt sich in seinem Profil unter seinem Namen mit Porträtbild als Berliner Filmemacher vor. Der Clip besteht aus selbstgefilmtem Material in zwei Sequenzen, einem „Vorspann“ und einem „Redepart“. Der Vorspann besteht einmal aus zwei Szenen einer „einführenden Szene“ zum Ort und der Anzahl an Journalisten sowie einer schriftlichen Einblendung der Informationen zu Zeit, Ort und Anlass. Des Weiteren folgt eine „Einmarschszene“, in der Sarrazin durch den Saal zur Bühne läuft, im Spalier von Journalisten und dann an der Bühne vor Journalisten für Fotos posiert. Die auditive Einstellung umfasst dazu den nicht näher spezifizierten Song ‚Morgen‘ mit Gitarre und Saxophon in einem gemütlichen Jazz-Brunch-Arrangement. Mit der untermalenden Musik weicht der Produzent von einer klassischen journalistischen Form ab. Die zweite Sequenz besteht wiederum aus zwei Szenen, aus der Szene „Begrüßung“, hier werden die Anwesenden vom Verlag willkommen geheißen, und der Szene „Buchvorstellung“, in der Frau Necla Kelek in ihrer Rede Sarrazins Buch vorstellt. Im Clip ist nach einführenden Worten ab Sekunde 37 oben rechts das Logo *Wenzel/TV* eingeblendet (s. Abb. 10).

Mit der Einblendung dieses Logos remediiert der Produzent noch deutlicher als in dem vorherigen Beispiel ‚Eko Fresh über Thilo Sarrazin – VOX – Prominent‘ (TVN6) die vom Fernsehen bekannte Senderfunktion als Quelle und Berichtersteller. Sein Name in Verbindung mit dem Zusatz ‚TV‘ markiert das gezeigte Material als eigenes und remediiert audiovisuelle und journalistische Erwartungen von serieller Berichterstattung. *Wolfgang Wenzel* meint dazu: „I make Films over all the problems in my city. Current policy, society and culture in my city Berlin are the topics over which I at most report“[sic].⁶⁷¹ Obwohl sein English grammatikalisch und vom Satzbau her fehlerhaft ist, versteht er seine Videos zu lokalen Ereignissen und lokalpolitischen Themen als Angebot für ein internationales Publikum.

Wolfgang Wenzel beansprucht damit Authentizität für sich und begreift sich als Journalist. Der vorliegende Clip ist von ihm selbst gedreht worden, wie er im Abspann des sechsten Teils deutlich herausstellt. Er hat Zugang zur Pressekonferenz und verwertet sein Material unter dem Logo *Wenzel/TV* auf *Vimeo*. Die Aufmachung des

⁶⁷⁰ VD1: Wolfgang Wenzel (14.01.2011): Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 1. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/18781173>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁷¹ Vgl. Wolfgang Wenzel. In: *Vimeo*: <<http://vimeo.com/wwenzel>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Clips weicht von journalistischen Gattungen ab; die Musik und die wertende Einführung zu Beginn begründen alternative Formen, die dokumentarische, erinnernde und berichtende Funktionen miteinander verbinden.⁶⁷² Auch im Mise-en-Image zeigen sich amateurhafte Praktiken wie verwackelte Bilder oder Suchen geeigneter Bildausschnitte. Köpfe und Personen werden angeschnitten gezeigt oder in gezoomten Nahaufnahmen, sodass die Gesten im Bild fehlen (s. Abb. 10 und 11). Freilich kann die Gestaltung der visuellen Einstellungen auch der örtlichen Begebenheit einer Pressekonferenz geschuldet sein. Dennoch, hat sich der Nutzer für die Veröffentlichung ebenjener Szenen entschieden und nutzt sie damit für eine authentische, d.h. in diesem Sinne ungeschnittene, Liveästhetik in einer One-Shot-Einstellung. Der Produzent schärft zudem mit den dispositiven Spielen seine Fertigkeiten.



Abb. 10 VD1: Verstellte Sicht: Kopf im Bild

⁶⁷² Siehe dazu Teil 5 und 6 (VD5 und VD6) im Anhang a), in diesen Clips sind touristische Aufnahmen des Veranstaltungsortes enthalten.



Abb. 11 VD1: Suche des Bildausschnitts: Rednerin Kelec am Rand

Ähnliche Dispositivrecyclingspraktiken weist der ebenfalls selbstgedrehte Clip ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ von *ABMR* (VA3) auf.⁶⁷³ Er dokumentiert eine Demonstration einer rechtsradikalen Gruppierung gegen Sarrazin und gegen ‚Multikulti‘, eine Tendenz die ihrer Meinung nach Völkermord bedeute, wie die Demonstranten im Clip proklamieren. Als Senderlogo verwendet der Produzent das Logo und die URL ihrer Gruppe oben links im Bild (s. Abb. 12). Er unterlegt die Aufnahme mit erklärendem Text und Musik, welche die Energie der Demonstration unterstützt zu einem neuen intermedialen Artefakt. Das Logo von *ABMR* markiert nicht nur eine Urheberschaft, sondern macht auf eine weitere Informationsmöglichkeit über die Homepage aufmerksam.⁶⁷⁴

⁶⁷³ VA3 (11.4.2011): *ABMR*: Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/22236122>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Diskursive Spiele des Videoclips werden unter 5.4.4 behandelt.

⁶⁷⁴ Mittlerweile ist die Homepage abgeschaltet, gegen das rechte Bündnis läuft ein Verfahren wegen Bildung einer kriminellen Vereinigung, vgl. *Rhein-Zeitung* (2014): 134 Verhandlungstage und viel Gestank: Neonazi-Prozess in Koblenz nimmt kein Ende. In: *Rhein-Zeitung*, online: <http://www.rheinzeitung.de/nachrichten/rz-thema_artikel,-134-Verhandlungstage-und-viel-Gestank-Neonazi-Prozess-in-Koblenz-nimmt-kein-Ende-_arid,1194996.html#.Ve2Zv7RkiQo>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Abb. 12 VA3: Produserlogo als URL

Wolfgang Wenzel gibt in dem vorliegenden ersten Teil den „Redepart“ und in den weiteren Teilen die Lesung von Sarrazin und die Fragen der Journalisten, also die Pressekonferenz, ungeschnitten wieder. Er fokussiert nicht auf einzelne Aspekte der Buchvorstellung oder bestimmte Fragen. Es liegt mit dem Clip ein Bericht über die Pressekonferenz, das Buch und die anwesenden Journalisten vor, die *Wolfgang Wenzel* ebenfalls in Aufnahmen thematisiert hat. *Wolfgang Wenzel* vermittelt durch das Mise-en-Image zwei Positionen. Er ist Teil des Geschehens, berichtet vor Ort und distanziert sich, bspw. indem er Journalisten aufnimmt, gleichzeitig davon (s. Abb. 13 und 14). Der Clip ist ein Hybrid aus dokumentarischen und berichtenden Praktiken.



Abb. 13 VD1: Startbild mit Journalisten



Abb. 14 VD1: Journalisten umringen Sarrazin

Der Videoclip ‚Tinnitus für Sarrazin‘ (VA4) von *Filmpiraten* greift wie *Wolfgang Wenzel* audiovisuelle Journalismusformen für digitale Präsentationen und Weiterverwendungen auf.⁶⁷⁵ Die Gegendemonstration bei einer Lesung Sarrazins in Erfurt wird gefilmt. Der Videoclip besteht aus selbstproduziertem, audiovisuellem Material und recycelt das Fernsehdispositiv. Die *Filmpiraten* bezeichnen sich als ein Erfurter Videokollektiv, das im Verständnis des Graswurzeljournalismus alternative Sichtweisen, vorwie-

⁶⁷⁵ VA4 (10.5.2012): Filmpiraten: Tinnitus für Sarrazin in Erfurt. In *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/41903365>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Diskursive Spiele des Videoclips werden unter 5.4.4 behandelt.



gend politisch links und gegen Rassismus und Antisemitismus, audiovisuell dokumentiert.⁶⁷⁶ Sie verbreiten ihre Filme nach Prinzipien der Creative-Common-Licence und kennzeichnen ihre Filme oben rechts im Bild entsprechend (s. Abb. 15). Das Creative-Commons-Logo besagt, dass der Clip ‚Tinitus für Sarrazin‘ unter Namensnennung des Urhebers zu nichtkommerziellen Zwecken und nur unter den gleichen Creative-Commons-Bedingungen weiterverwendet werden darf.⁶⁷⁷ Darunter setzen die Produzenten ihr Logo, die URL ihrer Homepage (Filmpiraten.org), markieren so ihre Autorschaft und räumen die Möglichkeit zur Vernetzung ein. Hier wird ein Produzentenlogo bestehend aus Creative-Commons-Lizenz und eigenem Namen kreiert und im Clip wie ein Fernsehsenderlogo platziert. Die massenmediale Fernsehlogik ‚one-to-many‘ wird im Kontext des Digitalen in ein ‚many-to-many‘ integriert und es wird zu aktiver Benutzung des Materials aufgerufen. Ein ‚Sharing‘ ist wie eine Remediation ausdrücklich erwünscht, unter Beachtung der am Ende des Clips erklärten Lizenz (s. Abb. 16).⁶⁷⁸ Die Verwendung des Creative-Commons-Logos drückt verschiedene Beweggründe aus: Die Begrüßung von Open-Access-Modellen, das Interesse an der Bearbeitung und Verbreitung eigener Werke sowie eine Vermehrung des digitalen Materialpools.⁶⁷⁹

⁶⁷⁶ FAQ. Wer oder was sind die Filmpiraten? In: *filmpiraten.org*, online: <<http://www.filmpiraten.org/filmpiraten-faq>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁷⁷ Vgl. Creative Commons(a), online: <<http://www.creativecommons.org/licences/by-nc-sa/4.0>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁷⁸ Vgl. Creative Commons (a). Eine Missachtung ist rechtlich zu ahnden wie der Prozess um nicht nach der Lizenz wiederverwendete Materialien von Filmpiraten durch die FPÖ zeigt, vgl. Filmpiraten: Infos FPÖ-Prozess. In: *filmpiraten.org*, online: <<http://www.filmpiraten.org/hintergrundinfos-fpoe-prozess>>, letzter Zugriff 22.8.2010.

⁶⁷⁹ Vgl. Creative Commons (b): Was ist CC? In: Creative Commons, online: <<http://de.creativecommons.org/was-ist-cc>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Abb. 15 VA4: Producers-Logo: URL und CC



Abb. 16 VA4: Creative Commons-Logo und Lizenz erklärt

Es zeigt sich bei den untersuchten Formen des Video-Journalismus, dass es häufig zur Praktik einer eigenen Logoverwendung kommt. Damit wird eine Autorschaft behauptet und eine Beziehung zum Profil des Producers hergestellt. Ebenso wird das Material klassisch bis individuell aufbereitet und erweitert journalistische Formen auf Videoplattformen. Der Videoclip funktioniert als Teil eines Systems. Bekannte Muster vom Dispositiv Fernsehen, etwa Sender, Quellenangaben und journalistische Darstellungsformen wie Berichterstattung, werden zu den Elementen im materialen Spiel des Video-Journalismus.



Alternative Nachrichten

Eine besondere Form des Video-Journalismus stellen alternative Nachrichten dar. In dem Clip ‚Sendung 007/11‘ (VTV9) von *TV Wahrheit* zeigt sich exemplarisch weitere Form der beschriebenen dispositiven Spiele und Aneignungspraktiken.⁶⁸⁰ Mit dem Profilnamen *TV Wahrheit* und in Verbindung mit dem Claim ‚Stimme des Volkes‘ versehen der oder die Produzierenden ihren Inhalt mit einer bestimmten Vision: *TV Wahrheit* berichtet ungefiltert über die wahren Geschehnisse, die das Volk, die Mehrheit, interessiert. In diesem Sinne verstehen sie sich als Vertreter eines nicht näher definierten Volkes und sprechen den klassischen Massenmedien ihre Kompetenz und Legitimation ab.

TV.Wahrheit ist eine neuartige Newsplattform, die Euch in unregelmäßigen Abständen über Dinge informiert, die so in den Nachrichten nicht zu finden sind, damit jeder sich selbst ein neutrales Bild über das [sic] was auf der Welt passiert, machen kann.⁶⁸¹

TV Wahrheit geht davon aus, dass die Medien das Weltgeschehen einseitig bewerten und deshalb für sie wie für eine allgemein als Volk bezeichnete Zielgruppe, interessante Themen fehlen. *TV Wahrheit* bildet in Kritik an den klassischen Massenmedien eine diskursive Gegenöffentlichkeit und nutzt *Vimeo* dazu. Die Faust als Symbol des Straßenkampfes historisch, sozialistisch und in der Black Panther-Bewegung etabliert, wird hier im Vorspann als Kampfsymbol des Volkes gegen mächtige Politiker oder Medien aufgegriffen (s. Abb.17).

⁶⁸⁰ VTV9: *TV Wahrheit*: Sendung 007/11. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/20426722>>, letzter Zugriff 18.5.20015.

⁶⁸¹ *TV Wahrheit*. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/user6151308>>, letzter Zugriff 22.8.20015.



Abb. 17 VTV9: Schlussüberblendung: Die Stimme des Volkes



Abb. 18 VTV9: Weltkugel, Nachrichten, blau-gelb

Bei dem Videoclip handelt es sich um eine Nachrichtensendung, die einerseits aus Elementen der Gattung ‚Nachrichten‘ gestaltet ist, andererseits von bekannten Mustern abweicht und die Gattung ausdifferenziert. Zu Beginn gibt es in acht visuellen Einstellungen ein langes Intro, das bekannte Intros, wie etwa das der *Tagesschau*, remediatisiert, indem eine Uhr und zwei Weltkugeln begleitet von einer nachrichtentypischen Musik kombiniert werden. Es wird zu Beginn des Intros ein Bild einer Straßenbarriere gezeigt, dann eine Weltkugel, gefolgt vom Umriss eines Menschen, der eine geballte Faust emporstreckt. Danach wird eine Uhr vom digitalen Ziffernblatt herausgezoomt, bis eine Armbanduhr erkennbar ist und anschließend eine zweite Weltkugel, die zum Startbild führt, gezeigt (s. Abb. 18). Ohne Moderation fängt da-



rauffolgend der erste Beitrag mit Bezug auf Thilo Sarrazin an. Passanten werden zum Buch *Deutschland schafft sich ab* befragt. Es werden insgesamt drei Beiträge gezeigt, die kurz in der Videobeschreibung angekündigt werden und sonst weder durch eine Moderation, kontextualisiert oder erläutert sind. Ebenso werden keine örtlichen oder zeitlichen Angaben gegeben. In der Videobeschreibung heißt es lediglich: „Meinungen zu Thilo Sarrazin + + + Protest in Bahrain + + + Atomkraftgegner im Wendland“.⁶⁸² Die Schreibweise remediativiert Newsticker, Praktiken, die im Clip als Livestream von Beiträgen wieder aufgegriffen werden.

Die Passanteninterviews zirkulieren in verschiedenen Clips auf *YouTube*. Es zeigt sich, dass sie ein Ausschnitt eines längeren Videos des Producers *Malarich* sind.⁶⁸³ Dieser filmt u.a. „Pegida-Spaziergänge“ und interviewte den ‚Danke-Thilo-Mann‘.⁶⁸⁴ Auch in den längeren Interviewausschnitten erkennt man kaum, wer interviewt. Wer interviewt wird, bleibt ebenfalls unerwähnt. Es scheint sich um einen Stand der Münchner Ortsgruppe von *Politically Incorrect* zu handeln, wie aus der Videobeschreibung von *Malarich* hervorgeht.⁶⁸⁵ Der Interviewer trägt einen roten Überzug mit der Aufschrift: Danke Thilo.

Die Neutralität, wie in der Videobeschreibung zu ‚TV Wahrheit: Sendung 007/11‘ erwähnt, ist demnach in diesem Beispiel alternativer Nachrichten nicht gegeben. Die Abweichungen zum Nachrichtenformat führen hierbei nicht dazu, dass man sich ein „Bild machen“ kann, wie von *TV Wahrheit* angekündigt, sondern erzeugen eine Parodie des Gattungsformats ‚Nachrichten‘. Die einleitenden Elemente rahmen die Sendung nicht als aktuell und informatorisch, sondern sie erscheinen in ihrer Fülle funktionslos. Die Uhr, die in Fernsehnachrichten die Uhrzeit angibt, zählt im Clip einen Countdown herunter. Da der Clip im Social Web ständig verfügbar ist, stellt dies eine angemessene Abwandlung dar, die dennoch durch verschiedene Zooms untergeht. Das 56 Sekunden lange Intro wird eine Schau an Effekten und geht über ein

⁶⁸² VTV9.

⁶⁸³ Vgl. Malarich (7.9.2010): Passanten-Interviews Sarrazin Teil 1. In: *YouTube*, online <<https://www.youtube.com/watch?v=SZ4auvqf6IM>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Den Profilnamen *Malarich* nutzt Michael Stürzenberger auf *YouTube*, Kommentargeber zu diesem Video reden ihn so an und in neueren Videos sind Reden und Interviews von ihm aufgezeichnet. Der freie Journalist und ehemaliges CSU-Mitglied ist seit dem 5.2.2012 bayerischer Landesvorsitzender der Partei *Die Freiheit*, vgl. *Die Freiheit Bayern: Michael Stürzenberger*. In: *bayern.diefreiheit.org*, online: <<http://www.bayern.diefreiheit.org/michael-sturzenberger/>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Das diskursive Netzwerk rechtskonservativer, islamfeindlicher Inhalte zeigt sich auch in seiner Verbindung zu *pi-news*, wo er unter dem Pseudonym *byzanz* schreibt, vgl. seine Selbstverknüpfung und Wiederverwertung bei *byzanz* (25.5.2015): Video-München: Salafisten bekommen kritischen Besuch beim Koranverteilen. In: *pi-news.net*, online: <<http://www.pi-news.net/2015/05/video-muenchen-salafisten-bekommen-kritischen-besuch-beim-koranverteilen>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁸⁴ Vgl. Malarich: Videos. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/Malarich/videos>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Siehe die Fallbeispiele unter narrative Spiele in Kapitel 5.3.3.

⁶⁸⁵ Vgl. Malarich (7.9.2010).



Intro hinaus. In den Beiträgen fehlen absichtlich einordnende Informationen sowie Quellenangaben und sie sind selbst Ausschnitte, die fragen lassen: Wer hat sie woraus warum gewählt? Der Videoclip ist dadurch inhaltlich, formal und funktional polysem. Es fehlen weiterführende Informationen. So bleibt der unübersetzte Beitrag aus Bahrain als Fragment bestehen. *TV Wahrheit* möchte einen anderen Journalismus betreiben und versteht unter Neutralität das Fehlen jeglicher einordnender Elemente wie Bauchbinden oder Untertitel. Kontexte des Materials – wie Interviews einer *pi*-Gruppe – bleiben ungenannt und werden nicht mit weiteren Informationen versehen. Die Sendung remediatisiert damit die Livestream-Ästhetik. Anders als Fernsehnachrichten, die tagesaktuell produziert und gesendet werden, bleibt der Clip von *TV Wahrheit* einige Zeit im Internet und ist aufgrund der fehlenden Datumsangabe über noch erschließbare tagesaktuelle Zusammenhänge hinaus kaum noch verständlich.

Dass Material von PI-Anhängern verwendet wird, weist daraufhin, dass der Produzent dieses Netzwerk als alternative Nachrichtenverbreitung akzeptiert und nutzt. Allerdings wird darauf verzichtet, offen auf andere Produzenten oder Netzwerke zu verweisen. So entsteht ein anonymes Netzwerk Gleichgesinnter, das mit der Offen- und Auslegung seiner Gesinnung spielt. Des Weiteren wird in dem Clip die Nachrichtenform an sich kritisiert und damit ein Kernstück des klassischen Journalismus infrage gestellt. Die erwähnten typischen Elemente fehlen fast völlig oder treten, wie im Intro, gehäuft auf. Der Clip führt in Form einer Nachrichtensendung eben diese ad absurdum; dadurch entlarvt er die Mängel der Gattung und der Clip wird zu einer Parodie auf diese mediale Form, ein materiales Spiel, was zu einer anderen Art von Nachricht führt.

5.1.4 *Selbst produziertes audiovisuelles Material*

Zu dieser Kategorie zählen Videoclips, die aus selbst produziertem Material wie bspw. bei den bereits erwähnten *Wenzel TV*, *ABMR* oder *Filmpiraten* bestehen. Darunter fallen insbesondere Vlogs, Aktionsclips, eigene Reportagen oder Dokumentationen sowie Musikclips.⁶⁸⁶ Diese Clips können Material und Einstellungen wiederholen oder wiederverwerten, allerdings geben sie kein fremdes Material wieder. Es sei denn, dass fremdes und eigenes Material in einer Eigenproduktion kombiniert und dann weiterverwertet wird. Das Recycling mit selbst erstelltem Material findet auf der inhaltlichen und gattungsspezifischen Ebene statt sowie in Spielen um die audiovisuellen Einstellungen. Alle medialen Formen können dabei gewählt, abgewandelt und neu kontextualisiert werden.

⁶⁸⁶ Diese werden auf gattungsspezifische Spiele hin in Kapitel 5.2 untersucht.



Foto- und Filmremediation

In *Wir. Und die Anderen* (VP4) von *Heimattfilm* begegnen sich verschiedene Medien, mit denen die Erfahrungen dreier Migranten in Deutschland nachgezeichnet werden.⁶⁸⁷ Fotografisch anmutende Standbilder und Bewegtbilder in schwarz-weiß, Atmo-geräusche und O-Töne der Porträtierten bilden zusammen eine ungewöhnliche Materialkombination. Es findet ein Spiel mit Gegensätzen auf der visuellen wie zwischen der visuellen und auditiven Ebene statt. Standbilder werden gegen Bewegtbilder gesetzt, Geräusche gegen Schwarzbilder. So werden Vorstellungen von Ankommen, Weggehen und Bewegung als Zeichen für Migration audiovisuell imaginiert

Der Clip spielt mit der Imagination der Rezipienten, indem zuerst Töne oder Geräusche erklingen, bevor in der visuellen Einstellung die Szene nachfolgend dazu eingeblendet wird. Abbildung 19 zeigt spielende Männer im deutsch-türkischen Freundschaftsverein, einem Verein, der im Videoclip porträtiert wird. Vor dieser Einstellung sind auf Schwarzbild Stimmengewirr und das Klappern der Spielsteine zu hören, so dass zunächst auditiv eine Vorstellung zu der Situation beim Rezipienten entsteht.



Abb. 19 VP4: Schwarz-Weiß-Standbild spielender Männer

Der Clip besteht aus einer Montage von Schwarz-Weiß-Aufnahmen, die Arbeits- und Freizeitsituationen zeigen. In den Szenen sind meist mehrere Personen anwesend und es geschieht etwas (erklären, trommeln, spielen, reden, Patienten untersuchen,

⁶⁸⁷ VP4: Heimattfilm (21.1.2012): *Wir. Und die Anderen*. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/35426638>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Eine nähere inhaltliche Betrachtung erfolgt unter Kapitel 5.4.1



kickern), das dokumentarisch fotografiert bzw. in Standbildern festgehalten wird. Damit erhält das Gezeigte eine Zeitlosigkeit und Auswechselbarkeit. Zwischen den drei Porträts stehen Bewegtbilder. Sie geben alltägliche Großstadteindrücke wieder aus der Straßenbahn, dem Waschsalon und von einer Rolltreppe. Hier passiert nicht viel; die Protagonisten warten auf die nächste Station, das Ende der Maschine oder das Ende der Rolltreppe. Die Inszenierung von bewegungsloser Bewegtheit in den Fotografien und bewegter Bewegungslosigkeit in den Videoaufnahmen schafft eine eigene Dynamik für das Thema Heimat, Ankommen und Integration. Die Porträtierten haben sich alle von zu Hause weg bewegt und sich in Deutschland als neues Zuhause eingerichtet. Die visuelle Ebene verdeutlicht gerade in dem Kontrast von Bewegt- und Standbildern das Leben in Bewegung. Das mediale Spiel zeigt sich hier als ästhetische Remediation von Fotografie, die Vorstellungen von Filmbildern und Rezeptionsstrategien herausfordert. Das Sehen wird reflektiert, im Verhältnis von Ruhe und Bewegung, sowie im Wechselspiel zum Hören und daraus entsteht ein sinnliches intermediales Erlebnis.

Materialmix auf allen Ebenen

Der Musikclip ‚Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de)‘ (M25) von *rap.de* thematisiert Integration aus Sicht der zwei jugendlichen Rapper des Songs.⁶⁸⁸ In den visuellen Einstellungen verbinden sich drei mediale Ebenen: Es werden nachgestellte Szenen mit Sarrazin (s. Abb. 20), mit zwei befreundeten Jungen, die wahrscheinlich arabische und deutsche Wurzeln haben (s. Abb. 21) und Aufnahmen von den Sängern in einem Abrisshaus gezeigt (s. Abb. 22). Die verwendeten Zeichen sind ikonisch und symbolisch, sie bilden in einer Art Re-Enactment Wirklichkeit ab. Re-Enactments sind ursprünglich die Nachstellungen historischer Ereignisse, auf Videoplattformen bilden sie eine Clipkategorie von Videoclips, die insbesondere Filme oder Games nachstellen.⁶⁸⁹ So stellt der Clip aus dem Jahre 2014 die Sarrazin-Affäre nach und ruft sie in Erinnerung. Das Buch und die Thesen werden visuell durch Sarrazin repräsentiert und ästhetisch mit der Form einer Dokumentation gespielt. Gleichzeitig wird die fiktionale Geschichte von zwei Jungen erzählt und die Rapper posieren in typischen Gesten, aber ohne sich des abwertenden Gangsterraps zu bedienen.⁶⁹⁰ Dazu kommen in den auditiven Einstellungen O-Töne von Sarrazin und Medienberichten, die in den Raptext eingestreut werden. Wie andere Musikclips ist er schnell geschnitten, was zu vielen Einstellungen führt. Als visuelle Praktik fällt der sog. Kinobalken am oberen und unteren Bildrand auf. Er entsteht beim Bildformat

⁶⁸⁸ M25: rap.de (16.9.2014): Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=CzHEcZnNMoa>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁸⁹ Vgl. Richard, Birgit et al. (2010), S. 61; S. 64.

⁶⁹⁰ Mehr zu narrativen und diskursiven Spielen in diesem Clip unter Kapitel 5.3.3 und 5.4.3.



21:9 und kann bei Online-Videos als ästhetischer Materialeffekt eingebaut werden. Das Video wirkt damit professioneller und remediatisiert die narrative Kinofilmform. Der Clip kombiniert in diesem materialen Spiel Nachrichten, Interviews und filmisches Erzählen zu einem Internetmusikclip.



Abb. 20 M25: Sarrazin-Double



Abb. 21 M25: Familie des arabisch-stämmigen Jungen



Abb. 22 M25: Rapperposen

Recycling der Schallplatte

Im Clip ‚LaLeLu: Thilo Sarrazin – das Video‘ (M1) von *nordmende99* singt das Vokalensemble *LaLeLu a capella* gegen Sarrazin. Im materialen Spiel wird dabei audiovisuell die Schallplatte remediatisiert.⁶⁹¹ In der auditiven Einstellung erklingt ein Knacken wie von einer Plattenspielnadel. Der A-capella-Gesang des Ensembles passt zu Aufnahmen vom Beginn des letzten Jahrhunderts. Die visuelle Einstellung stützt diesen Eindruck durch die Aufnahme einer sich zum Gesang drehenden Platte (s. Abb. 23). Das audiovisuelle Aufsetzen der Nadel auf den Plattenspieler ruft etwas Vergangenes in Erinnerung, eine andere Zeit, ein kaum noch genutztes Medium, eine bestimmte Musik. Der Charme und die Medialität aus der A-Capella-Zeit zu Beginn des 20. Jahrhunderts werden ins Digitale übertragen und können in der materialen Simulation wiederentdeckt werden. Der Gesang des Vokalensembles *LaLeLu* wird als Gesang von der Schallplatte inszeniert. Damit stellt der Produzent die Gruppe in den künstlerischen Kontext von historischen Ensembles wie die *Comedian Harmonists*. Nicht nur der Gesangsstil, auch der damit verbundene technisch-soziale Wiedergabeprozess, sowie die Rezeptionsweise des Schallplattenhörens, werden remediatisiert und als digitales Erlebnis verfügbar. Dieser Song belegt, dass nicht nur zur Thilo-Sarrazin-Affäre gerappt wird, sondern auch andere Musikgenres und damit andere Musikfans angesprochen werden. In diesem Fallbeispiel wird dennoch ähnlich beleidigend gegen Sarrazin argumentiert wie in Rapclips.

⁶⁹¹ M1: nordmende99 (7.9.2010): LaLeLu: Thilo Sarrazin – das Video. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=RE5cvnDSnbl>>. Lalelu, online: <<http://lalelu.de>>. Letzter Zugriff beide 22.8.2015.

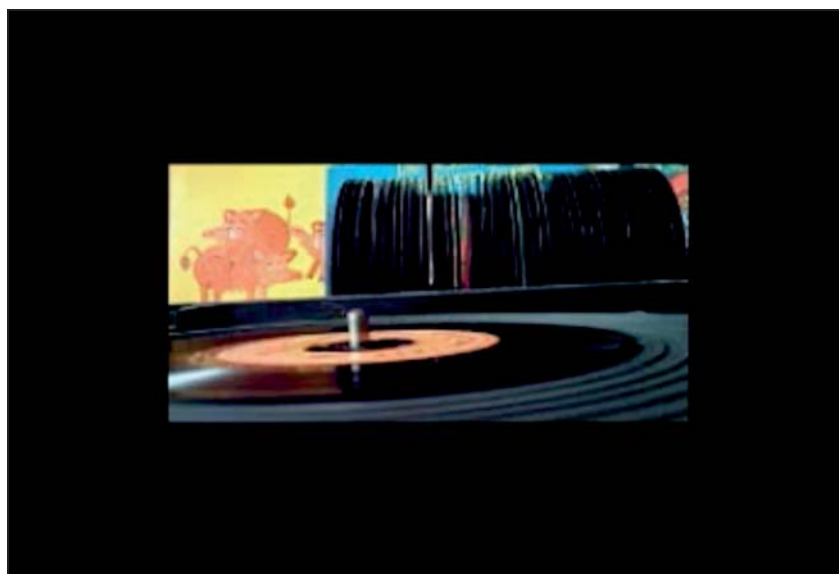


Abb. 23 M1: Remediation des Charmes der Schallplatte

5.1.5 Zwischenfazit über audiovisuelle Materialspiele

Materiale Spiele entfalten sich entlang medialer Strategien, Funktionen und Vorstellungen von Medien, Gattungen und Gebrauchsweisen. Es handelt sich um Remediationen von ästhetischen und sozialen Strategien vorwiegend audiovisueller Medien, die in den Kontext von Videoplattformen und Internetclips integriert werden. Die Beispiele belegen, dass das Spiel mit audiovisuellem Material einen relevanten Aspekt heutiger Onlinenutzung darstellt; insbesondere in der Aneignung, aber auch in den Rezeptionsweisen materialer hybrider Konfigurationen. Material wird wiedergegeben und wiederverwertet, vor allem das Fernsehen stellt einen intermedialen Bezugspunkt dabei dar und führt zu Dispositivrecyclings. Materialzentrierte Praktiken gestalten ebenfalls selbst produzierte Videoclips. Materiale Spiele, unterstützt von Spielen um audiovisuelle Einstellungen wie Auslassungen, Textergänzungen, Standbilder, Zeitlupeneffekte führen zu polysemen Artefakten wie die Fallbeispiele in der hier betrachteten Perspektive aufzeigen konnten.

Die material-zentrierten Fallstudien stellen kurze vielschichtige Materialspiel heraus und lassen erkennen, wie polysem und heterogen sie intermediale Netzwerke, Intentionen und Lesarten bündeln und abwandeln. Sie weisen Praktiken auf, die sich in spezifischen Interpretationsgemeinschaften etabliert haben und dort trotz oder gerade aufgrund ihrer Polysemie verständlich sind. Information und Humor sind zwei Funktionen, die durch verschiedene materiale Rekonfigurationen, oft in Alternative zu bereits etablierten Formen, digital weiter existieren. Die Fallbeispiele lassen erkennen, dass die Videoclipkürze und ihre kurzweiligen Inhalte das Erleben in vernetzten Reihen von Clips prägen.



5.2 Gattungsspezifische Spiele

Kommunikative Gattungen sind Sinnsetzungstraditionen, die unseren Erwartungs- und Erfahrungshorizont ausmachen.⁶⁹² Die Arbeit zielt auf spezifische Handlungs- und Interpretationskategorien, „komplexe und historisch variable Muster“, die nach Müller „Spiel- und Handlungsfelder für alle Beteiligte“ konstituieren.⁶⁹³ Gattungen entfalten sich in digitalen Erlebnisräumen als digitale, vernetzte und partizipativ erzeugte Hybridgattungen, die für ihre Produzierer situativ, aus dem Gebrauch heraus verständlich sind. Es werden Vorstellungen gattungsspezifischer Formen, Funktionen und Inhalte remediatisiert und so mit Erinnerungen und Erlebnisenerwartungen der Produzierer gespielt.⁶⁹⁴ In gattungsspezifischen Spielen entstehen ‚neue‘, d.h. digital variierte mediale und kommunikative Gattungen, die zwischen Produzent, Rezipient und Artefakt Bedeutung konstituieren und mediale Vorstellungen intermedial erweitern. Daher ist es angemessener, von Hybridgattungen auszugehen, um der Dynamik in digitalen Erlebnisräumen gerecht zu werden.

5.2.1 *Daily Steffi*

Der Clip ‚DS615 Thilo Sarrazin-Buch‘ (H20) ist eine Folge aus der Vlogserie *Daily Steffi*, die von *preissau* präsentiert wird.⁶⁹⁵ Vlogs, die Kurzform für Videoblogs, sind mit den Internetvideos als Form des persönlichen Meinungsausdrucks entstanden. Dieses Format dient überwiegend der Selbstdarstellung und persönlichen Fanbindung.⁶⁹⁶ In dieser Gattung werden die Moderatorenansprachen aus dem Fernsehen remediatisiert. Dazu gehören auch die Funktionen eines Moderators: Er bildet den Anker im Medienstrom, schafft Überleitungen zwischen Beiträgen und gibt dem Sender und Sendeformat ein Gesicht. Im Vlog spricht *Daily Steffi* als ‚Talking Head‘ vor der Kamera direkt zu ihren Zuschauern und behandelt verschiedene Themen aus persönlicher Sichtweise.⁶⁹⁷ Sie stellt ein persönliches und wiederkehrendes Bindeglied in ihrer Vlogreihe dar, deren Serialität dadurch unterstützt wird, dass jede Folge gleich aufgebaut ist. *preissau* äußert sich in seinem Profil zum Konzept: „Daily Steffi

⁶⁹² Vgl. Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994b), S.13.

⁶⁹³ Müller, Jürgen E. (2014), S.72.

⁶⁹⁴ Vgl. Müller, Jürgen E. (2010b), S.23.

⁶⁹⁵ H20: *preissau* (27.8.2010): DS615 Thilo Sarrazin-Buch. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=IkU-n5nK3J4&feature=fvsr>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁹⁶ Vgl. Richard, Birgit et al. (2010), S. 62; Vgl. Lange, Patricia (2009).

⁶⁹⁷ Vgl. Burgess, Jean/ Green, Joshua (2011), S. 28. Siehe dazu die Ausführung in Kapitel 3.4.1 der vorliegenden Arbeit.



– der tägliche Video-Blog. Das Geschehen der Welt bringt Steffi aus ihrer Wohnung auf den Punkt. Jeden Morgen, ein Thema, eine Minute“.⁶⁹⁸



Abb. 24 H20: Daily Steffi –Talking Head

Die Clips der Vlogserie sind formal gleich strukturiert und so wiedererkennbar. Sie bestehen aus drei Einstellungen, einem Titelscreen, dem Talking Head-Teil (s. Abb. 24), der mit dem Satz „Morgen geht’s weiter“ ausgeleitet wird und einem Abschluss-screen.⁶⁹⁹ Es wird bei jeder Einstellung per URL-Logo, unten links im Bild, auf den Online-Shop *Preissau.de* verwiesen.⁷⁰⁰ Die Vlogs werden auf *YouTube* unter das Profil des Shops eingestellt; *Daily Steffi* agiert nicht selbst unter einem Profil, sondern macht mit ihren Videoclips Werbung für den Onlineshop. Dieser versteht sich als „Deutschlands erstes Entertainment Shopping Portal“.⁷⁰¹ *Preissau.de* verkauft täglich nur ein Produkt zu einem Preis und bietet jeden Tag einen neuen Cartoon und einen Vlog von *Daily Steffi* an. Der Vlog als partizipatives Ausdrucksmittel zu verschiedenen Themen wird vorliegend funktionell zu Marketingzwecken genutzt bzw. ist integrierender Bestandteil des Onlineshops.

In dem Beispiel wendet sich *Daily Steffi* aus aktuellem Anlass inhaltlich der Thilo-Sarrazin-Affäre zu. Im Videoclip führt sie zum Buch an: „Nach allem, was man so

⁶⁹⁸ preissau: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/preissau/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Seit 30.6.2013 gibt es mit der ‚Folge 1597: Wallraff Hoteltest‘, kein neues Video mehr, vgl. preissau.de: <<http://preissau.de>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁶⁹⁹ H20, TC 00:00:32-00:00:34.

⁷⁰⁰ preissau.de, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁰¹ @Preissau. In: *Twitter*, online: <<https://twitter.com/preissau>>, letzter Zugriff, 22.8.2015.



hört, kann das, was drin steht, überhaupt nicht stimmen“.⁷⁰² Des Weiteren wundert sie sich, dass Sarrazin der Rassismusvorwurf nichts ausmache, weil er damit bei seinen Formulierungen hätte rechnen können. Die vorgeschriebene Länge von einer Minute reicht nur für ein paar Sätze und ist nicht für eine tiefgreifende Argumentation geeignet. Als Kommentar ist dieser Clip deshalb wenig überzeugend; die Argumente oder ein verdichtetes Urteil kommen weder rhetorisch noch in der Inszenierung als politischer Kommentar oder Comedy heraus. Die Clips von *Daily Steffi* ziehen wahrscheinlich deswegen überwiegend Hassfans (Hater) an, welche die Clips dislikten und negative, oft frauenfeindliche Kommentare schreiben. So bspw. *bogdan1209*: „Du bist zweifelsohne ein hübsches Weib, aber reden kannst Du nicht“ oder *TilMax82* „Halts maul du Bitch!“. Der Videoclip gehört daher vor allem funktional einer anderen kommunikativen Gattung an: Die Verbreitung von Dingen nach dem Hörensagen recycelt der Vlog in der Gattung Klatsch. Die kurze tägliche mündliche kommunikative Form wird im Vlog wieder aufgenommen. Legt man die Bergmannsche Klatschtriade zugrunde, nach der jemand gegenüber jemanden über etwas oder jemanden klatscht, entspricht bei dieser Debatte Thilo Sarrazin dem „Klatschobjekt“, über das geklatscht wird.⁷⁰³ Diejenige, die Klatsch produziert, ist *Daily Steffy*.⁷⁰⁴ Ihre Videorezipienten sind diejenigen, mit denen sie „diskrete Indiskretionen“ teilt.⁷⁰⁵ Freilich recycelt *Daily Steffi* Informationen aus den Nachrichten und nicht wirklich intime Geheimnisse aus dem Leben Sarrazins. Die kommunikative Praktik und ihre Aufmachung setzen die Gattung allerdings neukonfiguriert im Digitalen fort.

5.2.2 Antwortpraktiken – audiovisuelle Duelle und Dissensäußerungen

Antwortvideos beziehen sich als Videoantwort im engeren Sinne auf ein bestimmtes Video und schaffen so eine direkte Verbindung zwischen zwei Videos. Bis August 2013 gab es auf *YouTube* dazu die direkte Videoantwortfunktion. Die Gattung wurde dadurch auf *YouTube* beliebt und etablierte sich. Dennoch beziehen sich Produzer auch ohne diese Funktion auf ein bestimmtes Video. Den Bezug machen sie formal bspw. über Angaben im Titel oder in der Videobeschreibung deutlich. Ebenso kann sie in Ankündigungen über *Facebook*, Webseiten o.a. Internetanwendungen erfolgen. Die folgenden Fallbeispiele zeigen, wie solche Interaktionsformen evoziert werden, die aus Face-to-Face-Situationen in digitale audiovisuelle Kommunikation übertragen werden und somit diese kommunikative Gattung ‚Antwort‘ variieren.

⁷⁰² H20, TC 00:00:09-00:00:13.

⁷⁰³ Vgl. Bergmann, Jörg G. (1987): *Klatsch. Zur Sozialform der diskreten Indiskretion*. Walter de Gruyter: Berlin, S. 66f. So wird bspw. auch Sarrazins Frau Gegenstand von Klatsch, vgl. H22: preissau (8.3.2011): DS 794: Thesen von Frau Sarazin. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=OsQd2yS8_4o>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁰⁴ Vgl. ebd., S. 74f.

⁷⁰⁵ Vgl. ebd., S.91f.



Der Gattung ‚Antwort‘ geht die Gattung ‚Frage‘ voraus. Produzieren können inhaltlich ihr Video als Einladung zu Antworten per Video gestalten, wie das erste Frage-Antwortspiel zeigt. Ebenso kann jedes beliebige Video Anlass zu einer Antwort geben. Im vorliegenden Kontext dient die Thilo-Sarrazin-Affäre als Komplex, auf den Produzieren mit einem Video im weiteren Sinne antworten.

Vor allem in den weiteren Beispielen von Musikclips kristallisiert sich das ‚Dissen‘ als kommunikative Lösung heraus, um aufeinander und auf die Thilo-Sarrazin-Affäre im allgemeinen zu reagieren. So stellt das Dissen als Form eines verbalen Angriffs mit verletzendem Humor funktional eine raptypische Antwort im Battlerap dar. Der Rapper drückt seinen „Disrepekt“ aus;⁷⁰⁶ er äußert Dissens gegenüber dem Opfer seiner Beleidigung.⁷⁰⁷ Vorliegend werden Sarrazin, Merkel u.a. zur Witzfigur, zur benötigten Zielscheibe des aggressiven Humors.⁷⁰⁸ Diese Form der humorvollen herausfordernden Beleidigung bildet eine kommunikative Gattung, nach der die Clips entlang ihrer formalen, thematischen und funktionalen Gestaltung interpretiert werden. Langisch ordnet sie der Gattung ‚Verbale Duelle‘ zu.⁷⁰⁹ Die Gattung ‚Diss‘ bildet eine Form solcher Duelle, sie spielt auf den Battle-Charakter der Rapszene an, in der man den anderen in einer Art Gesangswettstreit rhetorisch besiegen muss.⁷¹⁰ Für den Battle-Rap arbeitet Langisch das Dissen als charakteristische Beleidigungsform heraus, bei der man seine eigene Schlagfertigkeit zeigt und dem Gegner Glaubwürdigkeit entzieht.⁷¹¹ Die Videoclips verstehen sich als Schmäh-Antworten auf Sarrazin und setzen eine Diskussion mit ihren Mitteln und in ihrer Subkultur bekannten Ausdrucksformen fort. Medial vermittelt treten hier die Gegner nicht mehr direkt auf der Straße im Freestyle an, sondern produzieren sog. Disstracks, auch Diss genannt, in denen sie ihre Kritik an Thilo Sarrazin und seinen Thesen teilweise drastisch verpacken.

⁷⁰⁶ Langisch, Lisa (2012): *Repräsentation von Geschlechterrollen in female Rap-Battles*. (= Freiburger Arbeitspapiere zur Germanistischen Linguistik 8), S.11. In: *Portal.uni-freiburg.de*, online: <<https://portal.uni-freiburg.de/sdd/fragl/langisch2012.8>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁰⁷ Vgl. Thielemann, Nadine (2008): Witzeln, frotzeln, dissen, teasen – konversationelle Humorformen in Diskussionen und ihre Bedeutung auf der Beziehungsebene. In: Kosta, Peter/ Weiss, Daniel (Hg.) (2008): *Slavistische Linguistik 2006/2007. Referate des XXXII. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens Männedorf bei Zürich, 18.–20. September 2006 und Referate des XXXIII. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens Potsdam, 4.–6. September 2007*. München: Verlag Otto Sagner, S. 443-472, hier S. 442; S. 446.

⁷⁰⁸ Vgl. Thielemann, Nadine (2008), S. 445.

⁷⁰⁹ Vgl. Langisch, Lisa (2012), S.7ff.

⁷¹⁰ Vgl. Wiegel, Martin (2010), S. 18.

⁷¹¹ Vgl. Langisch, Lisa (2012), S. 10. Neben dem Schmähen verweist sie auf „Boasting“, d.h. Angeben, als die zwei Angriffsformen im Battlerap, vgl. ebd.



Die audiovisuelle Frage des Tages und ihre Antwort

Der Produzent *Blog4IT – J.Kroeger* antwortet in seinem Video ‚Antwortvideo – DFDT5 – Wird Deutschland immer dümmter?‘ (D2) auf die Frage: „Wird Deutschland immer dümmter?“. ⁷¹² Diese Frage stellt der Produzent *STYNG* in seinem fünften Fragevideo aus der Reihe ‚Die Frage des Tages‘ (DFDT) in seinem Clip ‚DFDT 005 – Wird Deutschland immer dümmter? Hat Thilo Sarrazin recht?‘ (D1) (s. Abb. 25). ⁷¹³ Die Bezugnahme des Antwortvideos auf das Fragevideo wird formal im Videotitel deutlich, *Blog4IT – J.Kroeger* wiederholt den Titel des Fragevideos und kennzeichnet den Clip als „Antwortvideo“. Des Weiteren wird der Bezug formal und inhaltlich durch die audiovisuelle Gestaltung des Clips hergestellt. Das Antwortvideo besteht aus einem sich aufbauenden Splitscreen. Zuerst dreht sich links ein Screenshot aus dem Fragevideo ein, dann rechts der Screen, in dem der Produzent antwortet (s. Abb. 26). Die Gestaltung betont einen Frage-Antwort-Dialog. *Blog4IT – J.Kroeger* greift den Gedanken der persönlichen Anwesenheit auf, indem er das Fragevideo von *STYNG* neben seinem Screen wie bei einem Videochat präsent hält. Digitalisierte Kommunikationsformen werden hier für eine Antwortpraktik remediatisiert.

Die kommunikative Gattung ‚Antwort‘ wird in der medialen Form eines Vlogs gegeben, der Produzent spricht als ‚Talking Head‘ direkt in die Kamera. Auf der inhaltlichen Ebene wird ebenfalls durch eine argumentative Bezugnahme herausgestellt, dass es sich um eine Antwort auf das Fragevideo handelt. Der Vlog wird dadurch zur audiovisuellen Antwort-Gattung auf formaler, inhaltlicher und funktionaler Ebene. Gleichzeitig ist der Clip ein Beispiel, wie sich Thilo-Sarrazin-Diskurse in dieser partizipativen kommunikativen Gattung entfalten. Die Frage wird als Diskussionseinladung verstanden, was auch die Kommentare, die auf das Video antworten, bestätigen. Auf eine Entscheidungsfrage, wie sie im Frageclip gestellt wird, antwortet man mit Ja oder Nein und führt die jeweiligen Begründungen aus. Dieses Muster wird im Videoclip audiovisuell recycelt und der Produzent gibt seine persönliche Antwort in einem Vlog. Das Beispiel zeigt, wie die Face-to-Face-Kommunikation präsent ist und sich medial vermittelt zeitversetzt verschiebt. Die persönliche und frei formulierte Rede charakterisiert diese Form der Antwort.

⁷¹² D2: *Blog4IT – J.Kroeger* (29.8.2010): Antwortvideo – DFDT5 – Wird Deutschland immer dümmter? In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=7q8Lipl4CUI>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷¹³ D1: *STYNG* (28.8.2010): DFDT 005 – Wird Deutschland immer dümmter? Hat Thilo Sarrazin recht? In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=9ismUCpPG2k>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Abb. 25 D1: Gattungsspezifische Videofrage



Abb. 26 D2: Gattungsspezifische Videoantwort

Beide Produser profilieren sich im technischen Themenbereich. *STYNG* vloggt über Appleprodukte und *Blog4IT* – J.Kroeger allgemein über informationstechnische Themen.⁷¹⁴ Aus aktuellem Anlass diskutieren sie eine These Sarrazins aus persönlichem Blickwinkel, was die inhaltlichen Referenzen dieses Beispiels zu erkennen gibt: *STYNG*, der Fragesteller, nimmt den Widerhall auf die These in den Massenmedien und dem Internet zum Anlass, sie als Frage in *YouTube* an seine Follower zu stellen und auch seine eigene Meinung dazu zu äußern. Er findet nicht, dass der angenom-

⁷¹⁴ Blog4IT – J.Kroeger. Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/blog4itde?feature=watch>>; *STYNG*, Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/styng1975/about>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.



mene Intelligenzverlust an Ausländern liege, fragt sich aber, ob das deutsche Volk nicht in der Tat dümmter geworden ist. Er bezieht sich auf eigenen Erfahrungen oder Beobachtungen in der Stadt, am Telefon und auf *YouTube*. Den letzten Punkt vertieft und reflektiert er über den von ihm benutzten Erlebnisraum *YouTube*. Gerade bei Hip Hop-Videos stellt er fest, dass die Kommentare nicht der deutschen Orthographie entsprechen, fehlerhaft und unvollständig geschrieben sind:

Wenn ihr jetzt mal mit offenen Augen die ganzen Kommentare auf YouTube lest, vor allem im Bereich Hip Hop-Videos, äh, also teilweise schmeiß ich mich vor Lachen weg und zum anderen sehe ich das echt mit einem weinenden Auge fast schon, denn da gibt es kaum noch vollständige Sätze, Groß- und Kleinschreibung.⁷¹⁵

So gibt STYNG einen Impuls vor, den *Blog4IT – J.Kroeger* in seiner Antwort aufgreift. Seine Startthese lautet: „Deutschland wird nicht dümmter, die Jugendlichen werden eigentlich immer schlauer, aber werden immer weniger gefördert und bzw. werden immer weniger gefordert“.⁷¹⁶ Er argumentiert technikkritisch, dass durch das Internet vorgegebene Lösungswege das eigene Denken erschweren und die Faulheit gefördert würde. Zu *YouTube*-Kommentaren meint er allgemein: „Vollpfosten findest du überall“.⁷¹⁷

Beide Produzenten beziehen sich auf Jugendliche und ihr Verhältnis zu digitalen Medien, was zu Mangelerscheinungen, sie nennen es Dummheit, führe. Für STYNG bedeutet es den Verlust richtiger Orthografie und für *Blog4IT – J.Kroeger* den Verlust eigenständig erarbeiteten Wissens. Sie argumentieren mit persönlicher Überzeugung und aus eigenen Beobachtungen. Dabei bleiben ihre Beispiele einseitig; der Verlust von Standardorthografie im Internet gehört auch zu spezifischen medialen Praktiken, die mit Abkürzungen und Vereinfachungen arbeiten. Sie diskutieren die These losgelöst vom Integrationsdiskurs als allgemeines Problem, wobei sie in ihren Clips die verwendeten Konzepte ‚Dummheit‘ oder ‚Intelligenz‘ nicht näher bestimmen.

Diese Frage-Antwort-Konstellation zeigt, wie im Digitalen diese kommunikativen Gattungen recycelt werden. Eine Frage, ausgesucht aufgrund ihrer Aktualität, wird gestellt und mit einem Diskussionsimpuls in Richtung Kommentargebung auf *YouTube* versehen. Zielgruppe sind hierbei primär die Besucher oder Abonnenten des Profils von STYNG. Die Produzenten befinden sich auf gleicher Medienebene, audiovisuell und im gleichen Format, dem Vlog, wie die Antwort von *Blog4IT – J.Kroeger* auf die Frage von STYNG belegt.

⁷¹⁵ Vgl. D1.

⁷¹⁶ D2, TC 00:00:33-00:00:49.

⁷¹⁷ D2, TC 00:02:21-00:02:22.



Der Vlog gibt den Clips eine authentische Ästhetik; als ‚Talking Head‘ werden lebende Personen gezeigt, die ihre eigene Meinung vor der Kamera inszenieren. *Blog4IT – J.Kroeger* macht formal, funktional und inhaltlich die Bezugnahme zum Frageclip deutlich; so wiederholt er die Frage, nennt den Fragesteller und markiert in seinem Videotitel die Antwortfunktion. Inhaltlich greift er Gedanken des Fragestellers auf und antwortet, indem er seine Meinung dazu darlegt. Hat *STYNG* die Frage zum Intelligenzverlust bejaht, modifiziert *Blog4IT – J.Kroeger* in seiner Antwort den Intelligenzverlust in ein Faulerwerden.

Kaveh battled mit Harris

Das zweite Beispiel behandelt einen Antwortclip, der auf einen Musikclip ebenfalls in Form eines Musikclips antwortet. Es verdeutlicht, dass jedes Video zum Bezugspunkt eines Antwortvideos werden kann, ohne, wie im Beispiel davor, extra als Frageclip konzipiert worden zu sein. Der iranischstämmige Rapper *Kaveh* richtet seinen Song ‚Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris‘ (M8) schon formal durch den Titel markiert als Antwort an den Rapper mit afroamerikanischen Wurzeln *Harris*.⁷¹⁸ *Harris* provozierte mit seinem Song „Nur ein Augenblick“, in dem er sich für ein angepasstes Verhalten von Migranten und ggf. für die Abschiebung migrationsunwilliger Migranten ausspricht.⁷¹⁹ Er singt:

Du hast Glück, bist jetzt hier, also benimm dich. Mach deine Arbeit, werd’ erwachsen, sei nicht kindisch. Egal Türkisch, Afrikanisch, Arabisch oder Indisch, wenn du nicht weißt, wo der Flughafen ist – ich bring dich.⁷²⁰

Der Rapper *Harris* verlässt hier sein Party-Drogen-Image und nimmt die Position des ‚ordentlichen Deutschen‘ oder gut angepassten Migranten ein. Als Rapper mit Migrationshintergrund richtet er sich an Migranten und ruft zu Migration auf: „Wenn es dir hier nicht gefällt, geh doch wo anders hin. Wär ich blond mit blauen Augen, würdest du sagen, dass ich ein Nazi bin“.⁷²¹

Kaveh nimmt in seinem Song ‚Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris‘ *Harris* Argumente inhaltlich auf und widerlegt sie oder formt sie audiovisuell um. Dies geschieht in der auditiven Einstellung durch Rap und Beat und in der visuellen Einstellung grafisch. So greift er den Refrain von *Harris* auf, der singt:

⁷¹⁸ M8: Olad Aden (23.11.2010): Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=58rIR8sq7L4>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷¹⁹ Vgl. M6: tEitaTV (2.10.2010): Harris – Nur Ein Augenblick. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=5t71H4FE0eM>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷²⁰ M6, TC 00:01:03-00:01:13.

⁷²¹ M6, TC:00:03:01-00:03:06.



Die visuelle Darstellung im Antwortclip besteht aus Buchstaben, die Worte und Sätze in geometrischen Formen bilden. Der Text nimmt Raum ein und ästhetisiert die Thesen in grafischer Wiederholung zum Gesang. Konnotativ kommen weitere Bedeutungen hinzu. Wie Abb. 26 zeigt, formt sich der Text ikonisch zu einem Hakenkreuz (s. Abb. 27).⁷²⁵ Dieses Symbol für den Nationalsozialismus weist auf das Gedankengut der Neonazis, die wie der Text ausführt, „Asylantenheime in Brand legen“ und referiert auf rechtsradikale Übergriffe in den 1990er Jahren. Vor diesem Hintergrund kann für *Kaveh* Rassismus kein Augenblick sein.



Abb. 28 M8: Kaveh, Topf

Abbildung 28 visualisiert die Liedzeile: „Wann hört man endlich auf, alle in einen Topf zu werfen?“ Damit wehrt sich *Kaveh* gegen Pauschalisierungen, wie sie in Sarrazins Buch und häufig auch in der öffentlichen Auseinandersetzung erfolgen. Der Satz wird in seinen Wortbausteinen, die sich abbildend zum ikonischen Zeichen ‚Topf‘ und ‚Herdfammen‘ anordnen, zu einem grafischen Symbol für die Stimmung in der Gesellschaft und die Gefahr, die von einseitiger Bewertung ausgehen. Die Zeichen tragen die Konnotation eines rassistischen ‚Zügelns‘ in der Gesellschaft, wie auch Kavehs Bestandsaufnahme im Raptexes von der deutsche Gesellschaft lautet.

⁷²⁵ Ikone bestehen nach Pierce aus einer Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Signifikat und Signifikant, während Symbole aus einer arbiträren, nicht abbildenden, Beziehung bestehen, vgl. Pierce, Charles Sander (1998): Neue Elemente. In: Mersch, Dieter (Hg.) (1998): *Zeichen über Zeichen. Texte zur Semiotik von Charles Sanders Pierce bis zu Umberto Eco und Jacques Derrida*. DTV: München, S. 37-56, hier S. 41ff.



Die Textgrafiken verdeutlichen *Kavehs* Bewertung der Thilo-Sarrazin-Affäre und *Harris'* Clip als rassistisch. Die Wörter setzen sich im Einklang zum Beat futuristisch-dadaistisch zu grafischen Antworten zusammen und bilden in ihrer einfachen Wiedererkennbarkeit ein klares Urteil. Sie spielen mit bekannten Metaphern und Symbolen für eine rassistische Geisteshaltung.

Das Beispiel zeigt, wie sich in der Antwortgattung vor allem rhetorisch ein diskursives Spiel entfaltet. Auditiv wird verbal im Gesang argumentiert und *Harris'* Formulierungen werden ins Gegenteil verkehrt. Visuell werden die gesungenen Argumente textuell-grafisch aufgegriffen, ikonisch weiterverwendet und so die Argumentation gestützt. *Kaveh* greift die Argumentation von *Harris* in der audiovisuellen Gestaltung dezidiert auf und schafft ein poetisch-ästhetisches intertextuelles und intermediales Spiel. Die Bezugnahmen finden gattungsspezifisch statt: Es werden Elemente der Antwort formal (im Titel), inhaltlich (Argumentation) und funktional (Battle, Parodie, Beleidigung) remediatisiert, sodass die Referenz auf allen Ebenen stattfindet. In diesem Beispiel ist die Antwort als ein Gegeneinander-Singen gestaltet, charakteristisch für Battleraps, in denen der Gegner (friedlich) rein rhetorisch herausgefordert wird.⁷²⁶ Diese Form des Antwortgesangs von *Kaveh* lässt sich nicht nur dem Subgenre Wettkampf der Musikform Rap zuordnen, sondern stellt auch eine Parodie auf *Harris* dar.⁷²⁷ Sein Song, seine Sätze werden spöttisch abgewandelt und so *Harris* als Gesangsgegner herausgefordert. Die Remediation zeigt, dass die kommunikative Gattung „Antwort“ musikalisch-rhetorisch als Widerspiel aktualisiert wird. Der Rap realisiert sich hierbei audiovisuell, er wird verbal und visuell zur Aufführung gebracht. Zwei unterschiedliche Standpunkte in der Gesellschaft und zu Migration werden deutlich, die sich in einem intermusikalischen Dialog in der Rapszene zur Thilo-Sarrazin-Affäre formulieren. Die Rapkultur zeigt sich an der Sprache, die migrantischen Straßenslang zur Selbstbezeichnung wie ‚Kanake‘ verwendet, d.h. persönlich Betroffene äußern sich hier musikalisch und der im Vergleich zu *Kaveh* eher unpolitische *Harris* wird in der Thilo-Sarrazin-Affäre politisch und auf seine Weise national.⁷²⁸

⁷²⁶ Vgl. Wiegel, Martin (2010): *Deutscher Rap – Eine Kunstform als Manifestation von Gewalt?* Marburg: Tectum, S. 77f.

⁷²⁷ Vgl. Wiegel, Martin (2010), S.12.

⁷²⁸ Diese sprachlichen, auch kiezdeutschen Phänomene der selbstbewussten Selbstzuschreibung von Migranten mit Schimpfwörtern der Deutschen wird zurückgehend auf Feridun Zaimoglus gleichnamiges Buch „Kanak Sprak“ genannt, vgl. Kotthoff, Helga/ Stehle, Daniel (2014).



Gattungshybrides Dissen

Humorvolle Beleidigungen stellen eine verbale Strategie von Disstracks dar.⁷²⁹ Der Clip ‚lol.sarrazin.wmv‘ (H24) verwertet solch einen Battle-Rap oder Disstrack und bildet durch das intertextuelle Spiel mit Videoclipmaterial hybride neue Gattungsformen.⁷³⁰ Aus einem Musikclip wird hier ein Witz, worauf funktional der Videotitel und die Videobeschreibung in Chatsprache hinweisen: ‚lol‘ steht für ‚laugh out loud‘ und wird für Antworten auf witzige Bemerkungen sowie als humoristische Konnotation gebraucht. Visuell wird zuerst in Wiederholung eines Ausschnitts aus einem Clip der Band *Automatikk* die Mittelfingergeste wiederholt, es handelt sich demnach um einen beleidigenden Witz über Sarrazin. Der Clip lässt sich weiter in einen subkulturellen Adressatenkreis einordnen: In von Jugendlichen verwendeter Internet-Abkürzungssprache und in Affinität zur gezeigten Band *Automatikk* und der Musikrichtung Rap spricht sich der Videoclip mit der Mittelfingergeste gegen Sarrazin aus. Sarrazin ‚erwidert‘ darauf am Rednerpult nichts, wie das tonlose Standbild, mit dem der Clip endet, audiovisuell argumentiert (s. Abb. 29).



Abb. 29 H24: Standbild Sarrazin

Es wird hier in der intertextuellen Wiederholung von audiovisuellem Material eines Videoclips ein neuer Videoclip kreiert. Dabei werden die kommunikativen Gattungen

⁷²⁹ Disstracks sind die gerappte Umsetzung der übertreibenden ablehnender Rhetorik und kommen in Internetvideos vor allem beim Rapgenre Battlerap vor, das den Freestyle von der Straße fortsetzt, vgl. Wiegel, Martin (2010), S. 18.

⁷³⁰ H24. Mit dem Fokus auf materiale Spiele vgl. Kapitel 5.1.1.



des Sichlustigmachens und der Beleidigung recycelt. Oft bedienen sich Witzformen der ironischen und übertreibenden Herabwürdigung von jemandem, um durch diese Perspektive Humor zu erzeugen. Der bekannte Politiker Sarrazin wird in diesem Clip Gegenstand des Spotts. Der Produzent drückt dadurch seinen Kommentar zur Thilo-Sarrazin-Affäre, zugespitzt auf Thilo Sarrazin, aus. Er zeigt audiovisuell und durch die Titelgebung, dass er Thilo Sarrazin zum Auslachen findet. Die beleidigende Mittelfingergeste wird durch die Wiederholung zwar gesteigert, im humoristischen Kontext wird sie gleichzeitig zur Belustigung eingesetzt. Wenn die Kritik auch unspezifisch bleibt, der einzige Bezug ist die Person Sarrazin, passt diese Ausdrucksform in materiale Spiele zwischen Netznutzern. Der Clip ist kurz und verbindet ein politisches mit einem musikalischen Thema unter Verwendung von Humor. Die klare Intention des ‚lol‘ als Aufforderung zum (Aus-)Lachen wird im Titel betont. Der Clip recycelt ebenso die Gattung Hate- oder Dissclips, in denen gegen jemanden etwa musikalisch vorgegangen wird. Der Clip stellt in diesem Sinne eine Remediation einer üblichen Form des Online-Dissens dar. Der politische Kontext der Thilo-Sarrazin-Affäre wird dennoch durch die Einordnung des Clips in die *YouTube*-Kategorie ‚Nachrichten&Politik‘ hervorgehoben und belegt das gattungsspezifische Spiel mit Vorstellungen von Kategorien und Funktionen.

5.2.3 Aktionsvideoclips

Aktionsvideoclips dokumentieren künstlerisch-politische Aktionen, remediatisieren künstlerische Performances sowie Performance-Videos und setzen experimentelle Kunst im Digitalen fort. Es handelt sich um abgefilmte Performances im öffentlichen Raum mit einem künstlerischen Fokus im weiteren Sinne.⁷³¹ Hierbei sind Aspekte des „Showing“ relevant. Es geht um eine bestimmte Wahrnehmung und körperliche Präsenz des Performers. Krämer erklärt:

Denn mit den künstlerischen „performances“ schieben sich die Ereignishaftigkeit, Gegenwärtigkeit, Flüchtigkeit und Instabilität des künstlerisch-theatralen Geschehens in den Vordergrund, deren ästhetische Erfahrung nicht vorrangig davon zehrt, das Geschehen der *performance* als Verkörperung eines durch sie realisierten Skripts zu deuten.⁷³²

Der Verlauf, das Ende und mögliche Reaktionen sind offene Prozesselemente von Performances, die ein Videoclip durch sein Anfang und Ende transformiert.⁷³³ Die

⁷³¹ Vgl. Richard, Birgit et al. (2010), S. 62; S.68.

⁷³² Krämer, Sybille (2009): Performanz – Aisthesis. Überlegungen zu einer ästhetischen Akzentuierung im Performanzkonzept. In: Böhler, Arno/ Granzer Susanne (Hg.) (2009): *Ereignis, Denken, TheatRealität, Performanz, Ereignis*. Passagen Verlag: Wien, S. 131-156, hier S. 136.

⁷³³ Vgl. Lüthy, Michael (2009): Struktur und Wirkung in der Performance-Kunst. In: Vöhler, Martin/ Linck, Dirk (Hg.) (2009): *Grenzen der Katharsis in den modernen Künsten. Transformationen des*



Fallbeispiele zeigen, wie die Kamera als Teil des Geschehens die Performance beeinflusst. Durch die Dokumentation ist es kein flüchtiges Ereignis mehr, es kann im Nachhinein rezipiert werden.

Comedy Rebellen – Buchtransformation

Der Produzent *RebellComedy* zeigt in dem Clip ‚RebellComedy – Bücheraktion Thilo Sarrazin‘ (VA2) eine heimlich gefilmte Aktion in einem Buchladen.⁷³⁴ Der 56 Sekunden lange Clip beginnt unvermittelt mit der ersten Szene während die Aktion schon läuft; mit einer Handkamera werden Nahaufnahmen von Händen und dem Mantel eines Menschen gefilmt. Der Akteur verziert zwei Bücher Sarrazins mit einem Aufkleber (s. Abb. 30). Der Akteur wird den ganzen Videoclip über nur angeschnitten gezeigt, man sieht Teile seines Körpers wie seine Hände oder seinen Arm. Die Ausschnitte und Wackler der Handkamera unterstreichen die verdeckte Aktion der Buchtransformation. Nach ein paar Sekunden pausiert der Akteur kurz, um zu prüfen, ob ihn jemand bemerkt. Es gibt einen Schwenk von den Händen, die Sarrazins Buch bekleben, in den Raum und wieder zurück. Dadurch wird die Örtlichkeit, ein Buchladen, erkennbar und das Bekleben als heimlicher Akt deutlich. In der zweiten Szene folgt die Kamera dem Akteur, man sieht seinen Rücken von hinten. Er stellt die Bücher zurück in zwei Regale vor unbeklebte Bücher. Anschließend verlässt er den Buchladen (s. Abb. 31), was das Ende der Performance sowie des eigentlichen Videos anzeigt. Danach folgt die letzten 20 Sekunden Werbung für die migrantische Comedy Show *Rebell Comedy*.

aristotelischen Modells seit Bernay, Nietzsche und Freud. Berlin/New York: Walter de Gruyter, S. 199-230. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit kann keine nähere theoretisch-ästhetische Entwicklung der Kunstgattung Performance nachgezeichnet werden.

⁷³⁴ VA2 (30.9.2011): *RebellComedy: RebellComedy – Bücheraktion Thilo Sarrazin*. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/15435397>>, letzter Zugriff 22.8.2015



Abb. 30 VA2: Heimliches Bekleben – Nahaufnahme



Abb. 31 VA2: Zurückstellen ins Regal nach Bekleben

Der Aufkleber zeigt das Plakat der Comedyshow ‚Deutschland lacht sich schlapp‘ von *RebellComedy* am 7.11.2010.⁷³⁵ Der Plakataufkleber greift die Titelgestaltung von Sarrazins Buch auf und parodiert inhaltlich mit einem Wortspiel den Titel, statt „Deutschland schafft sich ab“ heißt es „Deutschland lacht sich schlapp“. ⁷³⁶ Das Video

⁷³⁵ *Rebell Comedy* ist eine Comedyshow, die sich in ihrem multikulturellen Ensemble mit Themen wie Vorurteilen sowie im Format des Stand Up ‚rebellisch‘ gegen etablierten deutschen Comedy richtet, vgl. *Rebell Comedy*, online: <<http://www.rebellcomedy.net/about>>. Ebenso *RebellComedy*: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/RebellComedy/about>>, letzter Zugriff beide 22.8.2015.

⁷³⁶ Der Satz entstammt dem gleichnamigen Lied von Dia (M2), was er bei der Show rappte. Das Musikvideo (M3, M4, M5) wird unter narrative Spiele in Kapitel 5.3.1 besprochen.



ist nach Angaben des Producers am Ende eine Einsendung von Fans der Comedyshow und funktioniert als Werbung für die nächste Show.

Sarrazins Sachbuch in eine Comedywerbung zu transformieren ist eine heimliche Aktion, bei der der Akteur unauffällig und schnell vorgehen musste. Die Einstellungen im Gehen sind daher passend im Zeitraffer dargestellt. Ebenso die Handkamera unterstreicht mit wackeligen Nah- und Weitwinkelaufwinkel den verdeckten Kontext der Performance. Spannung wird erzeugt, warum Bücher beklebt werden und wie die Aktion ausgeht. Das Video dokumentiert eine sarrazinkritische Aktion, eine subversive Performance, bei der unter der Gefahr von Ahndung fremdes Eigentum verändert wird. Unentdeckt vollzieht sich die Aktion ungestört und die Bücher Sarrazins können in Protestträger umgeformt werden. Die Performance endet, als der Performer den Buchladen verlässt. Das Bekleben des Buchs als Handlung dagegen zeigt, wie schnell Protest vollzogen werden kann. Das Bekleben recycelt Proteststicker und drückt aus, dass ein lachendes Deutschland anstelle eines sich abschaffenden Deutschlands existiert. *RebellComedy* ist eine multikulturelle Stand Up-Comedybühne für Comedians mit Migrationshintergrund. Sarrazins Buch liefert eine gute Vorlage für die Comedians. Migration stellt nicht nur im Kontext von *RebellComedy* ein vielschichtiges Thema dar, bei dem Humor entlastend wirken kann. Der Clip ist ein performtes politisches Statement zur Thilo-Sarrazin-Affäre und macht Werbung für die *Rebell Comedy Show*, die einen Abend speziell der Thilo-Sarrazin-Affäre widmet. Wer nicht unbedingt Bücher gegen Sarrazin bekleben möchte, so Anliegen des Clips, der soll dagegen anlachen.

Performance einer Lesung – Sarrazin im Dönerladen verdauen

Im Video ‚As we put our country at risk‘ (VA1) des Producers *The Doublethink Project* hält ein asiatisch aussehender junger Mann, in der Videobeschreibung Thao genannt, in einem Dönerimbiss eine Lesung aus Sarrazins Buch.⁷³⁷ Der Clip arbeitet mit Gegensätzen. Die Lesung ist als alltägliche Handlung neben Essen und Trinken inszeniert, obwohl Ort und Situation erfahrungsgemäß solche Korrelationen ausschließen; es handelt sich mithin um eine Inszenierung und ein Spiel von Erfahrungen und Erwartungen. Thao sitzt dem Buch und der Kamera zugewendet mit dem Rücken zu seinem Livepublikum, bestehend aus den Imbissangestellten und wartenden Kunden. In akzentfreiem Deutsch liest er aus dem Anfangskapitel von „Deutschland schafft sich ab“ und so demontieren sich im Clip zunächst Stereotypen. Vom Aussehen des Akteurs auf eine nicht-deutsche Zugehörigkeit und Sprachlichkeit zu schließen, erweist sich als trügerisch. Die Anwesenden wissen nicht genau, ob sie angesprochen sind und reagieren sollen (s. Abb. 32). Der Clip dauert nur knapp zwei

⁷³⁷ VA1 (20.3.2011): The Doublethink Project: As we put our country at risk. In: *YouTube*, online: <<http://vimeo.com/21270051>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Minuten und besteht aus einer einzigen Einstellung von einem festen Blickpunkt aus. Er setzt ein, als Thao kauend am Tisch sitzt und hört auf, als er das zweite Mal Wasser trinkt. Er wird in seiner Performance von den Anwesenden nicht unterbrochen. Die Mitarbeiter des Imbisses reagieren kaum; einer schmunzelt mit Blick auf den Lesenden kurz. Die Erwartung, dass sie das Lesen unterbinden oder andere Reaktionen zeigen, erfüllt sich nicht. Die zwei männlichen Gäste nehmen des Weiteren kaum sichtbare Notiz von der Lesung, der Gast im Videovordergrund holt sein Mobiltelefon heraus und guckt auf das Display. Der Gast im Hintergrund ist mit einem kleinen Kind im Imbiss, das er vom Hinsehen abzuhalten versucht. Allein das Kind reagiert neugierig und möchte sehen, wo das Gelesene herkommt, traut sich aber nicht näher heran.



Abb. 32 Va1: Sarrazin wird in einem Dönerimbiss gelesen

Die Lesung, inszeniert als ein lautes ‚Vor-sich-Hinlesen‘, spielt mit Erfahrungen kommunikativer Gattungen. Die Anwesenden der Performance stehen vor den Fragen, ob es sich um eine Lesung, d.h. ein künstlerisches Projekt, handelt oder jemand scheinbar sinnlos vor sich hinspricht. Gerade die Abwendung des Akteurs vom potentiellen Publikum spielt mit der Beziehung zu ihm. Die Aufführung wurde aufgezeichnet und sorgt für weitere Fragen: Wenn die Kamera sichtbar war, wurde der Aufführungsrahmen offengelegt? Der Videoclip archiviert die Performance und der Rezipient nimmt eine beobachtende Perspektive ein; wie von einer Lesung gewöhnt, sieht er den Akteur von vorn, während der Imbiss den Hintergrund, eine unübliche Kulisse bildet.



Die Performance setzt verschiedene Handlungen an einem bestimmten Ort in Kontrast. Das Buch und die Auseinandersetzung damit werden zum einen in den Alltag, in die gezeigte Situation getragen, zum anderen werden das Buch und die Debatte dem Alltag untergeordnet, da eine ‚Lesung‘ im Dönerladen, in dem gearbeitet wird, eine ungewöhnliche oder unpassende Handlung darstellt und in dem Video neben anderen Handlungen abläuft. Die Ortswahl kontrastiert in der Imbissituation Handlungen wie Bestellen, Essen oder Sich-unterhalten mit einer künstlerischen Lesung. Des Weiteren wird der migrantische, türkisch-arabische Dönerladen ein neuer Kontext für das Sarrazinbuch, das gegen (bestimmte) Muslime argumentiert. Das Buch wird somit vor Personen gelesen, die der Kritik des Buches ausgesetzt sind. Gleichzeitig zeigt der Videoclip ein erfolgreiches Geschäftsmodell und arbeitende Menschen mit Migrationshintergrund als Szenenausstattung und widerlegt damit den gelesenen Text. Das Buch wird kritisch in einem neuen Kontext zur Aufführung gebracht und dadurch in einem Imbiss mit Alltagshandlungen relativiert, in einer ungewöhnlichen Kombination der situativen Rahmen nach Goffman.⁷³⁸ Die Inszenierung möchte durch die Konfrontation von Sarrazins Text mit der Wirklichkeit dessen Realitätsferne aufzeigen.

Das Video verdeutlicht die Funktion von Performance als Realitätsverschiebung und regt zur Reflexion über Realitätskonstruktion an, wie die Produzenten herausstellen:

Doublethink's intention is to gather different viewpoints of contemporary life within the realms of conceptual art, social science and alternative and investigational approaches to cultural abstractions.⁷³⁹

In diesem Sinne lässt sich, festhalten, dass der Clip Sarrazin im doppelten Sinne, im Magen und im Kopf, verdaut.

5.2.4 Humoristische Rekonfigurationen

Parodistische Praktiken sind sehr beliebt auf Videoplattformen. Die Arbeit folgt der Definition von Wünsch:

Eine Parodie bezieht sich immer auf eine Vorlage (ein Original, einen Bezugstext), die sie partiell wiederholt (imitiert, nachahmt, nachbildet), aber gleichzeitig auch variiert (verändert, adaptiert). Die Art der Variation ist grundsätzlich abweichend, unpassend, verzerrend, und verzerrt wird immer dergestalt, daß [sic] eine komische Wirkung entsteht, speziell eine komische Diskrepanz zwischen Original

⁷³⁸ Vgl. Goffman, Erving (1980).

⁷³⁹ The Doublethink Project: Profil. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/doublethinkproject>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



und Parodie bzw. zwischen den wiederholenden und den variierenden Textpassagen oder -schichten innerhalb der Parodie.⁷⁴⁰

Auch für Hutcheon bestehen Parodien allgemein aus Wiederholung; sie betont die ironisch- kritische Distanz zum Original, welche die Differenz ausmache.⁷⁴¹ Parodien sind spielerische und respektvolle hybride Formen, die nicht unbedingt etwas lächerlich machen müssen, sondern mehr Ausdrucksformen besitzt, hält Hutcheon fest.⁷⁴² Ironie, Satire und Parodie werden dabei als sich überschneidende Praktiken beschrieben.⁷⁴³ Ironie beschreibt sie als rhetorische Strategie, als Trope, die sowohl bei der Parodie wie Satire verwendet wird.⁷⁴⁴ Satire besteht für Hutcheon als negative Behauptung zum Herabsetzen und Kränken des Gegenstands der Satire; sie ist aggressiv und besitzt eine korrektive Funktion.⁷⁴⁵ "It [parody] marks the intersection of creation and re-creation, of invention and critique".⁷⁴⁶ Vernalis betont mit Blick auf *YouTube*-Videos Parodien als ein ästhetisches Element, da sie leicht herzustellen seien und in die Rezeptionserfahrung der Produzenten passen würden.⁷⁴⁷ Durch Parodien, erklärt sie, verbindet sich der Produzent mit einer bestimmten Zielgruppe sowie den Produzenten und Fans des Originalmaterials.⁷⁴⁸ Parodien bauen auf bereits existierenden Aufmerksamkeiten auf, erkennt Vernalis.⁷⁴⁹

Wie in einigen bereits behandelten Beispielen der Fall, wurden der Buchtitel, das Buchcover, Thesen und Sarrazin selbst zum Gegenstand parodierender Abwandlung. Versteht man Parodie nach Hutcheon als Strategie, dann werden ausgehend von dem Bezugsgegenstand funktionale, inhaltliche und formale Elemente remediatisiert. Funktional dient die Parodie der humoristischen Distanzierung und Auseinandersetzung auf einer anderen Ebene mit ihrem Gegenstand. Formal geht es um transformierende Wiederholungen des Originals, die ganz oder in Teilen zu typisch erkennbaren Mustern fortgesetzt remediatisiert werden. Inhaltlich geht es um Reflexionen und eine andere Perspektive auf das Original.

⁷⁴⁰ Wunsch, Frank (1999): *Die Parodie. Zur Definition und Typologie*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač, S.11.

⁷⁴¹ Hutcheon, Linda (2000): *A theory of Parody. The teachings of twentieth century art forms*. University of Illinois Press: Urbana and Chicago, S. 32.

⁷⁴² Vgl. ebd. S. 32; S.33.

⁷⁴³ Vgl. ebd., S. 55.

⁷⁴⁴ Vgl. ebd., S. 34; S. 54.

⁷⁴⁵ Vgl. ebd., S. 44; S. 56.

⁷⁴⁶ Ebd., S.101.

⁷⁴⁷ Vernalis, S.146.

⁷⁴⁸ Vgl. ebd.

⁷⁴⁹ Vgl. ebd.



A-capella-Parodien

Die zwei folgenden Fallbeispiele stellen einen persönlichen selbst produzierten audiovisuellen gesanglichen Ausdruck dar. Sie zeigen, wie parodistisch zur Thilo-Sarrazin-Affäre Stellung genommen wird.⁷⁵⁰

Der Produzent *rischka0* hat den Musikclip ‚Mr. Thilo Sarrazin.wmv‘ (H26) unter ‚Komödie‘ auf *YouTube* eingestellt.⁷⁵¹ Es handelt sich um ein Potpourri verschiedener Liederausschnitte mit einem eigenen Text gegen Sarrazin in einer ungeschnittenen Einstellung. Die Sängerin sieht man in der Aufsicht vor der Kamera im heimischen Wohnzimmer knieend. Die Couchgarnitur im Hintergrund mit Zetteln und einer Tüte wirkt nicht extra hergerichtet. Der Bildausschnitt ist so gewählt, dass die Sängerin an den Knien angeschnitten ist. Die auditive Qualität ist nicht hochwertig, es gibt Störgeräusche und der Ton ist übersteuert. Die Sängerin trägt eine große Sonnenbrille und einen Schal, der zu einem Kopftuch drapiert um Kopf und Hals gelegt ist (s. Abb. 33). Sie tritt mit diesen Requisiten polysem auf: Einerseits trägt sie ein Kopftuch so gebunden, dass es an einen muslimischen Hidschab erinnert.⁷⁵² Andererseits lässt die ungewöhnliche Drapierung aus einem Schal sie ‚verkleidet‘ aussehen und der Rest ihrer Kleidung gibt entgegen strenger muslimischer Kleidungs Vorschriften den Blick auf Arme und Schultern frei. Sie trägt auch eng anliegende Hosen. Die Requisiten können erstens als Vermummung dazu dienen, dass die Sängerin unerkannt bleibt. Zweitens hat das Kopftuch nicht erst im Kontext zu Sarrazins negativen Äußerungen darüber symbolischen Wert erlangt.⁷⁵³ Das Kopftuch im Videoclip drückt also auch eine Zugehörigkeit zu Muslimen oder besser Muslimas aus.

Der Gesang richtet sich an Thilo Sarrazin, der mal geduzt, mal distanziert mit ‚Mr. Thilo Sarrazin‘ angesprochen wird.⁷⁵⁴ Die Produzentin macht ihre Motivation zu Beginn klar: ‚Deutschland ist auch meine kleine Bleibe. Du hast mich jetzt schikaniert, durch dein Buch mich provoziert‘.⁷⁵⁵ Das Lied endet mit einer ikonischen Geste des Übergebens. Hier wird auf zwei Ebenen parodiert: Einmal werden formal von Liedern die Originaltextzeilen mit neuem Text versehen. Des Weiteren beziehen sich diese inhaltlich auf die Thilo-Sarrazin-Affäre und Vorwürfe des ‚Deutschtümelns‘. Die ge-

⁷⁵⁰ Weitere musikalische Stellungnahmen wie das Antwortvideo ‚Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris‘ (M8) siehe in Kapitel 5.2.2 oder narrative und diskursive Spiele in an Sarrazin gerichteten Disstracks siehe unter Kapitel 5.3 und 5.4.

⁷⁵¹ H26: Rischka0 (5.9.2010): Mr. Thilo Sarrazin.wmv. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=FOrfCHRA80g>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁵² Ein Hidschab ist die islamische Bezeichnung für ein Kopftuch, das Haare, Ohren und Hals bedeckt, vgl. Tuchbinderei, online: <<http://tuchbinderei.com/16922/61901.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁵³ Vgl. Berberich, Frank (2009).

⁷⁵⁴ H26, TC 00:00:01-00:00:04.

⁷⁵⁵ H26, TC 00:00:19-00:00:32.



sangliche Darbietung ist, wie die audiovisuelle Inszenierung, einfach, die Sängerin hat Probleme, Töne zu halten und statt flüssiger Übergänge macht sie vor jedem neuen Liedteil eine Pause. Diese Praktik zeigt eine authentische Amateurproduktion aus dem heimischen Wohnzimmer des Producers.



Abb. 33 H26: Pfeifen mit Requisiten

Der Produzer *nordmende99* hat in seinem Video ‚LaLeLu: Thilo Sarrazin – das Video‘ (M1) ein Musikvideo des Comedy-Vokalensembles *Lalelu* hochgeladen.⁷⁵⁶ Das Ensemble singt a capella im Stil der *Comedian Harmonists* gegen Thilo Sarrazin. So heißt es beleidigend in Anspielung auf die Debatte zur Intelligenz: „Thilo, du bist ein Vollidiot. Thilo, du bist so dumm wie Brot“.⁷⁵⁷ In Bezug auf seine Thesen singen sie: „Thilo, wo hast du das nur her? Thilo war deine Kindheit schwer?“⁷⁵⁸ Die Parodie verläuft hierbei auditiv auf der rhetorischen Ebene. Mit beleidigenden Vergleichen und Verunglimpfungen wird ironisch gegen Sarrazin angesungen.

Unabhängig von gesanglichen Fähigkeiten und der Musikrichtung wird Singen als Protestform gegen Sarrazin praktiziert. Das Auslachen von Sarrazin wird in Musikvideos inszeniert und geteilt und damit zuerst die eigene Fangruppe angesprochen, aber auch ein am Thema allgemein interessiertes Publikum. Die Musikclips nutzen Synergieeffekte zwischen dem aktuellen politischen Thema und der Musikrichtung

⁷⁵⁶ M1: nordmende99 (7.9.2010). Siehe auch unter materialen Spielen in Kapitel 5.1.4.

⁷⁵⁷ M1, TC 00:00:32-00:00:40.

⁷⁵⁸ M1, TC 00:00:50-00:00:58.



zur Werbung für das eigene künstlerische Können sowie zu politischen Bewertungen.

Satirisches Cartoonrecycling

Der Clip ‚Die Dysgenik und der Thilo‘ (H3) von *DieClownUnion* greift schon im Videotitel die Diskussion um Dysgenik in Sarrazins Aussagen auf.⁷⁵⁹ Dysgenik ist ein Zweig der Genetik, der sich mit der angenommenen Verschlechterung des Genpools einer Art oder Population durch Vererbung beschäftigt, während mit Eugenik die gezielte Verbesserung durch Manipulation des biologischen Erbgutes gemeint ist.⁷⁶⁰ Sarrazin thematisiert die Vererbung von Intelligenz in Zusammenhang mit einem hohen Bildungsgrad und einer niedrigen Kinderanzahl pro Familie, wozu Migration nur selten beitrage, da hier besonders die bildungsfernen Unterschichten viele Nachkommen bekämen.⁷⁶¹

Der Videoclip parodiert in Wiederverwertungen von audiovisuellem, visuellen und eigenem Cartoonmaterial, wie die Politiker auf Sarrazin reagieren. Der Clip beginnt mit einer Wiedererkennungsmelodie und dem Titel „Neulich im Kanzleramt“ der als erzählerische Einstiegsformel funktioniert. Der Clip ist narrativ mit einem Ort (Bundeskanzleramt), einer Zeit (Gegenwart), Handelnden (Politiker) sowie einem Problem (mangelnde Vererbung von Intelligenz) und einer Lösung (Herabsetzung des Intelligenzquotienten) gestaltet. Der Videoclip ist parodistisch überzeichnet, in der Lösung steckt die Kritik, dass anstatt etwas an der Verdummung, die u.a. auf Migration zurückgeführt wird, zu regulieren, die Politiker zu einfachen Lösungen greifen. Die Handlung spielt im Kanzleramt. Dort treffen sich die politischen Führungsspitzen zur Zeit der Sarrazin-Affäre mit Thilo Sarrazin, der seine These, dass Deutschland kleiner und dümmer werde, erklärt. Von den Politikern sind anwesend: Angela Merkel (CDU), Philipp Rösler (FDP), Cem Özdemir (Die Grünen), Sigmar Gabriel (SPD) und Klaus Ernst (Die Linke), (s. Abb. 34). Zuerst schlägt Merkel vor, die Zeit bis zur Pressekonferenz tatenlos abzusitzen, dann kann Sarrazin die Politiker doch zum Zuhören bewegen. An einem fiktiven Beispiel wird plakativ ein intelligentes deutsches Paar mit einem intelligenten Einzelkind gegen ein Unterschichtenpaar mit vielen Kindern gesetzt. Die unverheiratete „Chantalle“, die genau wie ihr migrantischer Partner wenig Intelligenz besitzt, hat viele ‚dumme‘ Kinder. Illustriert wird dies an der Figur *Vicky*

⁷⁵⁹ H3: DieClownUnion (27.07.2011): Die Dysgenik und der Thilo. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=KPvo3fj6gmY>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁶⁰ Vgl. Wunder, Michael: Was heißt Eugenik? In: [gedenkort-4t.eu](http://www.gedenkort-t4.eu), online: <<http://www.gedenkort-t4.eu>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Wunder diskutiert des Weiteren Entwicklungen zur Rassenideologie der Nationalsozialisten, gesetzliche Maßnahmen in anderen Ländern, und ethische Überlegungen heute.

⁷⁶¹ Vgl. Sarrazin, Thilo (2010), S. 17, S. 90ff.



Pollard der Komiker der Serie *Little Britain*.⁷⁶² Menschen mit wenig Intelligenz werden in einer übertriebenen Weise mit vielen Kindern und in wilder Ehe mit Migrant*innen lebend dargestellt. Der Videoclip verbindet diese Vorurteile zum Stereotyp der Unterschicht. *Vicky Pollard* wird zum Beleg der Thesen Sarrazins verwendet und verliert so ihre humoristische Überzeichnung, die sie im Original hat, da sie zum Argument gegen das Parodierte, sich selbst, verwendet wird. „In 20 Jahren werden die Kinder von Chantalle in der Überzahl sein“ und die Intelligenz der Bevölkerung immer weiter sinken, fasst Sarrazin das skizzierte Problem im Videoclip zusammen.⁷⁶³ An drei audiovisuellen Beispielen aus dem Internet illustriert er die Folgen, dass einfache Tätigkeiten nicht mehr ausgeführt werden können und Gewalt alltäglich geworden ist. Jugendliche rappen über Gewaltzuwachs, ein Auto fährt gegen ein Eingangstor und überschlägt sich und ein schwarzer Junge stolpert auf einem Laufband. So werden die lustigen Online-Pannen in den Kontext einer politischen Diskussion gestellt und zu Fakten in einer ernsten Sachlage parodiert, um damit Kritik an herrschenden Verhältnissen aufzuzeigen.



Abb. 34 H3: Thilo im Kanzleramt

Die Politiker werden durch wiederholte stereotype Sätze als nicht arbeitsfähige Gruppe parodiert. So können Gabriel und Ernst nur „Aber bei unserer Vergangen-

⁷⁶² Little Britain, GB 2005-2007, David Walliams, Matt Lucas. Siehe auch o.A.: Film und Fernsehen. Little Britain. Fans der Kultserie Little Britain. In: *dampfer.net*, online: <<http://www.dampfer.net/popup.php?crew=littlebritain>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁶³ Vgl. H3, TC 00:01:36-00:01:39.



heit“ auf Sarrazins Thesen erwidern.⁷⁶⁴ Dies ist eine Kritik an der rot-roten Integrationspolitik, dass sie aus Angst vor Rassismuskorrekturen aufgrund der deutschen Geschichte zu offen für Migration sei. Özdemir und Rösler werden als Menschen mit Migrationshintergrund verbal parodiert: Özdemir ist auf seine türkischen Wurzeln reduziert und drückt sich wie ein Gangsterrapper im Straßenslang mit „Fick dich du Opfa“ aus.⁷⁶⁵ Er wird als gewaltbereiter Ausländer, der keine vernünftigen Vorschläge unterbreiten kann, karikiert. Rösler wird auf seine vietnamesischen Wurzeln reduziert und spricht kein Deutsch, was ihn als unverständlich sprechenden, nicht ernstzunehmenden Politiker zeigt. Er kann hier aufgrund mangelnder Kompetenzen ebenso wenig konstruktive Beiträge leisten wie die anderen Politiker. Diese parodierenden Überzeichnungen der politischen Elite lassen Sarrazin umso faktischer und überzeugender erscheinen.



Abb. 35 H3: Ende der Politikersitzung im Kanzleramt

Gegen Ende des Clips kommt Angela Merkel schließlich zu dem Schluss, dass etwas an den Thesen dran sein könne und erlässt ein Gesetz.⁷⁶⁶ Dieses ist aber nur scheinbar eine Lösung des skizzierten Problems: Der Intelligenzquotient wird an die weniger intelligenten Menschen angepasst und herabgesetzt. Daraufhin erschießt sich Sarrazin während der Pressekonferenz (s. Abb. 35). Die Narration der Geschichte endet in diesem dramatischen Höhepunkt.

⁷⁶⁴ H3, TC 00:02:05-00:02:07.

⁷⁶⁵ H3, TC 00:02:07-00:02:08.

⁷⁶⁶ H3, TC 00:02:49-00:02:54.



Die politische Lösung des von Sarrazin skizzierten Problems wird als Nachrichtensendung inszeniert, indem eine Berichterstattung von der Bundespressekonferenz mit einer audiovisuell parodierten Marietta Slomka als Moderatorin (*Heute Journal*) (s. Abb. 36) nachgeahmt wird. Die Nachrichtensendung stellt eine Ausgabe der *Aktuellen Kamera* dar, worauf das Logo, die Uhr und der Titel hinweisen. Die *Aktuelle Kamera* war die Nachrichtensendung in der DDR, in der die Pressefreiheit einer strengen Zensur wich und de facto nicht vollzogen wurde. In der Parallelsetzung der gegenwärtigen Nachrichten und Medien mit denen der DDR wird Kritik an der Vorgehensweise der Medien geübt. Diese seien keine unabhängige vierte Gewalt, sondern der Regierung unterstellt, was Themen und ihre Aufbereitung angehe. Inhaltliche Vorläufer der Pegidarufe: „Lügenpresse“ zeichnen sich hier ab. Die Parodie dient einer distanzierenden Übertreibung der Wirklichkeit: Das mediale System wird als indoktriniertes unfreies System parodiert. In der Videobeschreibung wird ebenfalls angeführt, dass Sarrazins Anliegen unbehandelt bleibe. Es heißt ironisch: „Der Thilo Sarrazin macht sich Sorgen, dass die Doofen zu viele Kinder bekommen. Zum Glück stopfen die etablierten Parteien ihm sein freches Lügenmaul“.⁷⁶⁷

In dem Clip ‚Die Dysgenik und der Thilo‘ werden Sachbuchinformationen in Übertreibung und Vereinfachung narrativ zu einem Cartoon adaptiert. Konservative und rassistische Positionen zu Integration, Intelligenzvererbung und Unterschicht werden in Veralberung der politischen Elite remediatisiert. Dieses Fallbeispiel zeigt, wie mit humoristischer Übertreibung und Materialmix gattungsspezifisch gespielt wird. Es handelt sich um konservative Politiksatire gegen die EU und Migranten. Merkel wird bspw. mit einer Europafahne charakterisiert (s. Abb. 34 und 35). Der Produzent *DieClownUnion* verwendet ein zu seinem Namen passend abgewandeltes EU-Logo im Video und im Profil: Ein Clown umringt von Sternen. Die EU wird abwertend als Zirkus von Politikern dargestellt. Das Beispiel parodiert aktuelle Politik als eine Lachnummer, die politische und journalistische Akteure zu Clowns verzerrt.

Der Clip ‚Die Dysgenik und der Thilo‘ verwendet Material aus dem Fernsehen und eigene Grafiken, die hier zu einer Parodie auf den Politikbetrieb am Beispiel der Thilo-Sarrazin-Affäre verwendet werden. Es werden dabei die Gattungen Sketch, Erklärung, Pannenclips und – wie in Beispielen von Kapitel 5.1 bereits thematisiert – Nachrichten remediatisiert und ironisch umfunktioniert. Veränderte Köpfe stellen ein gattungsspezifisches Merkmal von Internetparodien dar, wie sich auch in anderen Beispielen zeigt:

Formal wird dazu der Cartoonstil gewählt; ähnlich wie in der bereits erwähnten Serie *South Park* gibt es mehr oder weniger gleiche Figuren aus einfachen geometrischen

⁷⁶⁷ Vgl. H3, Videobeschreibung.



Formen und die Köpfe bestehen aus Fotos, deren Mund animiert wird (s. Abb. 34 und 35). Alternativ werden auch Fotos oder Standbilder der parodierten Personen in der Halbtotale gezeigt und die Mimik verändert animiert (s. Abb. 36, 37 und 38).



Abb. 36 H3: Aktuelle Kamera mit Slomka-Karikatur

Diese Praktiken remediatisieren Mittel der Karikatur. Die überzeichnete Darstellung von Ereignissen oder typischen Eigenschaften und äußerlichen Merkmalen einer Person dient der Kritik am Fehlverhalten von Persönlichkeiten oder an den herrschenden Verhältnissen.⁷⁶⁸ In dem vorliegenden Beispiel wird in Aufnahmen oder Bildern von öffentlichen Personen eingegriffen, eine Praktik, die auch für weitere Videos im Korpus angewendet wird.

⁷⁶⁸ Vgl. Lammel, Gisold (1992): *Karikatur der Goethezeit*. Eulenspiegel Verlag: Berlin, S. 7.



Abb. 37 TVN8: Parodierter Gabriel⁷⁶⁹



Abb. 38 D12: Parodierter Strauß⁷⁷⁰

Die Spottbilder verfremden, deformieren und wandeln Größenverhältnisse ab. Dies ist eine Praktik, der sich Karrikaturisten gerne bedienen und die digital fortgesetzt wird. Beispielsweise bildet der französische Zeichner Henri Meyer den Schriftsteller

⁷⁶⁹ TVN8 (12.9.2010): You365Tube: Sigmar Gabriels Geschwafel über Thilo Sarrazin (REAL-SATIRE!). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=YdUnuZm1P9A>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁷⁰ D12 (24.8.2010): POLITIKPEST: Deutschland schafft sich ab 2/6 – Will ich den Muezzin hören, dann reise ich ins Morgenland. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=d9K5ywUWOeo>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Ausführlicher hierzu nachfolgend.



Victor Hugo mit einem unverhältnismäßig großen Kopf ab (s. Abb. 39). Einerseits werden so seine Eigenschaften als Denker und Schriftsteller herausgestellt, er ist mit einer Schreibfeder ausgestattet.⁷⁷¹ Andererseits wirkt Hugo durch das unproportionale Verhältnis des großen Kopfes zum kleinen Körper unbeholfen und ein witziger Eindruck entsteht. Der Schöpfer von ‚Notre-Dame de Paris‘ (Der Glöckner von Notre-Dame) thront gottähnlich auf der Kathedrale und überblickt die Pariser Gesellschaft. Es handelt sich nicht um ein Porträt, sondern um ein Zerrbild, einen humorvollen Bildkommentar.⁷⁷² Solcherlei etablierte mediale Praktiken werden in digitale Räume transferiert und remediatisieren die Gattung Parodie und Karrikatur.

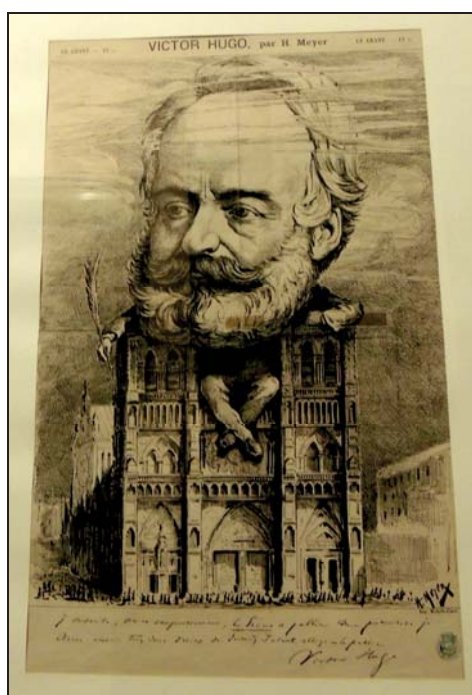


Abb. 39: Lithographie, Victor Hugo-Karikaturkopf⁷⁷³

⁷⁷¹ Vgl. dazu den 7. Abschnitt bei Pouchain, Gérard (2010): Victor Hugo par la caricature. In: *reseau-canope.fr*, online: <[http://www.cndp.fr/presence-litterature/dossiers-auteurs/hugo/caricature.html?tx_cccbrowse_pi1\[pointer\]=1&cHash=9ba439b76a5c79070b2151c1e144f266](http://www.cndp.fr/presence-litterature/dossiers-auteurs/hugo/caricature.html?tx_cccbrowse_pi1[pointer]=1&cHash=9ba439b76a5c79070b2151c1e144f266)>, letzter Zugriff 22.8.2015. In dem Dossier wird Hugos Schaffen und seine gesellschaftliche Stellung anhand von Karikaturen vorgestellt.

⁷⁷² Weitere Beispiele für die Betonung der Köpfe in Karikaturen finden sich etwa in der französischen Satirezeitschrift *La Parodie* (1869) unter Parodie vgl. S. 240, 244 oder 248. Einsehbar in den digitalen Monographien der Herzogin Anna Amalia Bibliothek, vgl. online: <http://ora-web.swkk.de/digimo_online/digimo.entry?source=digimo.Digitalisat_anzeigen&a_id=2268&p_ab=0>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁷³ Foto RL, im Victor-Hugo-Haus, Paris. Lithographie von Henri Meyer für das Magazin *Le Geant*, 1/10, 1868.



Parodie einer Lesung – Deutschland schafft sich ab

Der Produzent *POLITIKPEST* gestaltet in seinen One-Shot-Clips der Serie *Deutschland schafft sich ab* ebenfalls wie *DieClownUnion* Politik humoristisch um.⁷⁷⁴ Abb. 40 zeigt die erste Folge ‚Deutschland schafft sich ab 1/6 – Deutschland wird immer ärmer und dümmere‘ (D11) aus insgesamt sechs Folgen von *POLITIKPEST*.⁷⁷⁵ Es handelt sich hier in der visuellen Einstellung um ein bearbeitetes Porträt von Thilo Sarrazin. Seine Augen sind durch rote katzenhafte oder teuflische Augen ersetzt und sein Mund geht animiert auf und zu. Die auditive Einstellung gibt eine technisch verzerrte, mechanisch und monoton klingende Stimme wieder. Es werden Passagen aus Sarrazins Buch vorgelesen. Als Text- und Titelvorlage diente der ebenfalls sechsteilige Vorabdruck in der *Bild*-Zeitung.⁷⁷⁶ Die Textauszüge mit redaktionellen Anmerkungen der Bildredaktion werden ohne Quellenangabe vorgelesen. Die Inszenierung wirkt einerseits humorvoll, Sarrazin wird zu einem animierten Meme mit Katzenaugen, das allerdings nicht viral geteilt wurde. Daneben bekommt die Überzeichnung andererseits etwas unheimliches, die Augen sind auch als unmenschliche teuflisch rote Augen zu deuten. Die monotone Stimme stützt diesen Eindruck. Erwartungen einer lustigen ‚Parodie‘ werden gebrochen und Formen der ernsthafteren Gattung ‚Lesung‘ bilden sich heraus.

⁷⁷⁴ Diese Fallbeispiele werden ähnlich behandelt in Lucke, Renate (in Erscheinung).

⁷⁷⁵ D11: *POLITIKPEST* (24.8.2010): Deutschland schafft sich ab 1/6 – Deutschland wird immer ärmer und dümmere. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=Meat92HU5vk>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁷⁶ Sarrazin, Thilo/ *Bild*: Thilo Sarrazins drastische Thesen über unsere Zukunft. Deutschland wird immer ärmer und dümmere! Deutschland schafft sich ab! In: *Bild*, online: <<http://www.bild.de/politik/2010/politik/deutschland-immer-aermer-und-duemmer-13712294.bild.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015; Sarrazin, Thilo/ *Bild* (28.8.2010): Thilo Sarrazin fragt sich, wie die Zukunft aussieht. Deutschland in 100 Jahren – Traum oder Albtraum? In: *Bild*, online: <<http://www.bild.de/politik/2010/thilo-sarrazin/deutschland-in-100-jahren-traum-oder-albtraum-13775464.bild.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Abb. 40 D11: Sarrazin-Meme

Die Darstellung wird in der sechsten Folge ‚Deutschland schafft sich ab 6/6 – Deutschland in 100 Jahren‘ (D16) mit dem Bild des Terminators aus der Filmreihe *Terminator* unterstützt und weiter ins Dramatische verkehrt.⁷⁷⁷ Sarrazin im Video wird mit dem Terminator T-800 – beide haben rote Augen und sprechen den Text – gleichgesetzt (s. Abb. 41). Was auf audiovisueller Ebene im ersten Video ‚Deutschland schafft sich ab 1/6 – Deutschland wird immer ärmer und dümmter‘ als humorvolle Parodie von Sarrazin begann, entwickelt sich spätestens im letzten Video als Würdigung von Sarrazin, der hier als Terminator aus der Zukunft inszeniert wird, um seine Thesen als Warnung vorzustellen. Das Buch wird in der Videoclipreihe zukunftsweisend positiv bewertet und als Werbung parodistisch remediatisiert. Die Aufmachung dient der Aufmerksamkeitserzeugung, sie spielt mit Erwartungen. Die Bearbeitung der Augen und der Stimme lassen eine kritische Parodie auf Sarrazin erwarten, der Clip aber remediatisiert Sarrazins Text auf verbaler Ebene ohne Ironie. Er formuliert keine Kritik oder wandelt Sarrazins Sätze ab, sondern gibt den Buch bzw. *Bild*-Text wieder.

⁷⁷⁷ D16: POLITIKPEST (28.8.2010): Deutschland schafft sich ab 6/6 – Deutschland in 100 Jahren. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=e9G8t_pzFKE>, letzter Zugriff 22.8.2015; Terminator (The Terminator), USA 1984, James Cameron, 107 Minuten.



Abb. 41 D16: Sarrazin-Terminator

Die Clips der Reihe *Deutschland schafft sich ab* bedienen sich, wie schon im Beispiel ‚As we put our country at risk‘ (VA1), der kommunikativen Gattung Lesung oder Vorlesen mit ungewöhnlichen Mitteln. Die abgewandelte Stimme und collageartigen Bilder sind humorvolle Mittel, die den Hintergrund der wortgetreuen Thesenpräsentation ironisch verwischen und Nutzer ungeachtet der Position zur Kontroverse auf das Video und damit auf das Buch aufmerksam machen. Die Clips präsentieren die Thesen kurzweilig und klären die Rezipienten mit Sarrazins Worten über die zu verbessernde Lage Deutschlands auf. Sarrazins Buch ist in den behandelten zwei Fallbeispielen mit Comic- und Horrorelementen als eindringliche Endzeitpredigt inszeniert. Die Clips spielen hier mit Wertungen der Person Thilo Sarrazin als Teufel oder Visionär und sorgen mit Abwandlungen der Stimme und des Bildes für Irritation und Aufmerksamkeit. Die Videos parodieren witzig und unheimlich verpackt die Thilo-Sarrazin-Affäre und beteiligen sich dadurch an ihr, um Sarrazins Text zu verbreiten und audiovisuell attraktiv im Social Web zu kontextualisieren. Die Fallbeispiele zeigen, wie Buchlesungen als Parodie inszeniert im Digitalen funktionieren.

5.2.5 Zwischenfazit über gattungsspezifische Spiele

Die Fallbeispiele zeigen, wie vielfältig sich Gattungen in digitalen Erlebnisräumen entfalten und in Hybridformen kommunikative Lösungen ausprobiert werden. Die Spiele mit medialen Erwartungen variieren formale, funktionale und inhaltliche Muster sinngebender Formen. Dabei stellt sich heraus, dass besonders auf Formen der mündlichen Kommunikationen zurückgegriffen wird und Positionen zur Thilo-



Sarrazin-Affäre verhandelt werden. Dazu gehört der Klatsch, der im Vlog neu konfiguriert wird. Frage-Antwort-Videos und Battelraps stellen ebenso digitalisierte Dialogpraktiken dar. Aktionsvideos wiederum remediatisieren künstlerische Performances und spielen mit dem medialen Rahmen, der Situation und dem Raum. Parodien remediatisieren ästhetisch-politische Praktiken der Karikatur und des Cartoons. Es entstehen informatorische wie humorvolle Inszenierungen. Hybridgattungen recyceln kommunikative Praktiken und integrieren Vorstellungen und Formate ins Digitale. In Videoblogs, Songs, Auftritten mit Verkleidungen oder Materialmixen präsentieren sich Produzierer im Erlebnisraum und erweitern so unsere Sinn- und Erlebnishorizonte.

5.3 Narrative Spiele

Videoclips erzählen i.d.R. in intermedialen Mikroformaten.⁷⁷⁸ Der Inhalt nimmt durch die Clipkürze, materiale Spiele oder rhetorischen Überzeichnungen im Vergleich zu anderen audiovisuell erzählten Geschichten wenig Raum ein;⁷⁷⁹ er ist meist mit anderen Kontexten wie dem Videotitel und der Clipbeschreibung zu ergänzen. Auch entwickelt sich eine Narration nach dem Aspekt ‚Sharing‘ über mehrere Clips hinweg, sei es in einer thematischen Reihe von Videos oder in recycelten Clips.⁷⁸⁰ Die Art des Erzählens lässt sich gut über das Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ beschreiben. Dieses Prinzip folgt einer Mischung aus der amerikanischen edukativen Strategie des *Show and Tell* und den erzähltheoretischen Formen des ‚Showing‘ und ‚Telling‘.⁷⁸¹ Digitale Praktiken lassen sich daran gut rekonstruieren, da sich die Produzierer aktiv mediale Erzählungen aneignen, produzieren und rezipieren: Online zeigen sich die Menschen gerne, erzählen aus ihrem Leben und teilen dies öffentlich mit anderen. So sind ‚Sharing, Showing, Telling‘ nur analytisch zu trennen und weisen auf die auffordernden Funktionen von digitaler Remediation zum Teilen und Nachmachen hin. So ist etwa bei Verweisen auf andere Quellen und Videos oder dem Aufruf zur Unterstützung, das Moment des ‚Sharing‘ dominant. Bei den Vlogs, in denen sich der Sprecher direkt frontal an das Publikum richtet, wirkt vor allem das ‚Showing‘.⁷⁸² Die Videoclips, die pro und contra Sarrazin argumentieren, gehören zum ‚Telling‘; vor allem jugendliche Migranten erklären so ihr Selbstverständnis oder aber Protestaktionen für Sarrazin werden dokumentiert. Für narrative Spiele haben

⁷⁷⁸ Vgl. Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia/ Süwolto, Leonie (2014).

⁷⁷⁹ Vgl. Ries, Marc (2013).

⁷⁸⁰ Vgl. ebd.

⁷⁸¹ Vgl. Eder, Jens (2009).

⁷⁸² Sie beziehen sich vor allem auf Thesen aus dem siebten Kapitel (Zuwanderung und Integration. Mehr erwarten, weniger bieten) und aus dem achten Kapitel (Demografie und Bevölkerungspolitik. Mehr Kinder von den Klugen, bevor es zu spät ist) in Sarrazins Buch „Deutschland schafft sich ab“.



sich Musikclips, durch ihre Ästhetik, die Spiele mit audiovisuellen Einstellungen und ihre gewisse Länge, als charakteristisch erwiesen. Daher stützt sich die Analyse in dieser Perspektive vermehrt auf Musikclips. Des Weiteren werden mehr Fallbeispiele unter ‚Telling‘ behandelt, um verschiedene narrative Praktiken, musikalische und andere aufzuzeigen.

5.3.1 *Sharing vom Schlapplachen*

Der Videoclip ‚RebellComedy & DIA – Deutschland lacht sich schlapp‘ von *RebellComedy*, Organisatoren der gleichnamigen Comedyshow für Migranten, wurde auf *YouTube* geteilt und stellt eine Gemeinschaftsproduktion mit der Musikgruppe *Der Stamm* dar. Der Videoclip ‚RebellComedy & DIA – Deutschland lacht sich schlapp‘ bildet mit anderen Videos ein Netzwerk zum Song ‚Deutschland lacht sich schlapp‘.⁷⁸³ Das Musikvideo wird durch Verweise im Abspann als Werbung für die Show von *RebellComedy* sowie die Gruppe *Der Stamm* benutzt. Die Liedzeile „Deutschland schafft sich nicht ab. Deutschland lacht sich grad’ schlapp“ des Songs *Dia* der Gruppe *Der Stamm* stand Pate für die gleichnamige Comedyveranstaltung von *Rebell Comedy*.⁷⁸⁴

Das Musikvideo beginnt mit einem Vorspann. Es wird in weißer Schrift auf schwarzem Grund „RebellComedy und Der Stamm präsentieren:“ eingeblendet. Daraufhin wird wie bei einer Straßenumfrage die Frage gestellt: „Tschuldigung, was halten Sie von Thilo Sarrazins neuem Buch ‚Deutschland schafft sich ab‘?“⁷⁸⁵ Währenddessen erscheint in der visuellen Einstellung das Buchcover von Sarrazin, das in ein Plakat von *RebellComedy* überblendet wird und in der auditiven Einstellung ertönt Gelächter als Antwort auf die Frage (s. Abb. 42 und 43).

⁷⁸³ M4: *RebellComedy* (28.10.2010): *RebellComedy & DIA – Deutschland lacht sich schlapp*. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=A88Z2TMkcVc>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁸⁴ Ebd. Die Show wird in dem unter Subkapitel 5.2.3. behandelten Aktionsvideo ‚RebellComedy – Bücheraktion Thilo Sarrazin‘ (VA2) beworben.

⁷⁸⁵ M4, TC 00:00:03-00:00:07.



Abb. 42 M4: Buchcover Sarrazin



Abb. 43 M4: Plakat RebellComedy

Der Clip zeigt eine humorvolle Abwandlung des Buchtitels und Buchcovers, sodass er von Beginn an als Parodie gekennzeichnet ist. Das Gelächter wird ein paar Einstellungen später aufgegriffen und lachende Menschen gezeigt. Daraufhin beginnt *Dia* mit dem Songtext. Der Rapper *Dia* wird draußen auf einer Straße gezeigt, die Licht- und Farbgestaltung referiert mit Gelb- und Sepiatönen auf Straßenlaternen. Ein raptypisches Milieu, die Straße, bildet demnach den visuellen Hintergrund für das Video und seine diegetische Welt. Der Clip ist, wie für einen Musikclip üblich, in Sekundeneinstellungen oder noch kürzeren Einstellungen schnell geschnitten. Der Clip fokussiert überwiegend in Naheinstellungen und Halbtotale *Dias* Gesicht (s. Abb. 44), der in verschiedenen Perspektiven angeschnitten oder schräg gezeigt wird. Die

Kameraführung ist künstlerisch und experimentell (s. Abb. 45), was Vernalis allgemein als eine Zunahme audiovisueller Ästhetik in Internetvideos beschreibt: „Camerawork and editing, such as bipolar extremes offlens-lengths, a reliance on close shots, wide-ranging camera movements, and rapid editing, define this new ‘surface’ style“.⁷⁸⁶



Abb. 44 M4: Dia nah, angeschnittene Bildauswahl



Abb. 45 M4: schräge Untersicht

⁷⁸⁶ Vgl. Vernalis (2013), S. 7.



Der Text des Liedes nimmt die kontrovers diskutierte Vererbung von Intelligenz auf und stellt Sarrazins Argumentation als unhaltbar dar. „Denn laut deinem eigenem Käse, ich mein’, deiner eigenen These, bist du doch selbst ausgestattet mit gescheiteren Genen“, greift der Song verwundert Sarrazins Ansatz auf.⁷⁸⁷ Sarrazin schneidet dabei als ‚Ex-Krisenbanker‘ im Vergleich zu ‚arabischen Gemüsehändlern‘ schlecht ab. Mit der Zeile „Das Arabergen steckt in mir, trotzdem bin ich kein Gemüsehändler. Selbst wenn es so wär, ist ehrenhafter als du Krisenbanker“ verweist *Dia* auch auf seine eigenen arabischen Wurzeln, ergo Gene.⁷⁸⁸ Ironisch nimmt er Sarrazin in Schutz: „Er kann doch nix dafür, ihm fehlen diese schlaunen Hammergene, denn Herr Sarrazin stammt ja selbst von den Sarrazenen“.⁷⁸⁹ Dabei sieht man *Dia* auf seinem Smartphone ‚Sarrazenen‘ nachschlagen. Scheinbar der Argumentation Sarrazins folgend, fordert *Dia* schließlich Thilo Sarrazin auf, als „muslimischer Migrant“ Deutschland zu verlassen.⁷⁹⁰ Das Video stellt mit dieser Pointe einen gerapten Witz über Sarrazin dar.

Das Lied endet, analog zum Einstieg, mit dem Motiv lachender Menschen verschiedener Herkunft in unterschiedlichen Situationen. Der Abspann greift dieses Motiv auf; er wird von der Schlusszene des Cartoons *Tom& Jerry* eingeleitet, bei der der Kater Tom herzhaft über ein Buch lacht. Damit nimmt der Clip selbstreferentiell Bezug auf die im Clip präsentierte Meinung zu Sarrazins Buch als unglaubwürdig und daher lachhaft. Der Clip reflektiert so visuell die auditiv hervorgebrachten Argumente. Es folgen die *Myspace*-URL von *Der Stamm* und *Dia* sowie die Homepage-URL von *RebellComedy*, bevor das Logo von *Der Stamm* zu sehen ist. Anschließend wird der Termin der nächsten *RebellComedy*-Show genannt und der Clip endet mit dem Logo von *RebellComedy*. Der gegenseitige Werbecharakter der Produzent des Clips zeigt sich hieran deutlich. Der Clip gibt eine ironische Antwort auf die Affäre am Beispiel der Gendiskussion und Vererbungsthese Sarrazins, welche der Clip als unhaltbar und damit lachhaft hinstellt. Thilo Sarrazin ist als Auslöser der Affäre Gegenstand des titelgebenden ‚Schlapplachsens‘. Der Abspann greift diese kommunikative Gattung durch den lachenden Tom auf und unterstreicht den humorvollen Charakter des Clips. Der Clip lädt zum Mitlachen über das rahmende Auslachen von Sarrazin ein und fordert dazu auf, das Buch nicht ernst zu nehmen.

⁷⁸⁷ M4, TC 00:00:33-00:00:40.

⁷⁸⁸ M4, TC 00:00:55-00:01:03.

⁷⁸⁹ M4, TC 00:01:10-00:01:17.

⁷⁹⁰ M4, TC 00:01:29-00:01:31.



Der Clip führt die Möglichkeit vor, existentielle Themen der Herkunft und des Daseins in künstlerischer Form mit Wortwitz zu verarbeiten und gemeinsam zu überwinden.⁷⁹¹ Dieses Anliegen verfolgen *RebellComedy*, die das Video hochgeladen haben, in ihrer gleichnamigen Comedyshow. *Der Stamm* und *Rebell Comedy* laden eine gleiche Version des Musikvideos hoch, in der es im Abspann zusätzlich „Danke fürs Einsenden“ heißt.⁷⁹² Die Aufforderung zur Partizipation wird mit Werbung für die Show und die Gruppe kombiniert. Das ‚Sharing‘ dient hier dazu, die Aufmerksamkeit für die Produzenten zu erhöhen.

Ein weiterer Clip ‚DIA von DER STAMM live bei Rebell Comedy Sarrazin Diss Deutschland lacht sich schlapp‘ (M2) von *Der Stamm* zeigt den A-Capella Auftritt von *Dia*, einem der drei Crewmitglieder, bei der in den anderen Clips beworbenen Show *RebellComedy* am 7.11.2010.⁷⁹³ Abbildung 46 zeigt *Dia* auf der Bühne bei *RebellComedy*, im Hintergrund ist das Plakat zu sehen. Das Video stellt eine Adaption des Musikvideos dar; es ist die live gerappte Version des Songs. Des Weiteren dokumentiert der Clip die flüchtige Live-Vorstellung *Dias* und archiviert sie im Internet. *RebellComedy* zeigt im Clip ‚RebellComedy Show 7 DIA von Der Stamm‘ ebenfalls den Auftritt, fügt allerdings einen anderen Vor- und einen Abspann hinzu.⁷⁹⁴ So werden der Auftritt und das Musikvideo in verschiedenen Clips recycelt und nach dem Aspekt ‚Sharing‘, neben ‚Showing‘ und ‚Telling‘ als ein performter Rapwitz, weiter- und wiedererzählt.

⁷⁹¹ Vgl. zur Gattung Ethno-Comedy bspw. die Untersuchung von Kotthoff, Helga/ Stehle, Daniel (2014): „Wasch labersch du?“ – Komische Vagheit in der Ethno-Comedy. Die Internet-Komik des Tedros „Teddy“ Teclebrhan und ihre Rezeption durch Jugendliche. In: Meier, Simon/ Rellstab/ Daniel H./, Schiewer, Gesine L. (Hg.) (2014): Dialog und (Inter)Kulturalität. *Theorien, Konzepte, empirische Befunde*. Narr: Tübingen, S. 217-237.

⁷⁹² M3: *RebellComedy* (27.10.2010): *RebellComedy* und DIA von DER STAMM – Deutschland lacht sich schlapp. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=0l6o7B-urjs>>, letzter Zugriff 22.8.2015. M5: 1703I (28.10.2010): *Dia* feat. *RebellComedy* – Deutschland lacht sich schlapp (Sarrazin-Diss). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=jZArWnmKhCU>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁹³ M2: *Der Stamm* (23.2.2011): *DIA* von DER STAMM live bei *Rebell Comedy Sarrazin Diss Deutschland lacht sich schlapp*. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=N7YJxsD-Py8>> letzter Zugriff 22.8.2015.

⁷⁹⁴ H28: *RebellComedy* (6.1.2012): *RebellComedy Show 7 DIA* von *Der Stamm*. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=_T-mThhHWAs> letzter Zugriff 22.8.2015.



Abb. 46 M2: Dia live

Die Clips zu ‚Deutschland lacht sich schlapp‘ stellen ein diskursives und intertextuelles Netzwerk aus recycelten Wiedergaben des Songs dar, die im gemeinschaftlichen Producersage geteilt werden.⁷⁹⁵ Die Gruppen *Dia* und *RebellComedy* bewerben sich gegenseitig mit der Erzählung eines gerappten Witzes. Hierbei wird der Humor in der raptypischen Funktion des Dissens eingesetzt, wie bereits der Titel ‚Dia feat. RebellComedy – Deutschland lacht sich schlapp (Sarrazin-Diss)‘ (M5) die kommunikative Gattung, die hier zur Narration herangezogen wurde, markiert. *Dia* trägt den rhetorischen Sieg im Battlerap gegen den nur imaginierten, nicht anwesenden Sarrazin davon, die Lacher sind – im Video eingespielt, im Live-Auftritt echt – auf seiner Seite.⁷⁹⁶ Das ‚Sharing‘ produziert eine Reihe oder Serie über das ‚Schlapplachen‘. Es entsteht eine Geschichte der gegenseitigen Bezugnahme von Clips und Produzern über einen Clip hinaus. Die Autorschaft in diesen Fallbeispielen ist klar benannt und ebenso die Offenheit für Remediationen durch die Produzern selbst vorgeführt.

5.3.2 Showing in Muhabbets Sarrazin-Diss

Das Dissen rahmt ebenfalls den Clip von *Muhabbet* ‚Muhabbet – Ich hab alles versucht (Sarrazin Diss – September 2010)‘ (M19).⁷⁹⁷ In diesem One-Shot-Clip performed der türkischstämmige Künstler Muhabbet einen Song gegen Sarrazin. Der

⁷⁹⁵ Beispiele H28, M2, M3, M4 oder M5.

⁷⁹⁶ Vgl. Wiegel, Martin (2010), S. 18.

⁷⁹⁷ M19: Muhabbet (3.9.2010): Muhabbet – Ich hab alles versucht (Sarrazin Diss – September 2010). In: *YouTube*, online: < <http://www.youtube.com/watch?v=gsN7ZGrR2kk>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Clip inszeniert den Song als Anruf bei Sarrazin, als Aufzeichnung auf dessen Anrufbeantworter, daher hält Muhabbet ein Telefon als Requisite in der Hand (s. Abb. 47). Er kündigt an, dass er beleidigt wird und daher tritt er anonym, mit Hut und schwarzer Sonnenbrille, auf. Im Laufe des Songs setzt er diese allerdings ab, sieht in die Kamera und nennt auch seinen Namen (s. Abb. 48).



Abb. 47 M19: Requisiten, Accessoires

Im Refrain heißt es: „Ich hab alles versucht“.⁷⁹⁸ *Muhabbet* meint damit seinen nicht näher erläuterten Einsatz für „Integration“ und „Zusammenhalt“.⁷⁹⁹ Er verzweifelt an den täglichen Medienauftritten Sarrazins, der nach seiner Meinung diese Werte nicht teilt. So fragt er rhetorisch offensiv: „Du willst mir was von Genen erzählen, Rassentrennung, Massenmord, willst du das wiedererleben?“⁸⁰⁰ Sarrazin ist für *Muhabbet* ein Rassist, er erläutert: „Guckst wie ein Nazi, sprichst wie ein Nazi, stehst wie ein Nazi“.⁸⁰¹ *Muhabbet* regt sich über ihn auf und fragt polemisch, warum Sarrazin öffentlich auftritt, „damit du uns Kanaken beleidigen kannst?“⁸⁰² Den Gegensatz zwischen ihren Positionen führt er weiter aus und spielt auf die Gastarbeitergeneration an: „Damit du unsere Eltern, die 40 Jahre in diesem Land in Fabriken arbeiten, demüti-

⁷⁹⁸ M19, TC 00:00:21-00:00:44.

⁷⁹⁹ M19, TC 00:03:00-00:03:04.

⁸⁰⁰ M19, TC 00:02:19-00:02:24. Thielemann bestimmt die rhetorische Frage als ein Mittel, den Gegensatz zwischen beiden Positionen der Kontrahenten offensiv zu betonen, vgl. Thielemann, Nadine (2008), S. 460.

⁸⁰¹ M19, TC 00:02:35-00:02:40.

⁸⁰² M19, TC 00:03:09-00:03:11.



gen kannst, Dicker?“⁸⁰³ *Muhabbet* stellt eine mögliche Begründung wieder rhetorisch in Frage: „nur weil du bessere Gene hast?“⁸⁰⁴ Damit weist er aggressiv-ironisch Argumente der Gen-Diskussion wie im Video „Die Dysgenik und der Thilo“ zurück.⁸⁰⁵



Abb. 48 M19: Blick in die Kamera

Muhabbet verwendet mehrmals die unter Migrantenkindern und in Raps oft verwendete Selbstbezeichnung „Wir Kanaken“.⁸⁰⁶ Er fühlt sich persönlich angegriffen und verortet sich als Migrantenkind arbeitender Eltern. Sein Disstrack dient der Verteidigung und Provokation.⁸⁰⁷ *Muhabbet* geht musikalisch gegen Angriffe auf seine Eltern sowie „all unsre Leute“, Landsmänner und Migranten allgemein, vor und zählt verschiedene Berufsgruppen auf.⁸⁰⁸ Er macht seinem Ärger über Sarrazin und dessen Grenzziehungen argumentativ und verbal mit aggressivem Humor Luft und wird am Ende ausfallend. Das Video drückt seine Identität und die Wut über Ausgrenzung aus. *Muhabbet* singt und performt mimetisch mit Requisiten, in der Ästhetik von Videoclips aus privaten Zimmern und remediatisiert so nachgestellte Tanz- und Ge-

⁸⁰³ M19, TC 00:03:16-00:03:21.

⁸⁰⁴ M19, TC 00:03:46-00:03:47.

⁸⁰⁵ Vgl. H3 unter 5.2.4 behandelt.

⁸⁰⁶ Vgl. Kotthoff, Helga/ Stehle, Daniel (2014).

⁸⁰⁷ Vgl. Thielemann, Nadine (2008), S. 445.

⁸⁰⁸ M19, TC 00:03:31-00:03:32.



sangscips.⁸⁰⁹ Es handelt sich in seinem ‚Showing‘ allerdings um seinen eigenen Song und ein selbstproduziertes Video.⁸¹⁰ Als Disstrack ist der Clip eine rhetorisch übertreibende Schmähung von Sarrazin, eine Antwort auf die als Beleidigung verstandenen Äußerungen Sarrazins.⁸¹¹ Das ‚Showing‘ vermittelt hier Nähe und einen Live-Eindruck; Ratlosigkeit, Verzweiflung und Wut entladen sich im Zeigen und Vorführen und werden dadurch als Einblick in die Lebenswelt des Sängers und seiner Generation erlebbar.

5.3.3 Telling

Musikclips haben sich als besonders diegetische Fallbeispiele herausgestellt. Nicht nur, weil die Sänger einen Erzähler markieren, sondern weil die Songs meistens einen plot haben. Sie arbeiten mit Protagonisten und Örtlichkeiten, entwickeln auditiv oder visuell eine narrative Dramaturgie. Deshalb werden im Folgenden mehrere Praktiken des ‚Telling‘ präsentiert. In zwei Musikclips geht es um eine Selbstverortung als Generation von Migranten, aus dem Blickwinkel der ‚Generation Kanak‘ und der ‚Generation Sarrazin‘ wird die Thilo-Sarrazin-Affäre musikalisch aufbereitet. In der Geschichte vom ‚Danke-Thilo-Mann‘ geht es um ein turbulentes Schild und seine Wirkung. In der Erzählung des ‚Klartextpolitikers‘ wiederum wird ein polysemes Deutungsspiel kreiert.

‚Generation Kanak‘ und Turbulenzen um den Nazigruß

Im Folgenden geht es um die Geschichte der ‚Generation Kanak‘, die über mehrere Videoclips verbreitet wurde. Das Video besteht aus zwei Teilen, die ersten zwei Strophen rappt der Rapper *Manuellsen*, die dritte Strophe der Rapper *Haftbefehl*. In Minute 3:18 rappt *Haftbefehl* „Mein Lehrer war Nazi“ und dazu führt *Manuellsen* in der ursprünglichen Version hinter ihm einen Nazigruß (s. Abb. 49) aus, der die Turbulenz um die Entfernung und das erneute Hochladen des Musikvideos auslöste.⁸¹²

⁸⁰⁹ Vgl. Peters, Kathrin/ Seier Andrea (2009): Home Dance: Mediacy and Aesthetics of the Self on YouTube. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (2009) (Hg.): *The YouTube Reader*, National Library of Sweden: Stockholm. S. 187-203.

⁸¹⁰ Muhabbet ist ein deutsch-türkischer Sänger, mehr unter o.A.: Laut.de-Biographie. Muhabbet. In: *Laut.de*, online: <<http://www.laut.de/Muhabbet>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸¹¹ Dissen oder Dissensäußerungen stellen nach Thielemann eine Aktivität in der Konfliktkommunikation oder Diskussion dar, vgl. Thielemann, Nadiene (2008), S. 446.

⁸¹² Karlisch, Natalie (6.9.2010): Manuellsen Video wegen Hitlergruß gelöscht. In: *HipHop.de*, S.2, online: <<http://hiphop.de/magazin/news/manuellsen-video-wegen-hitlergruß-gelöscht-169662?page=0%2C1>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

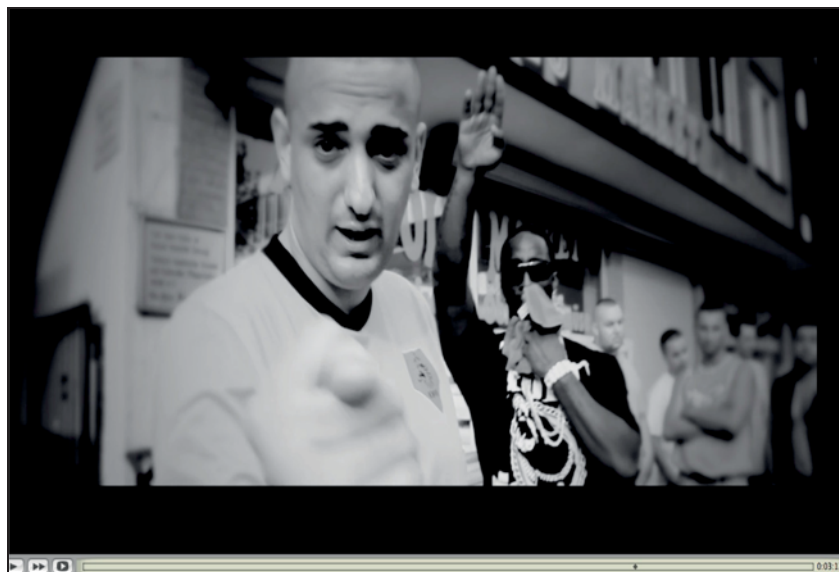


Abb. 49 HipHop.de/Generation Kanak: Hitlergruß

Der Musikclip ‚Generation Kanak‘ ist deshalb mehrmals, aufgrund von Verstößen gegen die Nutzungsbedingungen auf *YouTube* und schließlich in einer geänderten Version, sowohl auf *Vimeo* wie auf *YouTube* zu finden. Als ‚Manuellsen feat Haftbefehl – Genaration Kanack‘ (VM2) wurde der Clip von dem Produzer *Fuck Zensur* am 7.9.2010 auf *Vimeo* eingestellt.⁸¹³ In der Videobeschreibung macht der Produzer deutlich, dass das Hochladen auf Wunsch des Sängers *Manuellsen* erfolgte und wegen eines Verstoßes gegen die Nutzungsbedingungen nun in einer bearbeiteten, von ihm als zensiert bezeichneten, Version zur Verfügung steht. Der Profilname *Fuck Zensur* beleidigt den Eingriff in die Veröffentlichung und setzt sich darüber hinweg. Das Video wird, wenn auch in einer modifizierten Version, hochgeladen. Auf *YouTube* konnten ebenfalls durch eine nachträgliche Schwärzung weitere Versionen des Liedes einer Löschung entgehen. ‚MANUELLENSEN FEAT. HAFTBEFEHL – GENERATION KANAK (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV)‘ (M22) wurde von *AGGRO.TV* auf *YouTube* ebenfalls am 7.9.2010 unter ‚Unterhaltung‘ eingestellt.⁸¹⁴ *AGGRO.TV* gehört zum Musiklabel *Aggro Berlin*, das aufgrund seiner aggressiven jugendgefährdenden Texte berühmt wurde. *AGGRO.TV* bezeichnet sich als der „größte Hip Hop und Rap Musikkanal auf Youtube“.⁸¹⁵ Die Vielzahl an Clips zeigt,

⁸¹³ VM2: Fuck Zensur: Manuellsen feat Haftbefehl – Genaration Kanack. In: *Vimeo*: <<http://vimeo.com/14762840>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸¹⁴ M22: AGGRO.TV (7.9.2010): MANUELLENSEN FEAT. HAFTBEFEHL – GENERATION KANAK (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=aZPoH6Kz-NY>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸¹⁵ AGGRO.TV: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/aggroTV/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



dass der Song im materialen und sozialen Spiel der Wiedergaben nach dem ‚Sharing‘-Aspekt distribuiert wird.

In den veröffentlichten Clips wurde an der kontroversen Stelle der Hintergrund geschwärzt, sodass die Geste nicht mehr zu sehen ist. Dennoch erscheint auf *YouTube*, bevor das Video gezeigt wird, ein Fenster mit einer Warnmitteilung: „Der folgende Inhalt wurde von der *YouTube*-Community als potenziell anstößig oder unangemessen eingestuft und kann für jüngere oder sensible Zuschauer unangebracht sein“.⁸¹⁶ Bei *AGGRO.TV* erscheint dieser Warnhinweis mittlerweile nicht mehr.

Manuellsen äußerte sich zu der Turbulenz auf Facebook gelassen:

also, ich wurde wieder gelöscht, und darf 2 Wochen nichts hochladen, komisch, na ja, also hier im Ruhrpott und ich glaub generell auf der Straße haben die Menschen unsere Botschaft verstanden, hier feiern Deutsch und Ausländer eine neue Generation, die zusammen hält, hoffe mal die Politik... von manchen Menschen zieht nach, aber das Volk war ja schon immer schlauer als die Regierung, von daher.....gruss m. Bilal.⁸¹⁷

Die Analyse bezieht sich auf den Clip ‚Manuellsen feat. Haftbefehl – Generation Kanak HD (M. Bilal 2010 Seit dem 01.10.2010 im Handel‘ (M21) des Producers *Lloyd2099*.⁸¹⁸ Der Titel des Clips weist darauf hin, dass der Rapper *Manuellsen* mit Unterstützung von *Haftbefehl* diesen Song performt, was das ‚feat‘ für featuring im Titel angibt. Zwei Künstler begegnen sich musikalisch-stilistisch, was in dem Clip audiovisuell aufgegriffen wird. Der Videoclip wird hier unter der Kategorie narratives Spiel betrachtet, das sich in der Remediation der Gattung Musikvideo entfaltet. Der Clip wurde am 6.9.2010 auf *YouTube* von *Lloyd2099* hochgeladen. Es handelt sich dabei um ein schnell geschnittenes Internet-Musikvideo, das dergestalt auch auf Musikkanälen im Fernsehen laufen könnte. Der Clip wird unter Mitwirkung von Fans produziert – Fans wurden via Social Web zum Mitmachen eingeladen, wie *Lloyd2099* in seiner Videobeschreibung vermerkt.⁸¹⁹

Die Narration entfaltet sich in einer Geschichte von Menschen mit Migrationshintergrund, die bewusst mit ihrer Hybrididentität spielen und sich als ‚Generation Kanak‘

⁸¹⁶ M21: Warnung. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/verify_controversy?next_url=/watch%3Fv%3D1QOiBLcjshM%26bpctr%3D13>, letzter Zugriff 26.4.2015.

⁸¹⁷ Karlisch, Natalie (6.9.2010): *Manuellsen* Video wegen Hitlergruß gelöscht. In: *HipHop.de*, online: <<http://www.hiphop.de/lifestyle/technik/detail/2010/09/06/manuellsen-video-wegen-hitlergruss-geloescht>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸¹⁸ M21: *Lloyd2099*: *Manuellsen* feat. *Haftbefehl* – *Generation Kanak HD* (M. Bilal 2010 Seit dem 01.10.2010 im Handel). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/user/aggroTV?feature=watch>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸¹⁹ Vgl. M21, Videobeschreibung.



bezeichnen. Stigmatisierungen durch die Mehrheitsbevölkerung trotzen sie so und übernehmen die diskriminierende Bezeichnung ‚Kanakan‘ in einer eigenen Form ‚Kanak‘, die damit eine positive Aufwertung erhält. Der Clip inszeniert sie als diejenigen, die in ihrer Andersartigkeit dazu gehören wollen, ohne auf diese verzichten zu müssen. Als Ideal entsteht ein Deutschland, in dem sich Menschen unabhängig ihrer Herkunft verstehen, wie *Manuellsen* es ebenso in seinem Facebook-Account andeutet.⁸²⁰ Deshalb halten die Mitwirkenden im Clip verschiedene Landesflaggen hoch und es wird die deutsche Nationalhymne als Hook, d.h. als Refrain, neu interpretiert.

Manuellsen rappt die erste und zweite Strophe. Die erste Strophe ist als eine Ansage an deutsche Mitbürger zu verstehen. Diese werden als rassistisch, ängstlich und inkonsequent wahrgenommen: „sind echauffiert durch ein Kopftuch, doch Döner schmeckt gut, verdrehte Wirklichkeit“.⁸²¹ Eine alte Dame, die über Ausländer schimpft wird als „O-Ton“ eingespielt, damit wird von einer fremdenfeindlichen Realität berichtet. Der Alltag in Deutschland wird als multikulturell gezeigt: „Von wo ich komm geht es ab von salāmu ‘alaikum bis Grüß Gott der Herr“.⁸²² Doch er ist von Exklusion aus der Mehrheitsgesellschaft geprägt: „Unsere Völker sind enttäuscht, sieh wir bleiben lieber unter uns, denn ihr wollt uns nicht mit euch“.⁸²³ Hier wird eine Abgrenzung, das „unter uns“, als erste Folge von Diskriminierung deutlich, wenn die Situation trotz Bemühens um Integration unverändert bleibt, erfolgt eine Distanzierung, wie *Kaveh* (Beispiel M8)⁸²⁴ ebenfalls argumentiert. In der Hook bildet das folgende Singen der ersten vier Zeilen der deutschen Nationalhymne, „Einigkeit und Recht und Freiheit für das deutsche Vaterland! Danach lasst uns alle streben brüderlich mit Herz und Hand!“, eine Aufforderung und leichte Ironie auf die Umsetzung deutscher Werte im Alltag.⁸²⁵ Gleichzeitig drückt sie den Wunsch der vollen Teilhabe an der Gesellschaft aus und bildet eine Forderung zur Integrationsbereitschaft auch an diese Mehrheitsgesellschaft: „Sieh gib uns eure Fahne und ich schwöre das es endet, doch bis dahin sprech‘ ich für die Generation Kanak“.⁸²⁶

Die zweite Strophe ist eine Ansage an Straftäter mit Migrationshintergrund, die selbst Schuld seien an Konsequenzen: „er braucht sich nicht zu wundern, wenn er jeden Tag ‘ne Scheiße macht“.⁸²⁷ Gleichzeitig wird hiermit eine zweite Folge der mangel-

⁸²⁰ Vgl. Karlisch, Natalie (6.9.2010).

⁸²¹ M21, TC 00:00:43-00:00:48.

⁸²² M21, TC 00:00:27-00:00:32.

⁸²³ M21, TC 00:00:55-00:01:00.

⁸²⁴ Siehe unter 5.2.2 in dieser Arbeit.

⁸²⁵ M21, TC 00:01:06-00:01:29.

⁸²⁶ M21, TC 00:01:01-00:01:06.

⁸²⁷ M21, TC 00:01:48-00:01:52.



den Integrationsbereitschaft, diesmal in Bezug auf die Migranten verbalisiert, die Kriminalität. In der Hook wird wieder mit der Nationalhymne eine Veränderung durch die Aufnahme in die Mehrheitsgesellschaft eingefordert.

Die dritte Strophe rappt *Haftbefehl* in Ich-Form und erzählt von seinem Schicksal als Migrant. Er drückt seine Enttäuschung über den deutschen Staat aus. Obwohl er einen deutschen Pass besitze, habe er keine beruflichen Chancen und werde diskriminiert. Dies liege am fehlenden Schulabschluss, den ein rassistischer Lehrer verhindert habe: „Mein Lehrer war Nazi, Generation Kanak“, so bliebe ihm nur eine Dealerkarriere, erklärt er drastisch: „Ich hab ein deutschen Pass, ich tick lieber Drugs, fick dein 1 Euro Job“.⁸²⁸ Schließlich richtet er sich an Merkel und bezeichnet sich indirekt als Ausländer: „Was los Frau Merkel? Stört Sie meine Aussage, Aussprache, Hautfarbe, Vor- oder Nachname? Geboren in Deutschland, trotzdem komm ich mir fremd vor, so geht es vielen Ausländern“.⁸²⁹ Diese Diskriminierungsmotive begegnen uns in anderen Musikclips ebenfalls. *Haftbefehl* beschreibt einen wartenden eher trost- und chancenlosen Zwischenstatus als Angehöriger zweier Kulturen: Die zweite und nachfolgende Einwanderer-Generationen sind in Deutschland geboren und werden doch vorurteilsbehaftet als Ausländer behandelt, was er am Beispiel von Autoritäten (Lehrperson, Polizeikontrolle) darstellt. So sind sie auf der Suche nach ihren Wurzeln und einem Umgang damit, wobei einige auf die schiefe Bahn geraten. *Haftbefehl* zeichnet ein pessimistisches Deutschland für Migranten. Der Abschnitt mit ihm ist in schwarz-weiß gehalten, die graue Farbgebung unterstreicht die düstere Schilderung von Ausländerschicksalen.

Das Fallbeispiel zeigt ein ‚Telling‘ bestehend aus Synergieeffekten der Selbstrepräsentation beider Künstler. *Manuellsen* und *Haftbefehl* sind bekannte Rapper mit Fangemeinden. Beide werten sich durch gegenseitige Akzeptanz im Featuring auf. Ihre Sichtweisen zeichnen positive und negative Aspekte des Zusammenlebens nach und fragen nach Integration. Sie rappen jeweils in ihrem Stil und die visuellen Einstellungen setzen sie farblich voneinander ab, *Manuellsen* wird in Farbe, *Haftbefehl* in schwarz-weiß gezeigt.

⁸²⁸ M21, TC 00:03:15-00:03:18; 00:03:02-00:03:06.

⁸²⁹ M21, TC 00:03:18-00:03:29.



Abb. 50 M21: Fahnen

Der Videoclip stellt eine ‚Generation Kanak‘ vor, die als neue Generation zu Deutschland gehört und verschiedene Wurzeln hat. Der lokale Alltag in einer typischen deutschen Großstadtstraße zwischen einem Dönerladen, einem afrikanischen Geschäft und einem Herrenfriseur wird gezeigt, die lokale Identität mit dem ‚Ruhrpott‘ im Text und auf T-Shirts der Beteiligten wird ebenfalls deutlich. Die Straße versinnbildlicht eine multikulturelle und lokale Identität, die im Refrain audiovisuell inszeniert wird.⁸³⁰ Stolz präsentieren sich die Protagonisten im Videoclip über ihre ausländischen Wurzeln, die durch die einzelnen Nationalfahnen repräsentiert werden. Gleichzeitig betonen sie Deutschland als Heimat, was durch die mittig platzierte deutsche Nationalflagge visuell und die Hook auditiv symbolisiert wird (s. Abb. 50). Visuell wird diese hybride Identität weiterhin unterstützt, die Aufnahmen im Refrain erscheinen wie durch eine deutsche Nationalflagge hindurch gefilmt. Dadurch wird die deutsche Perspektive der ‚Generation Kanak‘ repräsentiert: Die multikulturelle Gruppe bekommt eine „deutsch-nationale“ Färbung und fordert ein, in das deutsche Nationalbewusstsein einbezogen zu werden. Ein weiteres visuelles Argument dafür ist der Schriftzug ‚Generation Kanak‘ in Frakturschrift und von Flammen gefüllt zu Beginn des Videos (s. Abb. 51). Die mit rechtsradikaler Gesinnung verbundene Schriftart bekommt hier eine neu-deutsche Deutung. Sie präsentiert kämpferisch eine neue Generation und die Möglichkeit für ein neues Deutschland, das seine dunkle nationale Geschichte überwinden kann.

⁸³⁰ Vgl. dazu M8 (Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris). Er beendet sein Lied mit seiner lokalen Verortung und Identität als Berliner: „Ich fühl mich auch nicht als Deutscher, warum? Weil mich die Menschen hier nicht als Deutschen akzeptieren. Trotzdem bin ich und bleib ich ein Berliner“, M8, TC 00:03:37-00:03:46.



Abb. 51 M21: Titel in flammender Frakturschrift

Das Video zeigt deutsch geprägte Hybrididentitäten bei Menschen mit Migrationshintergrund, macht aber klar, dass die ‚Generation Kanak‘ bislang gut „unter sich“ zurechtkam und schon sicht- wie hörbare Realität ist: Die Hybrididentitäten zeigen sich auch auf sprachlicher Ebene, wie arabische und türkische Passagen im deutschen Raptext belegen. ‚Generation Kanak‘ ist selbst eine Sprachschöpfung und wird im Clip englisch und deutsch ausgesprochen.⁸³¹ Der selbstbewusste Umgang mit der deutschen Schrift, Sprache, Nationalflagge und Nationalhymne lässt auch einen neuen Zugang zur eigenen Identität für sogenannte „Bio-deutsche“ zu.

Das Wir-Gefühl der ‚Generation Kanak‘ ist ein Schlüsselmotiv auf mehreren Ebenen. Dabei wird ein bestimmtes Selbstbild verhandelt. Das Lied ist Selbstausdruck und identitätsstiftende Bestandsaufnahme der ‚Generation Kanak‘. Es wird klar, dass sich beide Gruppen, Migranten wie Deutsche, für ein neues gemeinsames und anderes Deutschland überwinden müssen. Die Rapper erzählen auf einer persönlichen Ebene von ihrem Alltag und ihren eigenen Erfahrungen. Ironisch wird das Wort „Kanake“ benutzt; es darf eine Grenze überschritten werden und ein Schimpfwort der Deutschen verliert seine negative Bedeutung bei der Selbstzuschreibung. So steht ‚Generation Kanak‘ dafür, die Ausgrenzung mit einer gewissen Selbstironie umzudrehen und sich davon abzusetzen, unter Aneignungen und Umdeutungen deutscher Symbole. Dies ist eine ironische Strategie; als Spiegel wird der Begriff im Lied wiederum der Mehrheitsgesellschaft vorgehalten.

⁸³¹ Für einen multikulturellen Sprachmix der Jugendsprache ist *Haftbefehl* mit seinem Song „Chabos wissen wer der Babo ist“ berühmt geworden.



So nehmen die beiden Sänger in ihrer Raperzählung eines anderen Deutschlands auch am diskursiven Spiel teil. Themen wie Integration und Hybrididentität werden verhandelt. Ebenso ein neues Deutschland, das durch eine Generation der verschiedenen kulturellen Einflüsse geprägt und dadurch mit bestimmten Problemen konfrontiert ist. Wie bei Haftbefehl anklingt, besteht in der Abgrenzung die Gefahr, sich ganz vom Staat zurückzuziehen und in eine Parallelgesellschaft abzudriften.⁸³² ‚Generation Kanak‘ hält im Refrain dagegen und fordert ein neues brüderliches Aufeinanderzugehen, wie die verkürzte Nationalhymne belegt. Die Sänger übernehmen bestimmte Diskurspositionen als Sprecher für die Menschen mit Migrationshintergrund: „bis dahin sprech’ ich für die Generation Kanak“.⁸³³ Damit präsentieren sie sich soziokulturell als Migranten, Ausländer und Vertreter von Minderheiten, die sich aber nicht mehr so fühlen und zusammen die Nationalhymne als Integrationsappell neu interpretieren. In einem öffentlichen Rap wird die gegenwärtige Situation des Zusammenlebens in Frage gestellt und eine gemeinsame Identität nach der ‚Generation Kanak‘ in Aussicht gestellt.

Neben dem ‚Telling‘ persönlicher Diskriminierungserfahrungen zeigen sich weitere Aspekte in dem Clip. Die Selbstrepräsentation als künstlerischer und kreativer Ausdruck gehört zum Aspekt ‚Showing‘. In dem Musikgenre Gangster- oder Battlerap wird das positive Image von Gewalt und des harten erfahrenen Straßenkämpfers ausgedrückt; darauf referiert der Drehort und ein Boxkampf in der 2. Strophe.⁸³⁴ Eine raptypische Botschaft wird hier von *Haftbefehl* in der Figur des gesellschaftlichen Außenseiters präsentiert, der Rap als Chance vorlebt. Dass an dem Videoclip nur Männer teilnehmen, passt ebenso zu dem maskulin-dominiertem Rapgenre.

Das Musikvideo spielt mit Stereotypen nationaler Identität. Der Clip präsentiert eine andere deutsche Erzählung aus der Perspektive von Migranten und in Abwandlung faschistisch besetzter Elemente. ‚Generation Kanak‘ wird als Realität und Zwischenschritt zur gemeinsamen Akzeptanz einer multikulturellen Gesellschaft präsentiert. Das Video ist Thilo Sarrazin als Antwort gewidmet, wie Manuellsen über *Facebook* angekündigt hatte, und gibt positive Ausblicke auf eine neue nationale Geschichtsschreibung hybrider Identitäten.⁸³⁵

Die ‚Generation Sarrazin‘

Der Musikclip ‚Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de)‘ vereint visuell drei sich abwechselnde Handlungsstränge, die den Songtext der auditiven Einstellung

⁸³² Wie dies aussieht wird bspw. im Clip *Parallelgesellschaft* (M10) thematisiert.

⁸³³ M21, TC 00:00:03-00:00:06.

⁸³⁴ Vgl. Wiegel, Martin (2010), S. 92.

⁸³⁵ Vgl. eI_Nacho (2.9.2010) in: *RR*, online: <<http://archiv.raid-rush.ws/t-737561.html>>, letzter Zugriff 26.4.2015.



visuell stützen, aber für sich stehen.⁸³⁶ Es wird einmal ein ‚typischer‘ Tag im Leben von Sarrazin parodierend nachgestellt. Sarrazin, gespielt von einem Doppelgänger, fährt mit seinem Auto durch Berlin, ärgert zwei Kinder und verteilt Flugblätter (s. Abb. 52). Dazwischen wird die Geschichte einer Jungenfreundschaft erzählt. Einer der Jungen fragt seine Eltern zu Beginn nach der Bedeutung des Begriffs ‚Migrationshintergrund‘: „Mein Lehrer hat mir gesagt, ich habe einen Migrationshintergrund. Ist Berlin nicht meine Heimat?“⁸³⁷ Dies bringt den Kern der Rap-Erzählung zur Integration auf den Punkt, die eigene Verortung. Abwechselnd zu den anderen Strängen werden im dritten Erzählstrang die Rapper und Jugendlichen gezeigt.

Während zu Beginn des Clips auditiv Sarrazin und Medienstimmen zur Überfremdung an deutschen Schulen und Kitas die Integrationsdebatte umreißen, treffen sich visuell die zwei Jungen zum Spielen (s. Abb. 53).



Abb. 52 M25: Sarrazin-Double

⁸³⁶ M25: rap.de (16.9.2014). Zu diskursiven Aspekten in diesem Clip siehe unter Kapitel 5.4.3.

⁸³⁷ M25, TC 00:00:13-00:00:18.



Abb. 53 M25: Die Jungen streifen durch die Stadt

Dieser natürliche Umgang miteinander ist immer wieder von dem parallelen Strang mit Sarrazin und seiner Thesenverbreitung bedroht. In einer Szene greift Sarrazin explizit den Jungen mit Migrationshintergrund an. Das als verbaler Angriff verstandene Buch wird im Clip parodierend als tätlicher Angriff auf Kinder inszeniert und die Rapper positionieren sich audiovisuell dagegen – in ihren Texten argumentieren sie zurück: Wie der Titel ‚Generation Sarrazin‘ verheißt, wird ein Generationenverständnis umrissen. Die Rapper, selbst 15 Jahre alt, beanspruchen für sich eine Gleichstellung; sie sind „deutsch so wie du“, adressieren sie Sarrazin und dazu präsentieren sie sich und Vertreter ihrer Generation.⁸³⁸ Sie fallen auch aus der kritisierten Statistik, singen sie, da sie gute Schüler seien und einer von ihnen eine Klasse übersprungen habe. Dazu komme, dass sie nichts mit Gewalt und Kriminalität zu schaffen hätten. Für die Jüngeren wünschen sie sich einen stereotypenfreien Umgang miteinander, wie es die Jungen im Clip vorleben können.⁸³⁹ Die ‚Generation Sarrazin‘ bleibe ein negatives Konstrukt von Sarrazin, das es im Alltag nicht gebe. Stattdessen wird von Menschen „deutsch, so wie du“ erzählt, die unabhängig von Unterschieden zusammen leben, wie der Clip durch die persönliche Biographie der Rapper und ikonischen Bilder eines urbanen, transkulturellen Alltags argumentiert. Das ‚Telling‘ erfolgt hier in einer visuellen dreigliedrigen Erzählstruktur, die filmästhetisch den Song in Szene setzt.

⁸³⁸ M25, TC 00:02:06-00:02:07.

⁸³⁹ Diese Position wird unter diskursive Spiele wieder aufgegriffen, s. unter Kapitel 5.4.3.



Der ‚Danke-Thilo-Mann‘

Als ‚Danke-Thilo-Mann‘ wurde Thilo Hoppe mit seiner öffentlichkeitswirksamen Aktion für Thilo Sarrazin bekannt, die medial erzählt wurde. Die Handlung besteht daraus, dass zur offiziellen Buchvorstellung von Sarrazins Buch ‚Deutschland schafft sich ab‘ der Akteur sich mit einem Pappschild vor das Gebäude stellte, in dem das Buch präsentiert wurde. Er hatte darauf „Danke Thilo!“ und die URL der islamfeindlichen Nachrichtenseite *pi-news* geschrieben. Die Aktion zog die Aufmerksamkeit von Sarrazingegnern und Journalisten auf sich. Er wurde bedrängt, konnte teilweise mit Bürgern und Journalisten diskutieren und musste schließlich unter Begleitschutz der Polizei gehen.

Der Videoclip von *theAnti2007* ‚theAnti2006 PI Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Phönix Linke Störer‘ (TVN27) gibt einen kurzen 45-sekündigen Ausschnitt zur Aktion aus dem Livestream des Fernsehsenders *Phoenix* zur Buchpräsentation wieder (s. Abb. 54).⁸⁴⁰ Zu Beginn sieht man den Akteur Hoppe in einer nahen Einstellung von vorn, wie er mit einem anderen Mann redet. Eine Kamerafrau steht links neben ihm, ein Polizist rechts. Es ist wenig Raum vor Ort, an einer Straße am Ufer der Spree. Dann wird in die Menge rechts vom Akteur gefilmt, ein Mann äußert lautstark seine Empörung über die ‚Danke-Aktion‘ und betitelt Sarrazin mit „Nazisau“, gefolgt von Nazis-raus-Rufen aus der Menge. Die Kamera schwenkt in der nächsten Einstellung zurück zum Akteur, den man vor Journalisten und Passanten kaum sieht. Der Videoclip endet damit, wie der Akteur von Polizisten am Arm gefasst die Straßenseite wechselt. Die Kamera zeigt das Geschehen live, d.h. ungeschnitten und ungeprobt. Die Kamera ist nah am Geschehen dabei, man sieht Hinterköpfe und Körper wie von innen, als Beteiligter. Der Titel erklärt den sonst nicht weiter vorgestellten Akteur zum Mitwirkenden an *pi-news*. Es handelt sich um eine Wiedergabe eines gewählten Ausschnitts und das Logo des Originalsenders *Phoenix* ist zu sehen. Die kleine Szene zeigt, wie emotional geladen die Stimmung vor Ort war und wie medienwirksam die Aktion erfolgte. Als eigentlicher Akteur wird hier der rufende Mann fokussiert, der im Titel wie die umstehenden Menschen als linke Störer bezeichnet wird. Die Aktion mit dem Schild ist als Provokation für die Sarrazin-Gegner gedacht, was auch wie der Videoclip belegt, funktioniert. Der Ausschnitt dokumentiert Reaktionen: Medienvertreter und Demonstranten gegen Sarrazin versammeln sich um den Akteur. Die Heldengeschichte von „einer gegen alle“ wird erzählt, der einzelne Akteur wird von Medien und Gegnern bedrängt.

⁸⁴⁰ TVN27: *theAnti2007: theAnti2006 PI Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Phönix Linke Störer*. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=iVDI6PiQaXc>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



Abb. 54 TVN27: Wiedergabe von Phoenix durch *theAnti2007*

Auf Videoplattformen und in anderen sozialen Medien wurde diese Geschichte recycelt. So auch von *theAnti2007* in einem längeren Clip ‚theAnti2006 – Pi Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Sarrazin Buch Linke Presse‘ (TVN26).⁸⁴¹ Der Clip ist inhaltsgleich zum auf *Vimeo* geteilten Clip ‚Abschaffung der Redefreiheit wegen Sarrazin‘ von *krefelderforum* (VTV1).⁸⁴² Beide Clips sind über sechs Minuten lang und als Dispositivrecyclings mit einem eigenen Logo versehen. *theAnti2007* gibt in der Videoansicht von *YouTube* seinen Profilnamen als Link rechts neben dem Bild in Rot an (s. Abb. 55). *krefelderforum* versieht sein Recycling mit dem Logo *theAnti2005* oben links im Bild (s. Abb. 56). Das gleiche System der Nummerierung mit *theAnti* und einer Jahreszahl lassen darauf schließen, dass es mehrere Profile des Producers gibt, beide Producer zusammenarbeiten und *krefelderforum* Material von *theAnti* benutzt, was mit 2005 und 2007 gekennzeichnet wird.

⁸⁴¹ TVN26 (28.1.2011): *theAnti2007*: theAnti2006 – Pi Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Sarrazin Buch Linke Presse. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=Q-Lda8fNbxc>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸⁴² VTV1 (1.9.2010): *krefelderforum*: Abschaffung der Redefreiheit wegen Sarrazin. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/14621132>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Der Producer beschreibt sich selbst in seinem Profil als Zusammenschluss von Bürgerrechtlern aus Krefeld und betreibt einen gleichnamigen Blog, auf dem die Autoren aus einer rechts-nationalen Grundhaltung das aktuelle Meinungsklima in Deutschland verurteilen und für eine neue Ordnung eintreten.



Abb. 55 TVN26: Wiedergabe mit Profillink als Logo durch *theAnti2007*



Abb. 56 VTV1: Wiedergabe durch *krefelderforum*

Diese längeren Clips ‚theAnti2006 – Pi Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Sarrazin Buch Linke Presse‘ (TVN26) und ‚Abschaffung der Redefreiheit wegen Sarrazin‘ (VTV1) zeigen Szenen ergänzend vor und nach der Szene in ‚theAnti2006 Pi Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Phönix Linke Störer‘ (TVN27). Sie beginnen mit einer Diskussion über Religion und Gewalt zwischen dem Akteur und Journalisten. Hoppe führt aus, dass es ihm mit der Aktion um Meinungsfreiheit gehe und sagt, „es ist unzweifelbar, dass wir große Probleme haben, nicht mit Ausländern, Deutschland hat kein Ausländerproblem, aber Deutschland hat genau wie ganz Eu-



ropa zunehmend ein Islamproblem“.⁸⁴³ Daraufhin fragt ein Journalist immer wieder dazwischen „Islam- oder Islamismusproblem?“⁸⁴⁴ Hoppe gerät aus dem Konzept gebracht ins Stocken, eine Frau fragt auch etwas und schließlich leistet Faruk Arslan, auf dessen Familie in Mölln 1992 ein tödlicher Brandanschlag verübt wurde, einen ruhigen Redebeitrag, indem er äußert, die Verallgemeinerung gegenüber Muslimen nicht nachvollziehen zu können.⁸⁴⁵ Er versteht nicht, dass kein friedliches Zusammenleben möglich sein sollte. Zu einer Diskussion kann es nicht kommen, da die Zwischenrufe wie aus ‚theAnti2006 PI Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Phoenix Linke Störer‘ (TVN27) Hoppe und den Mann unterbrechen. Schließlich geleiten Polizisten Hoppe, nachdem er von einem Mann bedrängt wurde, auf die gegenüberliegende Straßenseite. Da zu viele Menschen folgen, riegeln zwei Beamte den Gehweg ab und Hoppe geht mit einem Polizisten in die andere Richtung davon. Eine Quelle des Originalmaterials ist nicht genannt. In diesen Videoclips steht der Akteur Hoppe im Fokus, der als Held seine Aktion trotz Widerstand durchführt und vom Staat in Form der Exekutive geschützt werden muss. Seine Provokation gelingt, er zieht Protest und mediale Aufmerksamkeit auf sich. Nicht er, sondern seine Gegner führen zu einem Abbruch der Aktion. Sein Anliegen, für die Meinungsfreiheit zu kämpfen, hat sich so in der Praxis wie Sarrazins Buch als Politikum erwiesen.

Hoppes Dank an Sarrazin bedient sich vieler Gattungen. Er ist als Protest gegen politische Korrektheit angelegt, worauf er mit *pi-news* verweist. Ebenfalls kann er als Performance gelesen werden; ganz wie ein Aktionskünstler führte Hoppe einen gefährlichen körperlichen Einsatz live durch, dessen Ende ungewiss war. Die Clips zeigen des Weiteren eine politische Straßendiskussion oder zumindest Anlagen und Tendenzen dieser Form.

Die Videos verweisen auf alternative diskursive Netzwerke, in die sie eingebunden werden. *TheAnti2007* sendet auch auf der Videoplattform *LivingScoop* und *pi-news* verweisen auf Videomaterial von *theAnti2005*. *LivingScoop* hat als Vision: „We want Internet users over the world to consider LivingScoop as a leading platform for a genuine freedom of all expressions“.⁸⁴⁶ *Pi-news* benutzen sie als Partner für streitba-

⁸⁴³ VTV1, TC 00:00:41-00:00:49.

⁸⁴⁴ VTV1, TC 00:00:52-00:00:53.

⁸⁴⁵ Faruk Arslans Kind, Nichte und Mutter wurden bei einem rechtsradikalen Brandanschlag auf seine Wohnung in Mölln 1992 ums Leben gebracht, vgl. Iken, Katja (20.11.2012): Brandanschläge von Mölln „Wenn ich Böller höre, kommt alles wieder hoch“. In: *Der Spiegel*, online. <<http://www.spiegel.de/einestages/brandanschlag-von-moelln-1992-ibrahim-arslan-erinnert-sich-a-947806.html>>, letzter Zugriff 22.8.1015.

⁸⁴⁶ LivingScoop: About Us: <<http://www.livingscoop.com/ptx.php?page=about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



re Videos, die woanders gelöscht würden.⁸⁴⁷ Die *Video Sphere* fördert Informationen zum Hintergrund des ‚Danke-Thilo-Manns‘ zu Tage, denn in den vorliegenden Videos und weiteren der gleichen Begebenheit wird nichts über den Akteur gesagt. Sein Name und seine politische Beteiligung bei der rechtspopulistischen Partei *Die Freiheit* werden in einem Bericht der Sendung *Monitor* genannt.⁸⁴⁸ Zu den Beweggründen des Akteurs, Markus Hoppe, erfahren wir mehr durch ein Interview des Mitstreiters *Malarich*, der auch für *pi-news* Videos dreht.⁸⁴⁹ Für Hoppe stellt *pi-news* ein modernes Informationsmittel dar und er sieht den niederländischen rechtspopulistischen Politiker Geert Wilders, sowie René Stadtkewitz, Mitgründer der berliner rechtspopulistischen Partei *Die Freiheit* auf einer Linie mit Thilo Sarrazin als sog. mutige Wahrheitspolitiker.⁸⁵⁰ Eine ähnliche Überzeugung teilt der Produser *krefelderforum*, es bezeichnet sich als Bürgerrechtsorganisation, steht der *NPD* und der rechten Zeitung *Junge Freiheit* nahe.⁸⁵¹ *Malarich* und *pi-news* geben Hoppe den Namen ‚Danke-Thilo-Mann‘, der Nachrichtenblog verfolgt auch die Berichterstattung über Hoppes Aktion.⁸⁵²

Das ‚Telling‘ entwickelt sich hier durch ein materiales Spiel der Clips, das in seinen Variationen der Wiederholung, der Wiedergabe und Wiederverwertung nicht nur verdeutlicht, wie audiovisuelle Fragmente entstehen, sondern auch wie digital damit erzählt wird. Ausschnitte kursieren in einer neuen, nicht immer eindeutig offen gelegten Kontextualisierung. Die Aktion von Hoppe ist als die eines einzelnen Sarrazinsympathisanten inszeniert. Die Gegner werden als aggressiv, die Bedrängung als massiv verbal und körperlich gezeigt. *krefelderforum* zielt mit seiner Betitelung ‚Ab-schaffung der Redefreiheit wegen Sarrazin‘ auf die Art der Reaktionen der Umstehenden, die Hoppe nicht ausreden lassen. Die Clips erzählen in der Tat von der emotionalen Situation vor Ort und inszenieren die durch ein Buch und ein Schild hervorgerufenen Turbulenzen. Die Clips zeigen bestimmte Ausschnitte aus einem Protest gegen die Buchveröffentlichung von „Deutschland schafft sich ab“. Die Meinung des Aktionisten, dass kein freies Meinungsklima in Deutschland herrsche, bestätigt

⁸⁴⁷ PI (7.8.2014): Video-Plattformen David gegen Goliath. In: *pi-news*, online: <<http://www.pi-news.net/video-plattformen-david-gegen-goliath>>, letzter Zugriff am 22.8.2015.

⁸⁴⁸ Vgl. TVN11: Mehmet Okca: PI – Volksverhetzer im bürgerlichen Gewand. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=vptIK8xDMGY>>, letzter Zugriff 22.8.2015

⁸⁴⁹ TVN28 (6.10.2010): Malarich: Interview mit dem Danke-Thilo-Mann. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=m3xNEi-MtZY>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Die Protagonisten und Produser begegnen sich in einem rechtskonservativen bis -extremen und islamkritischen Diskursnetzwerk zwischen *pi* und *Die Freiheit*.

⁸⁵⁰ Vgl. TVN28.

⁸⁵¹ Vgl. Krefelder Forum Freies Deutschland: <<http://www.krefelder-forum.de>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸⁵² PI (5.9.2010): Focus ändert „Danke-Thilo-Mann“-Aufmacher. In: *pi-news*, online: <<http://www.pi-news.net/2010/09/focus-aendert-danke-thilo-mann-aufmacher>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



sich so im Selbstversuch. Der Fall macht deutlich, dass der Diskurs von Integration zu Meinungsfreiheit umschwenkte, wie Keppler für die Thilo-Sarrazin-Affäre beschrieben hat.⁸⁵³ Allerdings sind solche Demonstrationen weniger ein Ort zum Diskutieren denn zur Verteidigung der Meinung geeignet. Sarrazin wird von den Produzern benutzt, um ein eigenes Meinungsnetzwerk zu bewerben und darin wird die Geschichte als Heldentat eines Mutigen in der Figur des ‚Danke-Thilo-Mannes‘ erzählt.

Sarrazin als Klartextpolitiker

Der Videoclip ‚Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer‘ (H25) besteht aus einem audiovisuellen Spiel von Bild- und Tonquellen.⁸⁵⁴ Die Tonquelle recycelt den Film *American History X* in der kommunikativen Gattung ‚Ansprache‘. Sarrazin bekommt audiovisuell die neonazistischen Worte des Hauptdarstellers Derek in den Mund gelegt (s. Abb. 57).⁸⁵⁵ Damit wird Sarrazin parallel zu Neonazis und Nazis gesetzt. Auf der visuellen Ebene markiert wiederkehrend ein Standbild von Sarrazin am Rednerpult diesen als Redner und schafft so die Verbindung beider Ebenen, die bei den anderen visuellen Einstellungen nicht so herzustellen ist. Die anderen Bildquellen stammen aus dem öffentlich-rechtlichen Fernsehen und werden nicht näher benannt. Die Bildebene besteht aus einer Kombination von Liveübertragungen von Prozessionen und Gottesdiensten, die zwischen dem Standbild Sarrazins die Rede der auditiven Ebene illustrieren wie kontrastieren. Der Clip erzählt mit Anfangsbildern einer Abstimmung, dass die Menschen denjenigen unterstützen, der Klartext redet. Andererseits wird bei den Schlüsselwörtern „Schwerverbrecher“, „Sack Bohnen“ und dem Satz „schaut euch doch um, das hier ist nicht mehr unser Viertel, sondern ein Schlachtfeld“ auf christliche Feiern überblendet.⁸⁵⁶ Damit entsteht eine negativ konnotierte Kritik am in Bayern und Deutschland verbreiteten Christentum oder Katholizismus; die Glaubensrituale werden in der audiovisuellen Kombination lächerlich gemacht. Außerdem liefert das Christentum den Redeanlass; weil die Menschen bislang untätig waren, müssen sie jetzt wachgerüttelt werden. Die in weiteren Einstellungen visuell versammelten Menschen repräsentieren ein Publikum für den auditiv hörbaren Derek wie visuell repräsentierten Redner Sarrazin. Der auditive Ausschnitt wird als Thilo Sarrazins Wortgehalt und Gedankengut präsentiert, d.h. Derek und Sarrazin verschmelzen, eine Wertung bleibt hier allerdings ambig.

⁸⁵³ Kepplinger, Hans Matthias (2010), S. 25. Siehe auch Kapitel 2 der vorliegenden Arbeit.

⁸⁵⁴ Vgl. H25. Eine Betrachtung zu materialen Gesichtspunkten des Clips siehe unter 5.1.2.

⁸⁵⁵ Derek ist die Hauptfigur des Films über amerikanische Neonazis. Der Ausschnitt beinhaltet eine Rede Dereks an seine Genossen gegen Migration und Ausländer aus Mexiko.

⁸⁵⁶ H25, TC 00:00:57, TC 00:01:17, TC 00:02:30:02:36.



Abb. 57 H25: Sarrazin – Rednerpult

Der Titel ‚Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer‘ verheißt eine authentische Rede. Eine Erwartung, die durch die fiktionale Tonspur nicht eingelöst wird. Wer den Film nicht kennt, wundert sich wahrscheinlich erst an der Stelle, an der auf Amerika verwiesen wird, dass es doch nicht Sarrazins Worte sein können. Der Text markiert im Originalfilm eindeutig neonazistisches Gedankengut. Die Videobeschreibung verweist auf den Film und besteht aus den Wörtern: „Kanacken, Immigranten, Türken Araber Muslime, Deutschland, Sarrazin Rede, Bayern, Deutsch, American History X“. Rassismus wird so über die Figur Thilo Sarrazins verzerrt öffentlich kommunizierbar. Durch die Zeichenkombination ist eine Lesart möglich, die den Clip als Kritik an den Verhältnissen deutet, einschließlich einer satirischen Abwertung von Religion und Politik, die teilweise miteinander verwoben sind, so das Schlussbild. Dagegen lassen sich die Bilder aber auch als Kontrast lesen: Während Kirche und Politik ausländerfreundlich sind und ‚nur‘ gesungen und gebetet wird, braucht es jemanden wie Sarrazin, der gegen den Untergang von Deutschland „Klartext“ redet. Der Profilname *SaviorAgent* verweist auf ein aufklärerisches Potential, mit welchem er sendet, als stellvertretender Erlöser. Es bleibt hier offen, ob er über Thilo Sarrazin als Rassisten aufklären möchte oder rassistisches Gedankengut als faktischen ‚Klartext‘ über einen Sachbuchautor vermarkten möchte. Das Video ist in der *Youtube*-Kategorie als ‚Soziales Engagement‘ eingestellt. Die Profilbeschreibung bleibt ebenso mehrdeutig, in welche Richtung sein aufklärerisches Potential geht, er spricht sich mit Nietzsche, den er allerdings als Inzest-Verbrecher abwertend bezeichnet, ironisch gegen das Christentum aus und ebenso gegen Freundschaften mit Nazis: „Freunde dich nie mit einem Nationalsozialisten an. Die versprechen dir das blaue vom Himmel [sic] aber



sobald du dich umdrehst, stechen sie dir ein Messer in den Rücken“.⁸⁵⁷ Gleichzeitig äußert er eine revisionistische Haltung gegenüber der Wissenschaft.⁸⁵⁸

Der Videoclip lässt sich auch als eine ironische Antwort auf die Rassismuskonversation verstehen, die Andersdenkende verurteilt. Er ist ein polysemes Materialspiel durch die Parallelsetzung Sarrazins und Dereks in der Montage. Neben der Deutung, dass Sarrazin ein Rassist ist und der Clip zu der Entlarvung dessen durch die auditive Einstellung beiträgt, tritt die Lesart, dass über die Figur Thilo Sarrazin, der hier zum Sprachrohr gemacht wird, rassistische Ideen verbreitet werden können. Die Ansprache Dereks ist griffiger als der Sachbuchtext formuliert, dafür ohne Belege, und lässt sich klar ins Rassistische mit Vorurteilen einordnen. Eine weitere Lesart sieht Sarrazin als dritten Weg: Weder herkömmliche Politik, noch rassistische Lösungen, sondern, wenn man Klartext so deutet, ein unverstellter strenger Blick schafft bei der Zuwanderung Lösungen. Die Rassismuskonversationen gegen Sarrazin wären hier dann eine ironische Überzeichnung für unhaltbare christlich-politische Meinungen. Es zeigt sich, dass im ‚Telling‘ Irritation und Polysemie hervorgerufen werden. Für die vorgeschlagenen drei Lesarten gibt es audiovisuell und jeweils durch die Titelbegleitung rekonstruierte semiotische Marker. Der Produzent bleibt unerkannt und seine mögliche Intention vage. In diesem Beispiel wird Dereks Hassrede aktualisiert und mit Sarrazin kommentarlos als ‚Klartext‘ veröffentlicht. Das Klartextreden ist positiv konnotiert und adressiert den Aspekt der offenen Meinungsäußerung sowie den Aspekt eines verständlichen Ausdrucks.⁸⁵⁹ Oder ist die Nähe des Klartextredners, wie der Titel ‚Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer‘ verheißt, zum Rassismus geduldet, weil die rassistische Nähe nur von Kritikern Sarrazins hergestellt wird und nicht von seinen Befürwortern? Der Clip spielt funktional mit Ansichten des sog. politisch Korrekten und Inkorrektens, wonach der Clip jeweils anders gelesen werden kann: Begrüßend mit einem rechtsradikalen Audiofragment, als Aufreger und Spiel mit Grenzen der Sagbarkeit oder ironisch-kritisch entlarvend mit dem sarrazin-verzerrenden Verweis auf Rassismus.

5.3.4 Zwischenfazit über narrative Spiele

Die Beispiele zeigen alle Variationen von Ausdrucksformen entlang ‚Sharing, Showing und Telling‘. Die Wiederholung zählt Vernalis zu den ästhetischen Merkma-

⁸⁵⁷ SaviorAgent: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/SaviorAgent/about>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸⁵⁸ Revisionisten stellen unter wissenschaftlichem Anschein den Holocaust und Ausschwitz infrage und stellen keinen Geschichtsrevisionismus dar, vgl. Langowski, Jürgen (o.A.): Rechtsextremer „Revisionismus“. In: *Holocaust-Referenz*, online: <www.h-ref.de/literatur/revisionismus.php>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸⁵⁹ o.A.: Klartext, der. In: *Der Duden*, online: <<http://www.duden.de/rechtschreibung/Klartext>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



len von *YouTube*-Videos, was ebenfalls für die vorliegend untersuchten Clips gelten kann⁸⁶⁰: Durch ‚Sharing‘ in Form von Wiedergaben, Dispositivrecyclings oder Transformationen in verschiedene Gattungen zirkulieren audiovisuelle Narrative. Das ‚Showing‘ ist eine Selbstdarstellung der Protagonisten als Ich-Erzähler und macht Gefühle und Stimmungen erlebbar. Die Thilo-Sarrazin-Affäre bildet des Weiteren einen narrativen Kontext für ein ‚Telling‘, in dem aktuelle gesellschaftliche Probleme reflektiert, parodiert und persönliche Sichtweisen erzählt werden können. Das Korpus beinhaltet Praktiken des Witzeerzählens, des Vorwürfmachens, der generativen und politischen Konstruktion eines Selbstverständnisses und Erzählungen von Identität. Die musikalischen Fallbeispiele remedialisieren Muster des politischen Rap-Genres, was Wiegel (2010) so beschreibt:

Die Texte sind überwiegend von Migrantenjugendlichen der zweiten oder dritten Generation wie auch von Afrodeutschen [sic] Künstlern geschrieben worden. Das Gefühl der Isolation, des Fremdseins, der Entfremdung oder der Ausgrenzung werden thematisiert.⁸⁶¹

Die Künstler verstehen sich im Dialog oder Zweikampf mit Politikern und verlagern den Austragungsort in eine ihnen und ihren Fans vertraute digitale Mediumgebung. Der digitale Erlebnisraum dient dem Ausdruck und Austausch zu verschiedenen Themen. Während Menschen mit Migrationshintergrund vorliegend auf musikalische Ausdrucksmittel zurückgreifen, verwenden rechtskonservative Kritiker am politischen System Nachrichtenmaterial als Quellentext, um ihre Perspektive mit bestimmten Ausschnitten zu belegen und zu betonen. Der narrative Gehalt von Nachrichten wird in neuen politischen Kontexten erweitert, solche narrativen Spiele verdeutlichen, wie polysem sie aufgebaut sein können. In digitalen Erlebnisräumen geht es dergestalt um die Deutungshoheit in audiovisuellen Erzählungen.

5.4 Diskursive Spiele

Diskurse werden als sozial normierte Kommunikationspraktiken verstanden, die sich in einer Gesellschaft über eine Zeitspanne mit bestimmten Aussagen entwickeln.⁸⁶² Diskursive Spiele drehen sich um die Themen und Subthemen ‚Integration‘, ‚Identität‘, ‚Multikulti‘ und ‚Meinungsfreiheit‘, die sich schon in den vorangegangenen Fallbeispielen abzeichneten. Der übergeordnete Diskurs in der Thilo-Sarrazin-Affäre dreht sich um die Bewertung von Integration. Das Buch „Deutschland schafft sich ab“ behandelt die wirtschaftliche Situation und das Entwicklungspotential Deutschlands in Hinblick auf die Demografie und Evolution der Bevölkerung unter dem Einfluss ne-

⁸⁶⁰ Vernalis, Carol (2013), S. 130.

⁸⁶¹ Wiegel, Martin (2010), S. 132.

⁸⁶² Vgl. Foucault, Michel (1993).



gativ bewerteter Migrationsbewegungen. Sarrazin führt dies an den Themen Armut, Bildung, Bevölkerungswachstum und Zuwanderung aus.⁸⁶³ Die Affäre bezieht sich vor allem auf das Kapitel 7 „Zuwanderung und Integration“ seines Buches. Thilo Sarrazin argumentiert, dass Intelligenz vererbbar sei, und stellt Religion in einen kausalen Zusammenhang mit Kriminalität bei Türken und Arabern.⁸⁶⁴ Ihm wird deswegen Islamophobie und Diskriminierung von Muslimen vorgeworfen.⁸⁶⁵ Die Video-clips enthalten unterschiedliche Diskursstränge, die die Perspektive deutschstämmiger Gegner und Befürworter Sarrazins sowie die Meinung von Menschen mit Migrationshintergrund, die sich durch sein Buch angegriffen fühlen, zeigen. Hieran wird das Potential digitaler Erlebnisräume, verschiedene Stimmen sicht- und hörbar werden zu lassen, deutlich.

5.4.1 ‚Wir. Und die Anderen‘

Der audiovisuelle Diskurs zur Integration zeigt verschiedene Lebensrealitäten auf. In ‚Wir. Und die Anderen‘ (VP4) von Produzent *Heimattfilm* erzählen drei Migranten über ihr Leben und Fremdheitsgefühl in Deutschland.⁸⁶⁶ Zu Beginn werden positive und negative Meinungen über Ausländer zu Gehör gebracht, die in einem Stimmengewirr münden. Daraus heraus fragt eine Frau, wer denn über die Beispiele berichtet, bei denen Integration gut ging; was als Intention für den Clip aufgefasst werden kann, der dieser Frage anhand von drei Beispielen nachgeht. Es werden der kongolesische Musiklehrer Papy, Ahmed, der Betreiber eines deutsch-türkischen Freundschaftsvereins und der irakische Arzt Dr. Kalil mit seiner Familie vorgestellt. Der Film ist ein künstlerisches Projekt der Fotografiestudenten Anna-Kristina Bauer und Michael Heck und möchte für das Thema Integration sensibilisieren.⁸⁶⁷

Zuerst wird Papy porträtiert, der aus dem Kongo stammt und seit zehn Jahren als Musiklehrer an Schulen arbeitet (s. Abb. 58). Er wird als afrikanischer Migrant, afrikanischer Kulturvermittler, Musiker und Lehrer gezeigt. In diesen Rollen bewegt er sich zwischen Zugehörigkeit und Andersartigkeit und seine hybride Identität zu mehreren Kulturräumen macht ihn zu einem wichtigen Kulturvermittler.⁸⁶⁸ Die Verortung

⁸⁶³ Vgl. Sarrazin, Thilo (2010), S. 346ff.

⁸⁶⁴ Vgl. Sarrazin, Thilo (2010), S. 284; S. 92ff.; S. 296f. Vgl. dazu Foroutan, Naika (2010).

⁸⁶⁵ Sarrazins Ausdrucksweise in Interviews trug sicherlich zu der Aufregung bei, kann hier aber nicht tiefer behandelt werden; siehe daher eine Aufarbeitung zur medialen Berichterstattung und inhaltlichen Fragestellung bei Bellers, Jürgen (2010).

⁸⁶⁶ VP4: Heimattfilm (21.1.2012), s. auch unter Kapitel 5.1.4.

⁸⁶⁷ Vgl. VP4, Videobeschreibung.

⁸⁶⁸ Vgl. Foroutan, Naika/ Schäfer, Isabel (1999): „Hybride Identitäten – muslimische Migrantinnen und Migranten in Deutschland und Europa“. In: *Bundeszentrale für politische Bildung*, online: <<http://www.bpb.de/apuz/32223/hybride-identitaeten-muslimische-migrantinnen-und-migranten-in-deutschland-und-europa>>, letzter Zugriff 22.8.2017.



in mehreren Kontexten bestätigt sein Heimatverständnis, sowohl den Kongo wie Deutschland liebt er als seine Heimat und fühlt sich überall zu Hause: „Ich fühl mich einfach mittlerweile als Weltmensch. Punkt.“⁸⁶⁹ Das Zusammenleben gestalte sich allerdings nicht einfach, er ist der Meinung, dass Multikulti nicht funktioniere und wundert sich, dass Politiker dazu nie die Betroffenen ansprechen. Papy musste lernen, dass der Alltag anders als die Vorstellungen über die Ankunft und das Leben in Deutschland aussieht:

Die meisten von uns Afrikaner, wir denken immer Europa ist Paradies. Wenn ich nach Europa gehe, dann werde ich besser leben, ich werde verdienen und dann werde ich meiner Familie helfen. Aber wenn man hier kommt, die Realitäten sind anders. Du musst so kämpfen, um eine Anerkennung, einen Status zu bekommen.⁸⁷⁰



Abb. 58 VP4: Papy bei der Arbeit

Als zweites wird Ahmed, Betreiber eines türkisch-deutschen Freundschaftsvereins, vorgestellt. Er erzählt von seiner sozialen Intention, dass er mit der Gründung seines Vereins „die Leute von der Straße gesammelt“ habe und Menschen verschiedener Nationen einen Treffpunkt hätten.⁸⁷¹ Mit dem Verein wurde ein Ort für sozial schwache Migranten geschaffen wie er sagt, „80% Rentner und Arbeitslose“ kämen zu-

⁸⁶⁹ VP4, TC 00:03:39-00:03:43.

⁸⁷⁰ VP4, TC 00:01:05-00:01:27.

⁸⁷¹ VP4, TC 0:04:30-0:04:31.



sammen.⁸⁷² Alles sei hier günstig „egal wer was trinkt, kostet nur ein Euro“.⁸⁷³ Ahmed bietet einen Ort für Menschen der gleichen sozialen Lage an, an dem sie sich begegnen können.

Im dritten Beispiel geht es um die irakisch-stämmige Familie des Arztes Dr. Kalil. Der Mann wird bei der Arbeit gezeigt und seine Frau erzählt darüber (siehe Abb. 59). Er geht seinem erlernten und angesehenen Beruf in einer eigenen Praxis nach. Für diese Rolle musste er sich das Vertrauen seiner Patienten erarbeiten. Die Geschichte der Familie Kalil zeigt, dass Migration ein Neuanfang in der Fremde mit anderen Erfahrungen ist. Der Mutter ist für ihre Kinder wichtig, sowohl für Deutschland offen zu sein, wie auch etwas über den Irak, über das Leben der Eltern dort zu erfahren. Für sie ist die alte Heimat als Gedankenspiel präsent, sie fragt sich, was sie wohl im Irak erreicht hätten und wie es wäre, dort noch einmal von vorne anzufangen.



Abb. 59 VP4: Dr. Kalil während einer Untersuchung

Die drei Geschichten sind Beispiele für Fremdheitserfahrungen. Die Migranten erleben sich als spezifisch Andere, die sich von den Angehörigen der Mehrheitsgesellschaft natio-sozio-kulturell unterscheiden und dadurch als Fremde gelten.⁸⁷⁴ Der Videoclip zeigt, dass Migranten in der Überwindung der Fremdheitszuschreibung doch

⁸⁷² VP4, TC 0:04:36-0:04:40.

⁸⁷³ VP4, TC 0:05:04-0:05:08.

⁸⁷⁴ Vgl. Peters, Manuel (2009): *Zur sozialen Praxis der (Nicht-) Zugehörigkeiten. Die Bedeutung zentraler Theorien von Bourdieu und Goffman für einen Blick auf Migration, Zugehörigkeit und Interkulturelle Pädagogik*. BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg: Oldenburg, S. 38.



auf bestimmte Rollen festgelegt werden. Papy leistet als folkloristischer afrikanischer Trommellehrer Kulturtransfer, seine Schüler können von ihm lernen. Ahmed ist derjenige, der anderen Menschen mit Migrationshintergrund einen Ort der Zusammenkunft bietet. Dr. Kalil arbeitet als ausländischer Arzt und hilft Menschen. Alle drei haben eine relevante Funktion in der Gesellschaft und sind als anders markiert. Der Videotitel weist genau auf die Dichotomie von fremd und vertraut hin. „Wir. und die anderen“, wie die Schreibweise in der ersten Einstellung mit kleinem „und“ ist. Ein angenommenes „Wir“ wird gegen ein „die anderen“ gestellt, getrennt durch einen Punkt. Die Konjunktion „und“, die syntaktisch gleichrangige Sätze und Satzteile verbindet, überwindet allerdings diese Trennung und lässt die zwei Teile als eins denken. Das „Wir“ und „die anderen“ können gleichgestellt werden. So ist auch die Kleinschreibung nach dem Punkt zu verstehen. Doch da dies noch nicht Realität ist, befindet sich der orthografisch und syntaktisch von der deutschen Rechtschreibung abweichende Punkt im Titel. Der Videoclip bemängelt das Trennende, wenige Begegnungen und Stereotype im Alltag.

Die Dichotomie im Videoclipitel setzt sich audiovisuell fort in Stand- und Bewegungsbildern zur Beschreibung für Integration. Bei den Standbildern wechseln sich in den auditiven Einstellungen O-Töne der Migranten mit einer Geräuschkulisse von der bebilderten Szene ab. Beide Einstellungen verstärken sich im Zusammenspiel gegenseitig. Zuerst wird einige Sekunden ein auditiver Eindruck vermittelt und die Imaginationskraft des Zuschauers angeregt, dann erst erscheint das visuelle Bild und ergänzt die Szene. Durch die spätere visuelle Auflösung, wer denn da spricht, wird eine stereotype Lesart etwa über äußere Merkmale verhindert. Die drei Schicksale werden von den Migranten selbst als persönliche Lebenserfahrung erzählt und stehen stellvertretend für migrantische Erfahrungen und Kontakt zu Deutschen allgemein. Die Aufnahmen werden als Totale bis nahe Einstellungen gemacht. In Nahaufnahmen stehen die Akteure im Mittelpunkt der Handlung mit anderen. In Einstellungen wie der Totale wird der Porträtierte allein abgebildet oder äußert sich kritisch zu seiner Lage. So werden digitale Erlebnisräume der Migranten anschaulich entfaltet.

Während die Menschen auf Fotografien festgehalten sind, zumindest für den Moment auf Standbildern verortet, führen die Bewegungsbilder dazwischen Bewegungen ein: Eine Straßenbahn, die nach vorne fährt und verschiedene Orte erreicht, die Waschtrommel, die sich rund dreht und Wäsche durchschüttelt und als Schlussbild eine Rolltreppe (s. Abb. 60), die hinauf und hinunter führt. In diesen bewegten Zwischenbildern aus dem Alltag findet der Clip audiovisuelle Ausdrücke für Migrationsbewegungen und versinnbildlicht Gefühlslagen und Seinszustände. Zum einen wird mit der Straßenbahn das Gefühl von Auf-der-Durchreise-Sein symbolisiert. Als Folge davon gerät das Leben, Werte und Sprachen durcheinander, repräsentiert durch die



sich drehende Waschtrommel. Dass Integration erfolgreich sein kann oder einen sozial absteigen lässt, verdeutlicht die Rolltreppe. Oftmals wissen die Migranten nicht, wohin sie die Reise führt, wie die Mutter der porträtierten Arztfamilie sagt, dass sie spontan nach Deutschland kamen und „bei Null angefangen haben“ und als Risiko eine eigene Arztpraxis eröffnet haben. Gleichzeitig stehen diese Orte für das Aneinander-vorbei-Laufen von Migranten und Deutschen im Alltag, eine Begegnung, die laut Produser verbesserungswürdig sei. Außerhalb ihrer Rolle als Lehrer und Arzt, wird kein Kontakt zu Deutschen gezeigt. Ob es in Ahmads Verein auch deutsche Mitglieder gibt, wird nicht thematisiert. Die Produser bewerten die Thilo-Sarrazin-Affäre als „[einen] große[n] Rückschritt in einer immer noch leicht aus dem Gleichgewicht zu bringenden Annäherung von Deutschen und Migranten“.⁸⁷⁵

Der Videoclip zeichnet durch die Bildauswahl und dem Gegensatz zwischen Stand- und Bewegtbild in einer ästhetischen Rhetorik visuell den Videotitel nach: ‚Wir. Und die Anderen‘. Nur in dem Aufeinanderzubewegen kann der trennende Punkt überwunden und Integration erreicht werden, argumentiert der Clip. Die fotografisch-dokumentarisch anmutenden Standbilder betonen eine Zeitlosigkeit des Themas Integration. Das Konzept von Heimat und Ankommen wird als fortwährender Prozess gezeigt.



Abb. 60 VP4: Schlusseinstellung: Bewegtbild Rolltreppe

⁸⁷⁵ VP4, Videobeschreibung.



5.4.2 ‚Sarrazynismus‘

Der Musikclip ‚Gangway Beatz presents Sarrazynismus by Madog/Kaveh/Gigoflow‘ (M9) von *Olad Aden* stellt eine gerappte Antwort auf Sarrazin dar.⁸⁷⁶ Den Bezug stellen die Sänger nicht nur durch direkte Ansprache Sarrazins her, sondern zu Beginn werden Aussagen im O-Ton von Sarrazin zu nicht integrationswilligen Migranten und kriminellen Muslimen eingespielt. Im Song entwickeln sie eine Argumentation dagegen. Sie referieren auf einen positiv belegten ‚Multikulti-Diskurs‘ und veranschaulichen, dass ein Leben in einer multikulturellen Gesellschaft Alltag ist.⁸⁷⁷ So fragen sie danach, was Deutschsein heißt und gehen von den Positionen aus, dass es Migration immer schon gab und sie für Kulturen als Erneuerung relevant ist, z.B. in der Zeile „Deutsch wird man nicht auf Kosten seiner Identität, Deutschland lebt vom Sauerstoff der Diversität“.⁸⁷⁸ Die Künstler üben ferner Kritik daran, dass Arbeitslose, Migranten und Muslime zu unrecht einer Lage beschuldigt werden, die für sie aus dem System heraus kommt und nicht genetisch oder kulturell bedingt ist: „Jeder ist integrationsfähig hundertpro, doch es fehl’n die Mittel, jeder kämpft mit seinem Hungerlohn“.⁸⁷⁹

In den visuellen Einstellungen entfaltet sich der Diskurs mit verschiedenen Arten von Bildern. Es gibt den Gesang illustrierende ikonische Bilder. Des Weiteren werden abstrakte künstlerische Überleitung- und Einleitungsaufnahmen von reflektierenden Regentropfen verwendet (s. Abb. 61). Sie erinnern durch ihre Unschärfe an Zellkulturen in der Petrischale und verdeutlichen auf einer konnotativen Ebene die Diskurse um Gene und Kultur worauf das Eingangszitat im Clip hinweist, in dem Sarrazin muslimische Migranten als „kulturell andersartig“ bezeichnet.⁸⁸⁰

⁸⁷⁶ M9: Olad Aden (17.9.2010): Gangway Beatz presents Sarrazynismus by Madog/Kaveh/Gigoflow. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=ag6A5qNH3ol>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Dieses Beispiel wurde ähnlich bei Lucke, Renate (in Erscheinung) betrachtet.

⁸⁷⁷ Siehe dazu Wörner, Frank (16.10.2010): Hintergrund: „Multikulti“ wird unterschiedlich interpretiert. In: DW, online: <<http://www.dw.de/hintergrund-multikulti-wird-unterschiedlich-interpretiert/a-6119289>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁸⁷⁸ M9, TC 00:00:55-00:00:59.

⁸⁷⁹ M9, TC 00:04:21-00:04:26.

⁸⁸⁰ M9, TC 00:00:16-00:00:18.

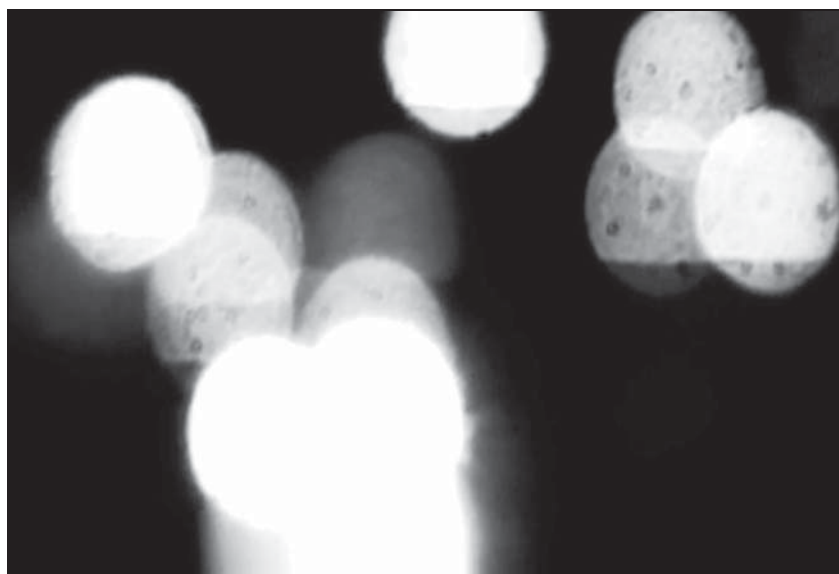


Abb. 61 M9: Reflexionen wie Zellkulturen

Des Weiteren werden Aufnahmen von jungen Menschen mit verschiedenen Hautfarben als sich wiederholendes Element genutzt (s. Abb. 62). Die Künstler posieren im Clip nicht wie in Rapvideos typisch allein vor der Kamera, sondern durch die Menschen wird visuell-rhetorisch Vielfalt gezeigt und belegt.⁸⁸¹ Der sehr schnelle Schnitt, unter einer Sekunde, ist für Musikclips üblich, bei den Porträtaufnahmen ist die Einstellungsdauer mit zwei bis vier Sekunden länger und die Kamera verharrt mit oder ohne Zoom auf der Person. So kann der Blick auf dem Einzelnen verweilen und eine persönliche Begegnung wird audiovisuell eingefordert: „Für dich sind wir nur Zahlen in ‘ner Statistik, doch jetzt ist Schluss, halt dein Maul oder verpiss dich“, heißt es im Text gegen die kritisierte Pauschalisierung.⁸⁸² Der Gesichtsausdruck der Protagonisten ist ernst, ausdruckslos bis wütend und der Blick direkt in die Kamera auf den Betrachter gerichtet. Dieser muss die Personen nicht nur ansehen, sondern ihrem Blick standhalten, mit dem Zoom wird der Betrachter näher als zu fremden Menschen üblich positioniert.

⁸⁸¹ Gangway Beatz ist das Label und Hip Hop-Projekt des Berliner Streetworkvereins Gangway e.V. bei dem der Song entstanden ist vgl. Gangway: Gangway Beatz. In: *Gangway.de*, online: <<http://gangway.de/category/arbeitsbereiche/jugendkulturen/szenen-team/gangway-beatz/>> letzter Zugriff 22.8.2015. Die Mitwirkenden im Video gehören zum Netzwerk um das Projekt herum, bspw. der Leiter des Projekts und Profilinghaber Olad Aden.

⁸⁸² M9, TC 00:03:13-00:03:17.



Abb. 62 M9: Porträtaufnahme nah

Die Thilo-Sarrazin-Affäre wird hier zum Anlass, die eigene Identität und Herkunft zu thematisieren, „fusionieren heißt nicht assimilieren“ erklärt der Text und zeigt wie ‚Generation Kanak‘ (M21) multikulturell geprägtes Selbstverständnis auf.⁸⁸³ In diesem Sinne lautet der Refrain: „Thilo Sarrazin warum denn so plakativ, der pure Hass befällt dein Wesen wie ein Parasit, wir brechen das Schweigen, die Lügen und die Apathie und laden die Wörter wie Waffen voll mit Magazin“.⁸⁸⁴ Die Wut über Sarrazins Thesen findet ein lyrisch-musikalisches Ventil. Verbal-rhetorisch wird nicht nur beleidigt, sondern auch eine ausgefeilte gehobene Sprache mit Fremdwörtern verwendet. Hier, ebenso wie in anderen Songantworten auf Sarrazin, sprechen die Sänger Thilo Sarrazin direkt an und präsentieren sich durch Wir-Formulierungen als Menschen mit Migrationshintergrund und solidarisieren sich mit anderen.

Thilo Sarrazins Thesen werden im Titel als *Sarrazynismus* bezeichnet, eine Neuschöpfung aus Sarrazin und Zynismus.⁸⁸⁵ Der Begriff meint für die Künstler eine Haltung, die Sarrazin mit seinem Buch geprägt habe und die zu einer einseitigen Verurteilung von Migranten und ihrer sozialen Lebenswelt beitrage. Zynismus als verletzende spöttische Handlungs- und Denkweise bekommt hier eine bestimmte Charakteristik durch Thilo Sarrazin zugeschrieben, dessen Aussagen als eine nicht

⁸⁸³ M9, TC 00:00:46-00:00:48.

⁸⁸⁴ M9, TC 00:01:49-00:01:58.

⁸⁸⁵ Zur ursprünglichen Verwendung des Begriffs, auch in Bezug auf Sarrazin, aber mit anderem Kontext vgl. Guertler, Detlef (29.8.2010): Sarrazynismus. In: *Taz.Blogs*, online: <<http://blogs.taz.de/wortistik/2010/08/29/sarrazynismus/>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



lösungsorientierte zynische Abwertung der Realität empfunden werden.⁸⁸⁶ Aus diesem Gefühl der ungerechten Behandlung in der Affäre äußern sich die Sänger als Betroffene selbst und setzen sich mit Mitteln des sozialkritischen und politischen Raps gegen Thilo Sarrazin und seine Befürworter zur Wehr.⁸⁸⁷

Während die Migranten der ersten Generation, gesehen in ‚Wir. Und die Anderen‘ (VP4), mit dem Ankommen und Einrichten in ihrer neuen Heimat beschäftigt sind, zeigt sich in der Nachfolgegeneration wie Ablehnung und Pauschalisierung von Migranten als Dumme oder Kriminelle mit dem Begriff *Sarrazynismus* (M9) kritisiert werden. Verbaler Widerstand, Wut und Unverständnis, ausgedrückt in Rapsongs, regen sich. So verteidigt *Muhabbet* (M19) seine Eltern und damit die ganze Einwanderergeneration und *Kaveh* (M8) fragt, wie man sich bei solch einem Meinungsklima zu Hause fühlen soll, wenn „alle in einen Topf“ geworfen werden.⁸⁸⁸ Die Thilo-Sarrazin-Affäre führt bei manchen Migrantenkindern zur Aufgabe des Glaubens an eine tolerante Gesellschaft. So schafft sich bei *Massiv* die Gesellschaft durch gescheiterte Bildungspolitik und eine chancenlose Zukunft für die Jugend selbst ab in ‚MASSIV – DEUTSCHLAND SCHAFFT SICH AB (PRESENTED BY ABAZ)‘ (M17).⁸⁸⁹ Bei anderen wird dagegen sogar die Parallelgesellschaft nach „eigenen Regeln“ ausgerufen, wo Angelegenheiten ohne Polizei geklärt werden wie in ‚Crackaveli Feat Nate57 Parallelgesellschaft‘ (M10).⁸⁹⁰ Wie bei *Kaveh* (M8) und *Sarrazynismus* (M9) werden immer wieder soziale Aspekte zur Integrationsproblematik angeführt. Bei der ‚Generation Kanak‘ (M21) klingt ein selbstbewusstes multikulturelles Auftreten an, was in der nächst jüngeren Generation im polemischen Songtitel ‚Generation Sarrazin‘ (M25) als positive Lebensrealität weiter thematisiert wird.

⁸⁸⁶ Vgl. Krämer, Hildegard/ Zimmermann, Harald (1984): Zynismus. In ders. (Hg.) (1984): Brockhaus-Wahrig: Deutsches Wörterbuch/6. Wiesbaden: Brockhaus, S. 918.

⁸⁸⁷ Vgl. dazu den als Deutsch-Rap-Klassiker geltenden Musikclip ‚Fremd im eigenen Land‘ von *Advanced Chemistry* aus dem Jahre 1992 der Identität und Rassismus ganz ähnlich wie die vorliegenden Fallbeispiele thematisiert, vgl. Wiegel, Martin (2010), S. 22ff.

⁸⁸⁸ Vgl. M19 unter 5.3.2 thematisiert; M8 unter 5.2 dargestellt.

⁸⁸⁹ M17: abazmusic (9.9.2011): MASSIV – DEUTSCHLAND SCHAFFT SICH AB (PRESENTED BY ABAZ). In: *YouTube*, aus Urheberrechtsgründen mittlerweile in Deutschland gesperrt. Siehe die auditive Remixversion MASSIV (11.3.2012): MASSIV – DEUTSCHLAND SCHAFFT SICH AB REMIX – EINE KUGEL REICHT NICHT – ALBUM – TRACK 25. In: *YouTube*, online <<https://www.youtube.com/watch?v=QoPx55O1jmk>>, letzter Zugriff 22.8.2015. Siehe dazu, Lucke, Renate (2012): Remediatierungen auf Videoplattformen am Beispiel der Thilo-Sarrazin-Kontroverse auf YouTube. In: Bedijs, Kristina/ Heyder, Karoline (Hg.) (2012): *Sprache und Personen im Web 2.0 – Linguistische Perspektiven auf YouTube*, SchülerVZ & Co. LIT: Münster, S. 51-63.

⁸⁹⁰ M10: Kevin Munerán (26.10.2012): Crackaveli Feat Nate57 Parallelgesellschaft. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=eoDyhlAjmbY>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



5.4.3 ‚Generation Sarrazin‘ – diskursiv

In dem Clip ‚Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de)‘ (M25) von *rap.de* rappen zwei 15jährige Teenager über ihr multikulturelles Verständnis vom Deutschsein und ihre positive Identifizierung mit dem deutschen Staat:

Denn die Gegenwart besteht aus Peter, Ali, Kemal, Frank,
haben nicht die gleichen Wurzeln aber teil'n das gleiche Land.
Blaue Augen, blonde Haare, ist nicht mehr die Maßgabe,
schwarze Haare, aber trotzdem deutsche Nationalfarben.⁸⁹¹

Die Wut und Kampfansagen aus Clips wie ‚Sarrazynismus‘ (M9) und ‚Generation Kanak‘ (M21) sind einem Unverständnis durch ein gelebtes Miteinander und Lebensläufe, die so gar nicht zu Sarrazins Prognosen passen mögen, gewichen:

Deutschland, ich bin einer von denen,
über die ihr ständig rummeckert in eurem System.
Ich bin Dzeko 15 Jahre alt und garantiert kein Straftäter.
Fußball, rappen, Schule – bei mir läuft es rund wie Zahnräder.
Laut Sarrazin bin ich ein Kern des Problems,
doch der Jugo fährt zur Schule, um lernen zu gehen.⁸⁹²

Die Rapper wenden sich rhetorisch an Deutsche und singen von ihrem Wurzelverständnis: „Wir sind hier geboren, Deutschland, wir sind ein Teil davon“ und dass sich „diese ganzen Scheiß-Debatten“ negativ auf die junge Generation auswirken.⁸⁹³ Die Jugend müsse nun „gerade biegen“, was die Politik „kaputt gemacht“ hat. Die Rapper präsentieren sich dazu passend in einem Abrisshaus inmitten eines Haufens von Brettern (s. Abb. 63). Die ‚Generation Sarrazin‘ ist zwar „Deutsch so wie du“, muss aber Aufräumarbeiten mit Stereotypen betreiben, damit es auch so sein und bleiben kann, konnotiert die Umgebung in dem Rappart.⁸⁹⁴ So heißt es im Refrain: „S-arrazin geht es heute nicht gut. Guck mal, alle meine Freunde sie sind deutsch so wie du“.⁸⁹⁵

⁸⁹¹ M25, TC 00:02:42-00:02:52. Narrative Aspekte siehe unter Kapitel 5.3.3 dieser Arbeit.

⁸⁹² M25, TC 00:01:01-00:01:16.

⁸⁹³ M25, TC 00:01:26-00:01:29; 00:01:32.

⁸⁹⁴ M25, TC 00:01:40-00:01:43.

⁸⁹⁵ M25, TC 00:02:02-00:02:06.



Abb. 63 M25: Rapper im Abrisshaus

Gegen die Gendiskussion wehren sich die Rapper ebenso mit sich als Gegenbeispiel: „Hab sogar ne Klasse übersprungen am Gymnasium – und dann sagt nochmal, wir Moslems sind dumm“.⁸⁹⁶ Der Song mündet in einer Medienkritik, dass Kriminalität unter migrantischen Jugendlichen übertrieben dargestellt wird: „Solche Reportagen, ja die seh’ ich jeden Tag, aber bei uns Jugendlichen ist das nicht die Gegenwart“.⁸⁹⁷ Verbal-rhetorisch ist der Clip nicht beleidigend wie sonst im Rapgenre üblich. Die Biographien der Rapper werden dargestellt als Gegenbeispiel zu Sarrazins Thesen. Visuell wird neben dem Rapp im Abrisshaus ein Tag im Leben von Sarrazin und zwei befreundeten Jungen dargestellt. Diese Szenen kontextualisieren den Song einmal in Hinblick auf die Thilo-Sarrazin-Affäre und argumentieren für ein friedliches Miteinander, gegen das Sarrazin nicht ankommt.

Betonen Clips wie ‚Wir. Und die Anderen‘ (VP4), dass es zwei Seiten, die der Migranten und Deutschen, gibt, zeigt ‚Generation Sarrazin‘ ein bis zwei Generationen später auf, dass „Migranten deutsch so wie du“ sind und so verstanden werden möchten. ‚Generation Sarrazin‘ existiert demnach gar nicht, da die Rapper die Thesen Sarrazins verneinen und in ihrem Song mit sich selbst als Beispiel entkräften. ‚Generation Sarrazin‘ soll vielmehr als leistungsbereite multikulturelle Jugend verstanden werden, die nationale Stereotype nicht mehr benutzt und Freundschaften davon unabhängig schließt. Die Rapper betonen ihre multikulturell funktionierende Gegenwart. Ist die ‚Generation Kanak‘ (M21) noch der migrantisch geschlossene

⁸⁹⁶ Ebd. Vgl. dazu *Dias* Auseinandersetzung in ‚RebellComedy Show 7 DIA von Der Stamm‘ (H28) ebenso wie ‚Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin‘ (H17).

⁸⁹⁷ Ebd.



Kern, der eine neue Gesellschaft visioniert, lebt die ‚Generation Sarrazin‘ (M25) diese und prangert Behinderung seitens der Politik an. So wie ‚Generation Kanak‘ mit dem Schimpfwort ‚Kanake‘ spielt, eignet sich die jüngere Generation ‚Sarrazin‘ als Schlagwort und Gegenposition zu ihrer integrierten Lebenswelt an.

5.4.4 Kontra Sarrazin

Die zwei folgenden Clips sind Aktionsvideos von Demonstrationen zur Thilo-Sarrazin-Affäre. Es handelt sich um selbstgedrehtes Material vor Ort und dokumentiert die Ereignisse. Es geht weniger um eine künstlerische Performance als um eine Form der demokratischen Meinungsäußerung. Die Teilnehmer tragen Plakate und formulieren Sprechchöre. Die Inszenierungen dabei verwischen allerdings die Grenze. So konnte, wie bereits erwähnt, der ‚Danke Thilo Mann‘ (VTV1) als Demonstrant wie Performer interpretiert werden.

Die Fallbeispiele ‚Tinnitus für Sarrazin in Erfurt‘ von *Filmpiraten* (VA4) und ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ von *ABMR* (VA3) behandeln Demonstrationen gegen Sarrazin.⁸⁹⁸ Beide Clips zeigen aus unterschiedlichen Perspektiven Ereignisse und setzen mit ihrer Kritik anders an, erfüllen dennoch ähnliche Funktionen. Die Clips zeigen, wie dispers die Interpretation von Sarrazins Buch ist und dass audiovisuelle Bilder die Demonstration im Digitalen fortsetzen: Ereignisse sind belegbar, kommunizierbar und werden beworben.⁸⁹⁹

Bei ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ handelt es sich um Kritik an Sarrazin von einer rechtsradikalen Gruppe geäußert. Mitglieder der rechtsradikalen Organisation *Arbeitskreis-Mittelrhein*, im Profil *ABMR* abgekürzt, demonstrieren gegen Sarrazin, der in dem Ort eine Lesung hält, weil er sich laut ihnen für Multikulturalität ausgesprochen hat.⁹⁰⁰ Zu Beginn des Clips wird eine These eingeblendet: „Sarrazin fordert die Auflösung von Völkern. Wir fordern die Erhaltung freier Völker“. Der Clip interpretiert den Buchtitel von Sarrazin „Deutschland schafft sich ab“ als Befürwortung der Abschaffung von Nationalstaaten, allerdings kritisiert Sarrazin diese Entwicklung und spitzt sein Anliegen mit dem Titel zu. Das Hauptargument der Demonstration lautet: „Multikulti ist Völkermord“. Dieses Motto einschlägig rechtsradikaler Kreise tragen die Akteure auf einem Transparent vor sich her, sowie Wahlplakate der *NPD* (s. Abb. 64). Vielleicht ging ihnen Sarrazin nicht weit genug? Sie arbeiten u.a. mit der *NPD* zusammen, die Sarrazin für einen

⁸⁹⁸ Vgl. VA4; VA3.

⁸⁹⁹ Siehe dazu die materialen Rekonstruktionen unter Kapitel 5.1.3 dieser Arbeit.

⁹⁰⁰ Ihre Webseite ist mittlerweile gelöscht, gegen Mitglieder des Aktionsbüros laufen seit März 2012 Verfahren wegen Bildung oder Unterstützung der ‚kriminellen Vereinigung Aktionsbüro Mittelrhein‘, vgl. Rhein-Zeitung (2014).



Wahlkampf versuchte zu missbrauchen.⁹⁰¹ Das Motto rufen die Demonstranten, neben anderen rechtsradikalen Sprüchen, während der Demo. Schließlich sammeln sie sich und singen das teilweise in Deutschland als Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen verbotene Kampflied der *Hitler-Jugend* „Ein junges Volk steht auf“.⁹⁰²

Der Videoclip dokumentiert eine extrem rechtsradikale Positionierung gegen Multikulturalität, die eine Gegenposition zu den bereits beschriebenen Pro-Multikulti-Stimmen darstellt. Der Titel betont eine Spontaneität der Demonstration und will vielleicht die kleine Personengruppe begründen. Die Kamera nimmt die Gruppe meist von vorn oder hinten auf. Die Kamera ist zu Beginn gegenüber der Gruppe positioniert, der Clip startet mit Beginn der Demonstration, die Gruppe steht, es wird etwas gerufen und sie laufen los in Richtung der Kamera. Nachdem die Gruppe durch die Stadt gelaufen ist, stellt sie sich auf einen Platz, dabei wird es abend und läuft dann wieder durch die Stadt. Da in den Texteinblendungen von „wir“ gesprochen wird, liegt es nahe, dass der Videoclip neben der Dokumentation der Aktion die Funktion als Werbevideo für die gezeigte Gruppe und rechtsradikale Werte hat. Die rechtsradikale Gruppierung nimmt die Lesung zum Anlass, ihre Gegen-These und andere Parolen laut zu propagieren. Dabei machen sie Wahlwerbung für die *NPD* und bleiben sonst im Film weitgehend unerkannt, es wird kaum ein Gesicht aufgenommen. Der Fokus liegt auf dem Transparent. Die Aufnahmen sind redaktionell bearbeitet. Das Ende und der Anfang sind markiert mit einem großen Logo der Gruppe, im Clip steht als Dispositivrecycling ein kleines Logo immer oben links.

Ebenso wurde Musik eingebaut, von der Gruppe *Anti-Flag* „We are the one“, wobei es sich allerdings um eine politisch entgegengesetzte Musikrichtung, Punkrock, handelt. Ob der Produzent den Songtext umdeutet, schließlich geht es auch im HJ-Lied um die Vereinigung unter einer Fahne, allerdings im völkischen Sinn oder – wie die Gegenbegründung zu Sarrazin – es ein bewusstes Spiel mit Standpunkten ist, bleibt offen. So heißt es im Songtext: „We are the one. Unified under none. We are the one. The one to carry on. Warfare is everywhere“.⁹⁰³ Der *Arbeitskreis Mittelrhein* befindet sich laut Selbstbeschreibung auch im Kampf, in einem Kampf gegen die Unterdrückung durch die Gesetzgebung der BRD und den Untergang Deutschlands

⁹⁰¹ sueddeutsche.de/hgn/mel (12.9.2010): Anzeige gegen Rechtsextreme. Sarrazin wehrt sich gegen NPD. In: *Sueddeutsche.de*, online: <<http://www.sueddeutsche.de/politik/anzeige-gegen-rechtsextreme-sarrazin-wehrt-sich-gegen-die-mpd-1.998824>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁹⁰² Vgl. dazu Hartung, Günter (1974): Analyse eines faschistischen Liedes. In: *Wissenschaftliche Zeitschrift Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg*, Gesellschafts- und sprachwissenschaftliche Reihe 23, H. 6, S. 47–64.

⁹⁰³ o.A.: We Are the One. Songtext. In: *Songtexte.com*, online: <<http://www.songtexte.com/songtext/antiflag/we-are-the-one-1bf65fc.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.



durch Geburtenrückgang.⁹⁰⁴ Somit treffen sich die Anliegen aus den politisch konträren Lagern allgemein im revolutionären Ansatz gegen herrschende Verhältnisse.



Abb. 64 VA3: Startaufstellung mit Transparent

Der Clip ‚Tinnitus für Sarrazin in Erfurt‘ (VA4) dokumentiert eine Demo ebenfalls gegen eine Sarrazinlesung. Hier wird ein Blick auf die Demonstration mit verschiedenen Eindrücken wiedergegeben. Die Initiatorin *Melanie* wird interviewt (s. Abb. 65) und erzählt, dass sie ein Bündnis gegründet hat, was sich vergeblich um die Absage der Lesung bemüht hat und nun dagegen demonstriert.

Zu den Beweggründen erläutert sie:

Dieses Buch ‚Deutschland schafft sich ab‘, was immer so als Sachbuch verkauft wird, ist nach unserer Meinung kein Sachbuch, sondern ein politisch motiviertes Pamphlet gegen Ausländer, Ausländerinnen, speziell gegen Muslime, gegen sozial, gegen vermeintlich sozial schwächer Gestellte, gegen Menschen, die sich nicht so ökonomisch verwerten lassen vermeintlich.⁹⁰⁵

Daher findet das Bündnis das Buch rassistisch und beleidigend und rief zur Demo auf. Diese Meinung wird auf Transparenten und Schildern ausgedrückt (s. Abb. 66).

⁹⁰⁴ In ihrem Selbstverständnis, dem in rechten Kreisen kursierenden ‚Manifest – Eine Aufforderung zum Kampf‘, heißt es in Blut- und Bodenrhetorik bspw. „Die Abwehr und der Schutz der Heimat erlangt in der näheren Zukunft das letzte Stadium. Die Geburtenunterlegenheit rein deutschen Blutes führt zum mathematisch gesicherten Tod des deutschen Volkes, sofern keine Kehrtwende einsetzt“, veröffentlicht auf der Homepage des *ab-mittelrhein*, mittlerweile offline.

⁹⁰⁵ VA4, TC 00:00:29-00:00:48.



Der Videoclip zeigt, wie Lesungsbesucher ausgebuht werden, der ‚Stinkefinger‘ gezeigt wird und die Lesung durch piepende sog. Alarmeier gestört wird.



Abb. 65 VA4: Interview auf Demo

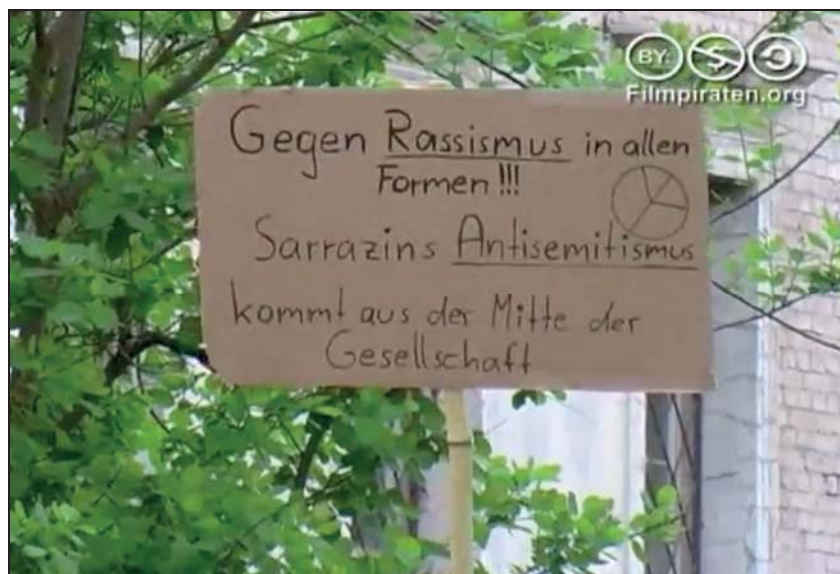


Abb. 66 VA4: Protestschild gegen Rassismus

Des Weiteren belegt der Videoclip kreative Protestaktionen wie ‚Pfeiferauchen gegen Sarrazin‘ (s. Abb. 67). Bei dieser Aktion werden mehrere Zeichen als Protestzeichen aufgegriffen. Das Pfeiferauchen, konnotativ mit älteren Herren und Genuss belegt, wird hier ironisch gebrochen. Junge Männer rauchen, aber nicht zum Vergnügen, sondern aus Protest. Ihr theatraler, ernster Gesichtsausdruck unterstreicht den Performancecharakter. Sie rauchen gegen Rassismus und Antisemitismus und stellen



auf ihrem Transparent eine Skizze Sarrazins neben das Wort Rassismus und das Wort Antisemitismus wird durch ein Bild vom pfeiferauchenden Günther Grass unterstützt. Grass steht selbst für die polyseme Diskussion um Antisemitismus, denn trotz seiner lange verschwiegenen SS-Waffen-Mitgliedschaft zählt er zu moralischen Instanzen der deutschen Nachkriegszeit und Erinnerungskultur, die er durch seine literarischen Werke vorangetrieben hat.⁹⁰⁶ Einerseits stellt die Aktion ihn wie Sarrazin in Frage, andererseits könnte auch die kritische Gleichsetzung von Rassismus mit Sarrazin und Antisemitismus mit Grass Ziel des Protests sein. Die jungen Männer wiederholen nämlich das Pfeiferauchen des abgebildeten Grass'. Die Aktion ist ironisch als Nichtbestandteil der Demonstration inszeniert, da die Männer ruhig am Rande der Demonstration wie Zuschauer mit ihren Klappstühlen das bunte Treiben um sie herum beobachten. Gleichzeitig wird die ikonische Geste des Rauchens zum Protest abgewandelt, worauf auch das Wort ‚gegen‘ auf dem Transparent verweist. In diesem Sinne spielt die Aktion auf Sitzstreiks an. Der Clip zeigt vor allem junge Menschen, die Sarrazin und seine Thesen als Rassismus ablehnen, was mit Plakaten, Aktionen, Gesten und Rufen wie Geräuschen gemeinsam ausgedrückt wird.



Abb. 67 VA4: Protestaktion Pfeiferauchen

Beide Clips verdeutlichen, wie Demonstrationen sowohl als Protestform vor Ort wiederaufleben, wie auch digital geteilt und archiviert werden. Zwei politische Subkulturen dokumentieren ihre Aktionen audiovisuell. Eine neutrale Perspektive wird in bei-

⁹⁰⁶ Vgl. den Nachruf von o.A. (13.4.2015): Günther Grass. Seine Klassiker und Skandalwerk. In: *Focus*, online: <http://www.focus.de/kultur/vermischtes/guenter-grass-klassiker-und-skandalwerke_id_4607930.html>, letzter Zugriff 22.8.2015.



den Clips nicht angestrebt. Der Clip ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ (VA3) ist aus der Innensicht gefilmt, im Fokus steht das Transparent und die kleine Demonstration, die von vorn und aus der Mitte aufgenommen ist, nicht der Ort oder Reaktionen von Passanten sind hierbei relevant. Es handelt sich um eine Dokumentation aus der Perspektive eines Gesinnungsgenossen über die Arbeitsweise des Aktionsbüros und wird als Propagandamaterial, um „Präsenz“ auch digital „zu zeigen“ verwendet.⁹⁰⁷ Diese Inszenierung wird des Weiteren durch die auditive Einstellung erzeugt, der Originalton der Szenen wird mit einem Lied in unterschiedlicher Lautstärke ergänzt und bricht den Live-Charakter des Ereignisses. Der Clip ‚Tinnitus für Sarrazin in Erfurt‘ (VA4) bemüht sich darum, das Geschehen berichtend einzufangen. Verschiedene Blickpunkte vor und hinter der Absperrung werden gewählt und so eine neutralere Position als in ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ erreicht. Mehrere Aufnahmen von Plakaten und Gesten zeigen die herrschende Meinung der Demonstrierenden vor Ort. Die Initiatorin wird interviewt, versehen mit einer Bauchbinde, die einen Vornamen nennt und ihre Zugehörigkeit zu dem Bündnis gegen die Lesung. Das Geschehen bleibt seitens der Producer unkommentiert, die Initiatorin sortiert es in ihrem Redebeitrag ein. Ebenso berichtet über die Störungen während der Lesung durch Alarmeier ein aus dem Lesungssaal verwiesener Aktivist. Eine Ausgewogenheit wird nicht erreicht, ältere Passanten werden zwar interviewt, allerdings, wohl wegen der zugespitzten, bedrängenden Formulierung, antworten sie nichts. Dieser Clip gibt dennoch durch die nahen Einstellungen und verschiedenen Standpunkte einen informatorischen Überblick und Eindruck von vielen Teilnehmern und der Stimmung auf der Anti-Sarrazin-Demonstration wieder. Das Gedankengut der Demonstrierenden wird im Clip ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ (VA3) ebenfalls deutlich, die Parolen sind überwiegend verständlich und die Plakate in einigen Einstellungen gut erkennbar. Allerdings wird das Transparent als Deckung genutzt, sodass die Demonstrierenden, meist in der Halbtotale, nicht als Einzelperson hervorstechen. In weiten und totalen Aufnahmen wird ein geschlossener und kämpferischer Auftritt der rechten Vereinigung inszeniert, obwohl nur ein kleiner Personenkreis teilnimmt.

5.4.5 Politische Korrektheit

‚Wie man ein politisch korrekter Kriecher wird (Teil 1)‘ (TVN7) von *You365Tube* ist der erste Clip einer dreiteiligen ironischen Anleitung, um politisch korrekt zu werden.⁹⁰⁸ Wie der Titel in der übertreibenden Abwertung ‚politisch korrekter Kriecher‘

⁹⁰⁷ VA3, Videobeschreibung.

⁹⁰⁸ TVN7: You365Tube (4.9.2010): Wie man ein politisch korrekter Kriecher wird (Teil 1). In: *YouTube*, online:



anzeigen, sind die Ratschläge als Kritik an politischer Korrektheit zu verstehen. Themen zur Meinungsfreiheit und die Äußerung von abweichenden Überzeugungen werden hierbei ähnlich verteidigt wie beim Videoclip ‚Danke-Thilo-Mann‘ (VTV1). Der Clip argumentiert visuell-rhetorisch in Bild und Schrift mit einer westlichen Interpretation der japanischen Koshin-Figuren, bekannt als die drei Affen für nichts sehen, nichts hören, nichts sagen (s. Abb. 68). Es geht darum, das ‚Böse‘ diplomatisch zu übersehen, was auch negativ als Nichts-wahrnehmen- oder Sich-nicht-beteiligen-wollen bewertet wird. Freilich fällt je nach (politischer) Einstellung anders aus, welche Verhältnisse und Verhaltensweisen wie verurteilt werden.



Abb. 68 TVN7: Nichts-Sehen-Hören-Sagen

Zuerst geht es um einen Ratschlag für das Nichtsehen, dann für das Nichthören und dann um das Nichtthematisieren von Problemen, „die es gibt und die die Leute beunruhigen“.⁹⁰⁹ Dazu wird der jeweilige Affenkopf nah herangezoomt und Text eingeblendet. Die Anleitung entpuppt sich schließlich als Rat für Sarrazins Buch. Ironisch heißt es: „Erwähnen Sie um Gottes willen nicht dieses Buch und falls es sich denn doch nicht vermeiden lässt, nur negativ – auch wenn Sie es gar nicht gelesen haben!“⁹¹⁰ Der Clip bezieht sich auf ein Meinungsklima, das an der Thilo-Sarrazin-Affäre öffentlich verhandelt wird. Das Buch wird allgemein als politisch inkorrekt verstanden und der Clip spielt auf eine bestimmte Diskussionskultur an und stellt infra-

<<http://www.youtube.com/watch?v=PKD6VhuBxoY&list=PLJXPQd51IUr82aSs7oLnCrGcsOY9zbliS>>, letzter Zugriff 22.8.2015.

⁹⁰⁹ TVN7, TC 00:00:27-00:01:09.

⁹¹⁰ TVN7, TC 00:1:20-00:01:38.



ge, ob politisch korrekt auch moralisch korrekt ist. Es heißt im Clip dazu: „Beachten Sie: Deutschlands Gutmenschen haben schon festgelegt, wann man hier jemanden, der zu eigenständig denkt, ins Abseits zu stellen hat! Äh – hatten wir das nicht schon mal früher??“⁹¹¹ Die Verurteilung Sarrazins als Rassisten wie bspw. in ‚Tinnitus für Sarrazin in Erfurt‘ (VA4) wird wiederum als faschistisch verurteilt. Politisch korrekt hieße demnach, unhinterfragt der Mehrheit zu folgen, während die politisch Inkorrekten selbst denken, auch wenn sie unbequem seien. Sarrazin spricht das Thema in „Deutschland schafft sich ab“ selbst an: „Dabei besteht ein großes gesellschaftliches Bedürfnis nach ungeschminkter Wahrheit, aber wer dieses stillt, lebt politisch gefährlich und wird leicht zum Opfer der Medienmacht, die die politisch Korrekten ausüben“.⁹¹²

So wird in einer metaphorischen polemischen Rhetorik ein „politisch korrekter Kriecher“ gegen einen aufrechten Gang gesetzt. Von jemandem, der für seine Überzeugungen einsteht, auch wenn sie nicht mehrheitsfähig oder politisch unkorrekt sind. Der Clip ist eine Anleitung zum sog. zivilen Ungehorsam als Geisteshaltung. Sarrazins Buch wird in diesem Clip so gedeutet, dass sich Deutschland durch ‚politische Kriecher‘ abschafft. Die Diskussion darüber, was als politisch korrekt oder tabuisiert gilt, führt zum Thema der Meinungsfreiheit, wird in dem Clip aber nicht weiter thematisiert. Wie der Name der islamfeindlichen Nachrichtenseite *politically incorrect* (*pi-news*) besagt, fühlen sich einige in diesem Sinne in der gegenwärtigen Gesellschaft unverstanden und deuten die Kritik an ihren Überzeugungen als Selbstzuschreibung positiv um. Die Anleitung des Videoclips ist ironisch, sie sagt das Gegenteil von dem, was sie meint. Daher verurteilt sie *politisch korrekt* als angepasste Mainstreammeinung und moralische Verurteilung Andersdenkender und fordert zu einer politischen Beteiligung auf, die gerade *politisch inkorrekt* sein darf.

5.4.6 Zwischenfazit über diskursive Spiele

Die unter der Perspektive diskursiver Spiele untersuchten Fallbeispiele geben einen Einblick in audiovisuelle Ausdrucksweisen des Meinungsspektrums zur Thilo-Sarrazin-Affäre. Visuell und verbal entwickelte sich eine kreative audiovisuelle Rhetorik. Ein Diskursstrang dreht sich um Multikulti. Hierunter fallen bejahende Filmprojekte wie ‚Wir. Und die Anderen‘ (VP4) oder auch die ablehnende Haltung im Clip der rechtsradikalen Demonstration. Dieser Diskurs steht im engen Verhältnis zu Identitätsfragen. Zu diesem Thema äußern sich Migranten je nach Erfahrungen und Alter anklagend als diskriminierte Minderheit, die es schwer hat, in Deutschland voranzukommen. Als verkannte Generation, für die Multikulti längst funktionierende Realität

⁹¹¹ TVN7, TC 00:01:39-00:00:02:04

⁹¹² Sarrazin, Thilo (2010), S. 12.



darstellt, präsentieren sich dagegen die jungen migrantischen Rapper in ‚Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de)‘ (M21). Gerade das Beispiel aus dem Jahr 2014 zeigt auf, dass ‚Sarrazin‘ in der migrantischen Rapkultur zu einem Negativsymbol für eine ganze Generation gegen Migration und Integration bisweilen auch für Rassismus geworden ist. Eine diskursive Geisteshaltung, die kritischer ‚Gangway Beatz presents Sarrazynismus by Madog/Kaveh/Gigoflow‘ (M9) als ‚Sarrazynismus‘ bezeichnet.

Die Rapclips im Korpus stammen von Rappern mit Migrationshintergrund, die gegen die Vorurteile, die sie bei Sarrazin und anderen ausmachen, ansingen. Dabei formulieren sie eine eigene Identität und Lebensrealität als Aneignung des Konstrukts des ‚anderen Deutschen‘, eine Position, die sie von Deutschen zugeschrieben bekommen und in ihren Texten ironisch-sarkastisch thematisieren. Raps mit Verbindung zu Thilo Sarrazin entstehen in diesem Sinne als Antwort und Kampfansage an ihn und damit gleichzeitig an die als ungerecht empfundene deutsche sog. Mehrheitskultur. Es wird oftmals stereotyp in Wir und Ihr getrennt und Thilo Sarrazin als Vertreter eines angenommenen Mehrheitsdenkens aufgefasst. Die Musikvideos fokussieren die Integrationsthematik, die mit der Affäre neu aufgeworfen wurde, aus Sicht der Minderheitskulturen. Rap-Elemente werden in diesen Clips sowohl formal, inhaltlich wie funktional benutzt, bspw. im Dissen oder Battlen. Die Sänger inszenieren sich und leisten musikalisch einen Beitrag zur Thilo-Sarrazin-Affäre als aktuelles Thema. Sie präsentieren sich, ihre Lebenswelt und sprechen für eine ganze Gruppe oder Generation. Dass die Gattung nicht immer auf die Meinung schließen lässt, beweisen die zwei behandelten Demonstrationsvideos. Während ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ (VA3) eine Kritik aus einer rechts-extremen Grundhaltung dokumentiert, bildet ‚Tinnitus für Sarrazin in Erfurt‘ (VA4) eine Medienalternative aus politisch linker Überzeugung. Den Strang zur Meinungsfreiheit thematisiert der Videoclip ‚Wie man ein politisch korrekter Kriecher wird (Teil 1)‘ (TVN7), er belegt wie sich für manche ein Gefühl der Tabuisierung bestimmter kritischer Themen wie Migration und Islam einstellte und Sarrazin als beispielhaftes Sprachrohr fokussiert wurde. Diskursive Spiele dienen als Spiegelfläche der eigenen Meinung und verschiedene digitale Erlebnisräume von Anhängern und Gegnern Sarrazins entfalten sich.



6 Ergebnisse

Es wurde an insgesamt 50 Videoclips in paradigmatischen Fallstudien exemplarisch ein Spektrum an audiovisuellen Praktiken herausgearbeitet, das belegt, wie Funktionen, Vorstellungen und Erscheinungsweisen von Medien remediatisiert werden. Videoplattformen wurden als Teil des medialen Angebots im Alltag verortet. Die Thilo-Sarrazin-Affäre bildete, als ein überwiegend deutsches Thema, für die Videoplattformen ein kleines oder Randphänomen, global gesehen. Paradigmatisch zeigen die Videos in gegenwärtigen medialen Spielen, wie sich das Erleben und die Praktiken wandeln und die Nutzer alternative, re-mediatisierte Ausdrucksformen finden. Es bestätigt sich an den Videoclips, dass digitale Erlebnisräume relevante Diskussions- und Teilhaberäume personalisierter Öffentlichkeiten darstellen, in denen Affären und emotionale Diskussionen breit remediatisiert werden.

Die Arbeit hat einen relationalen und prozesshaften Raumbegriff zur Dimensionierung des digitalen Erlebnisraums verwendet. Es handelt sich um einen Raum, in dem sich phänomenologisch Handeln und Erleben entfalten. Denken wir an die eingangs erwähnten, herrschaftlichen Gartenanlagen; etwa die Eremitage der Markgräfin Wilhelmine von Bayreuth, in denen Blumen, Pflanzen und Wasseranlagen artifiziell und natürlich dem lustwandelnden Besucher sinnliche, phantasievolle Erlebnisse bereiten. Oder erinnern wir uns an unser altes Klassenzimmer, in welcher Reihe neben wem saßen wir, wann haben wir uns gern gemeldet? Zwischen Lehrerinnen und Schülerinnen entsteht eine Atmosphäre und es entwickeln sich persönliche wie gemeinschaftliche Lernerlebnisse. In der vorliegenden Arbeit wurden Vorstellungen solcher Erlebnisräume ins Digitale übertragen. Mediales Handeln und Erleben wurde betrachtet, was in den Videoclips als audiovisuelle Artefakte verdichtet vorliegt. In Prozessen des intermedialen Handelns und Erlebens konstituieren sich digitale Erlebnisräume als Hybridräume und dadurch Zwischen-Räume, die sich sowohl off- als auch online entfalten. Sie sind maßgeblich an einem digital erweiterten Alltag beteiligt und prägen das Wahrnehmen und Erleben, das zu einem neuen *In-der-Welt-Sein* führt. On- und Offline-Prozesse laufen nicht voneinander isoliert ab, sondern bedingen sich gegenseitig und neue Handlungs- wie Erlebnismöglichkeiten bilden sich heraus. Dieser Vorgang ist nicht abgeschlossen. Er wirft viele relevante Fragen zur Verbindung von Medien und dem Handeln sowie Erleben auf.

Die theoretische Basis, die nach den Bedingungen und Funktionsweisen des digitalisierten Alltags und intermedialer Praktiken fragte, führte zu einem Denkmodell digitaler Erlebnisräume, das sich für methodisch-theoretische Perspektiven auf den Untersuchungsgegenstand als tragfähig erwies. Digitale Erlebnisräume sind nicht vom Alltag abgelöst, sondern erweitern die menschliche Lebenswelt um digitale Räume



zum Sein, Erleben und Handeln und sind deshalb für den Alltag und die menschliche Orientierung in ihm relevant. Damit wird das Handeln im Erlebnisraum ontologisch zwischen On- und Offline-Sphären vor dem sozio-phänomenologischen Horizont eines unmittelbar gegebenen und von Medien durchdrungenen Alltags bestimmt, vgl. dazu Kapitel 3.5. Es ist das vorläufige Ergebnis begleitender phänomenologischer Reflektionen im Forschungsprozess, um die Themenvarianz, Materialvielfalt und Social Web-Charakteristika analyseleitend deutlich zu machen.

Die Thilo-Sarrazin-Affäre stellte ein aktuelles Bezugsthema zum Recyclen dar. Das Buch von Thilo Sarrazin wird vorgestellt, gelesen und ironisch parodiert. So werden Meinungen ausgedrückt und in einer i.d.R. von Kurzweiligkeit geprägten Medienumgebung für ein Sachbuch Aufmerksamkeit hergestellt. Die Videoclips sind als Reaktionen oder Antworten auf die Affäre genauso wie als digitales Ausprobieren zu verstehen. Die Untersuchung erfolgte semiotisch in einem qualitativen Verfahren hermeneutisch-interpretativer Ausrichtung. Analyseleitend waren dabei vier material- und theoriegeleitete Perspektiven, die der Hybridisierung von Formen, Funktionen, Kontexten und Sinngewebungen von Videoclips Rechnung tragen. In ihnen wurde rekonstruiert, wie sich Remediationen in digitalen Erlebnisräumen entfalten: materiale Spiele, gattungsspezifische Spiele, narrative Spiele und diskursive Spiele. Darüber lässt sich zusammenfassen:

a) Zu den materialen Spielen

Medien und Materialitäten werden in digitalen Praktiken transformiert, adaptiert und imaginiert. Diese Prozesse führen zu audiovisuellen Wiedergaben, Wiederverwertungen, Dispositivrecyclings und selbst produziertem Material, wie in der Analyse beobachtet werden konnte: Materiale Spiele weisen Praktiken von Medienrecycling auf, für das bereits existierendes oder selbstproduziertes Material audiovisuell mit wenig oder größeren Eingriffen neukonfiguriert wird. Es hat sich gezeigt, dass hierfür Spiele mit audiovisuellen Einstellungen wie Schnitttechniken charakteristisch sind, durch die ein bestimmter Ausschnitt extra fokussiert oder weggelassen wird. Siehe als prägnantes Beispiel den Videoclip ‚lol.sarrazin.wmv‘ (H24), bei dem sich ein kurzer Ausschnitt wiederholt oder das aus verschiedenen Ausschnitten bestehende Video ‚Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer‘ (H25). Ebenso ließ sich feststellen, dass Einstellungen durch Schrift oder Grafiken ergänzt werden, wie bei ‚Sarrazin und das Judengen‘ (H16). Des Weiteren werden in Dispositivspielen verschiedene Bezugnahmen zum Fernsehen deutlich. Es werden Sendernamen und -logos in das Material eingefügt; hieran zeigt sich, wie bekannte mediale Muster aufgegriffen werden und zu alternativen Autorschaften in der Videoclipproduktion und Zweitverwertung legitimiert werden. So tragen etwa *Wenzel TV* (VD1) und *TV Wahrheit* (VTV9) ihre eigenen Namen wie ein Senderlogo im Videobild als Referenz zum Fernsehen.



Bekannte Elemente aus dem Dispositiv Fernsehen werden durch audiovisuelle Praktiken abgewandelt wiederverwendet. Dazu zählen auch Recyclings von Fernsehformaten wie Nachrichten oder Reportagen. Eingriffe in das Material und die Anknüpfung an Dispositive geben die Möglichkeit zu einem ästhetischen und medialen Erleben. Die Dispositivspiele verdeutlichen, dass die Funktion des Fernsehens als Leitmedium auch in digitalen Erlebnisräumen weiter besteht, wenn auch transformiert und funktional für die digitalen Räume erweitert und einem Remediationsprozess der Produzent unterworfen. Im Korpus stachen vor allem Videoclips sarrazinfreundlicher Produzent hervor, die ihre Videoclips als alternative Nachrichten mit einer informativen Funktion und auch humoristischen Mitteln zur Kritik und Aufmerksamkeitserzeugung gestalteten. Sie beteiligen sich aus einem rechts-konservativen Selbstverständnis journalistisch-alternativ zu den etablierten Medien an der Affäre. Die klassischen Massenmedien dienen als Spiegelfläche und bieten einen Anlass zur Videoproduktion. Digitale Erlebnisräume zur Thilo-Sarrazin-Affäre konstituieren sich, auf der Ebene materialer Spiele, als partizipative ästhetische und soziale Kreativitätsräume.

b) Zu den gattungsspezifischen Spielen

In den untersuchten gattungsspezifischen Spielen zeigte sich, wie kreativ mediale und kommunikative Gattungen zu Hybridformen recycelt werden. Es wurden überwiegend Formen kommunikativer Gattungen, wie wir sie aus Face-to-Face-Situationen kennen, rekonstruiert. Die Analyse ergibt, dass Remediationen vor allem auf kommunikative Gattungen von Klatsch, Dissensäußerungen und künstlerischer Performance zurückgreifen, welche in Formen des Talking Heads, von Frage-Antwort-Videoserien, Rededuellen im Battlerapgenre, Parodien und Performances realisiert werden. Im Digitalen werden sie remediatisiert und so ist die Möglichkeit auf soziales und dialogisches Erleben gegeben. Ein gutes Beispiel sind die Frage- und Antwortvideos etwa zur Frage des Tages (D1, D2) oder im Musikvideo (M8, M6).

Die Ergebnisse zeigen, wie digitale Erlebnisräume aus Prozessen von neukonfigurierten, audiovisuellen Ausdrucksweisen, die Orientierung und Kontinuität in den konvergierenden Netzwerkumgebungen geben, hervorgebracht werden. Die Videos beinhalten Formen von Smaltalk, Klatsch, Witz, Diskussion, Widerspruch. Solch mündliche Kommunikationsformen als konstituierende Prozesse in digitalen Erlebnisräumen unterstreichen, vor dem Hintergrund der brisanten Thilo-Sarrazin-Affäre, Praktiken der Positionierung und Provokation im hier nutzbar gemachten Diskurs. Die Kombination von literaturwissenschaftlichen wie soziologischen Gattungsbegriffen erwies sich als ein tragfähiger Ansatz, um die gattungsspezifischen Neuschöpfungen, die Wiederholungen und gleichzeitigen Variationen mit Fokus auf gattungsspezifisches Handeln, zu rekonstruieren. Lebendige Spiele zur parodistischen



Überzeichnung Sarrazins, Buchlesungen zur Werbung und als Protest oder musikalische Formen entstehen. Es liegen kommunikative Gattungen zugrunde, die darauf hinweisen, dass bei diesen Praktiken recycelt und auf etablierte Muster zurückgegriffen wird, die im Digitalen transformiert und aktualisiert werden. Besonders auffällig sind Parodien, eine Praktik, die im Digitalen durch Zerrbilder häufig zu finden ist. Ein parodistisches Muster ist die Fokussierung auf Köpfe. Die gemeinte Person ist durch eine fotorealistische Abbildung des Kopfes leicht zu identifizieren, während ihr Körper aus einer Comicfigur besteht. Der Kontrast, meist noch durch unverhältnismäßige Größendarstellungen verstärkt, verzerrt die Person und wirkt humoristisch, wie man den Abbildungen 36-40 entnehmen kann. Dieses Mittel wird im Korpus von Befürwortern Sarrazins verwendet, für sie bilden die Parodie und Ironie ein Ausdrucksmittel für Kritik an den herrschenden Verhältnissen, repräsentiert durch Medienvertreter und Politiker. Ein paradigmatisches Beispiel hierfür stellt der Videoclip ‚Die Dysgenik und der Thilo‘ (H3) dar. Digitale Erlebnisräume zur Thilo-Sarrazin-Affäre konstituieren sich gattungsspezifisch als kommunikative Räume, in denen kreative, mediale Formate in ihrer Hybridität erlebt werden können.

c) Zu den narrativen Spielen

In narrativen Spielen manifestiert sich das Prinzip ‚Sharing, Showing, Telling‘ der Präsentationsdimension im Denkmodell digitaler Erlebnisräume. Die einzelnen Praktiken gehen ineinander über. So treten ein szenisches und berichtendes Erzählen häufig zusammen auf, wobei der narrative Akt, wie die Videos zeigen, immer mehr an Relevanz gewinnt. Die Musikvideos des Korpus stechen in dieser Perspektive hervor, da sie, länger als andere, mehr Raum zur Entfaltung einer Narration geben. Insbesondere das ‚Sharing‘ hat sich als Merkmal der untersuchten Narrationen herauskristallisiert. Es sorgt dafür, dass Narrationen wiederholt und dabei variiert werden. Die Praktik des Teilens trägt zu einem transmedialen Storytelling in mehreren Clips und über mehrere Plattformen hinweg bei, auch wenn es sich bei einigen Videoclips um Wiedergaben und Wiederverwertungen zur Streuung der Geschichte handelt und nicht im engeren Sinne um ein Weitererzählen in verschiedenen Formen. So taucht etwa der Song vom Schlapplachen über Sarrazin in verschiedenen Profilen auf und erst die Kombination von a-capella-Rap und Musikvideo macht eine vernetzte Narration daraus (M2, M3, M4, M5, H28). Des Weiteren bilden sich so personalisierte Öffentlichkeiten oder Netzwerke, in denen das Medienstück getauscht, bewertet und weiterverwendet wird. Die Fallbeispiele belegen, wie Recyclings eine narrative Funktion erfüllen und narratives Erleben ermöglichen. Das ‚Showing‘ erfolgt auf Videoplattformen oft durch unterschiedliche Mechanismen der Selbstinszenierung mit Performancecharakter. In den Videoclips treten die Produzenten auf, adressieren das Publikum und erzählen persönliche Erlebnisse. Durch die Aufführung kann Zugehörigkeit zum Darsteller erlebt werden. Diesem ist durch die Aufzeichnung sei-



ner Darstellung möglich, die eigene Inszenierung zu erleben. Hierfür ist, wie in der Untersuchung herausgearbeitet wurde, der Produzent *Muhabbet* (M19) ein sehr gutes Beispiel: *Muhabbet* inszeniert einen Telefonanruf bei Sarrazin und spricht die Zuschauer durch direkten Blick in die Kamera an. Der Performancecharakter ist hier, wie bei anderen Musikvideos stark ausgeprägt. Die Ausdrucksweise erfolgt nicht anonym, sondern der Künstler zeigt sich selbst im Video oder nennt sich namentlich. Das ‚Telling‘ offenbart persönliche Geschichten, die audiovisuell inszeniert werden. So etwa Geschichten von Migranten, die sich als eine bestimmte Generation (*Generation Kanak* (M21), *Generation Sarrazin* (M25)) begreifen und ironisch mit Stigmatisierung und Rassismus umgehen. Der Rapgesang ist eine paradigmatische Ausdrucksweise von Minoritäten und verbindet hier die künstlerische Form, persönliche Perspektive und Diskursgestaltung, wie sich feststellen ließ. Ein anschauliches Beispiel für ein Erzählnetzwerk liefern Videos vom ‚Danke-Thilo-Mann‘, einer als spontan dargestellten Unterstützungsaktion für Thilo Sarrazin, die mediale Aufmerksamkeit auf sich zog und audiovisuell remediatisiert verbreitet, ergänzt und variiert wurde (TVN27, TVN26, VTV1). Es wird deutlich, wie sich Inhalte und Kontexte um-bilden, verdichten und verstreuen im Zusammenspiel mehrerer Videos und so einen digitalen Erlebnisraum bilden, der aus narrativen Präsentationsdimensionen besteht. Digitale Erlebnisräume zur Thilo-Sarrazin-Affäre konstituieren sich narrativ als Räume, in denen Erzählungen ausgetauscht und weiterverarbeitet und so partizipativ erzählt und erlebt werden.

d) Zu den diskursiven Spielen

In den diskursiven Spielen entfalten sich Themen wie Vererbung von Intelligenz, Rassismuserfahrungen, Meinungsfreiheit und verschiedene Bewertungen zu Sarrazin. Oftmals werden dazu Begriffe und Wendungen von Sarrazin oder Überschriften aus den klassischen Massenmedien übernommen. Hierbei wird rhetorisch, verbal vor allem mit Ironie genauso wie visuell mit ikonischen und anderen Darstellungen gearbeitet. Es lassen sich überwiegend drei Perspektiven ausmachen, aus denen heraus sich Produzent zur Thilo-Sarrazin-Affäre beteiligt haben.

- Zum einen werden in den Clips Diskussionen aus der Perspektive von Menschen mit Migrationshintergrund geführt, die sich ungerecht von Sarrazin kritisiert fühlen und das Buch als fernab der Realität einschätzen. Ein paradigmatisches Beispiel für diese Position ist der Song ‚Sarrazynismus‘ (M9), in dem gegen die Pauschalisierung von Sarrazin gerappt wird.
- Zum anderen werden Diskussionen aus der Perspektive von Migrationskritikern geführt. Hierbei werden Verlustängste oder Angst vor Veränderungen thematisiert. Die von Sarrazin aufgeworfenen Nachteile von Migration wie Abnahme der Intelligenz und Produktivität der deutschen Bevölkerung werden



bejahend diskutiert und Regelungen gefordert. Was den Produzern in der öffentlichen Wahrnehmung fehlt, kritisieren sie an Politikern und den klassischen Massenmedien, charakteristisch für solch eine diskursive Grenzziehung ist der ironische Videoclip zur Meinungsfreiheit ‚Wie man ein politisch korrekter Kriecher wird (Teil 1)‘ (TVN7). Rhetorisch ähnlich wie *Pegida*, *pi-news* oder die *AFD* nehmen Videoclips dieser Perspektive die etablierten Parteien, Medien und ihre jeweiligen Vertreter nicht ernst und klagen ein tabuisiertes Meinungsklima an.

- Des Weiteren gibt es Diskurse, die aus der Perspektive von Sarrazingegnern geführt werden. Diese überschneiden sich in der Ablehnung von Sarrazins Thesen und einem Eintreten für Migration mit der ersten Position von Menschen mit Migrationshintergrund. In den Fallbeispielen werden Offenheit gegenüber Ausländern, Vorteile einer multikulturellen Gesellschaft und Rassismus angesprochen. Sarrazins Thesen werden als Rassismus kritisiert und etwa als Protestaktionen dokumentiert. Verschiedene Praktiken zeigen sich in dieser Perspektive wie im dokumentarischen Kurzfilm ‚Wir. und die anderen‘ (VP4) oder der Aufzeichnung der Anti-Sarrazin-Demonstration ‚Tinitus für Sarrazin in Erfurt‘ (VA4).

Ausschließungen von Meinungen und Perspektiven sind in digitalen Erlebnisräumen anders als im massenmedialen Diskurs gelagert, da die Produzern Diskurse gestalten, um nur einen Punkt aufzugreifen. Allerdings zeichnen sich Grenzen und Distinktionen ab, die etwa durch eine bestimmte Rhetorik, den Gebrauch spezifischer Gattungen und die Vernetzung in persönlichen Öffentlichkeiten auch neue Praktiken des Ausschließens bestimmen. Zum Zeitpunkt der Publikation zeigen sich die gesellschaftliche Relevanz und Etablierung digitaler Erlebnisräume an Debatten wie um „Brexit“ oder den 45. amerikanischen Präsidenten „Trump“. Kontroverse, brisante Themen, die man zuspitzen kann, suchen sich alternative Ausdrucksformen und bewegen die Menschen. Die vorliegende Arbeit führt zu weiteren Fragen, wie online strukturell und inhaltlich mit sozio-politischen Inhalten umgegangen wird, woher Informationen kommen und wer sie wie weitergibt. Digitale Erlebnisräume zur Thilo-Sarrazin-Affäre konstituierten sich diskursiv als Räume zur Meinungsäußerung und Selbstpositionierung; in ihnen sind fremde und eigene Erfahrungen durch Videoclips anderer Produzern und Netzwerke zu erleben.

e) Intermediale Praktiken im Digitalen

Es wird wenig neu kreiert, sondern überwiegend Material wiederverwertet. Musikalische und einige journalistische Videoclips werden dagegen selbst gedreht. Remediationen im Korpus bedienen sich Muster, Bilder und Gattungen aus Alltagssituationen wie das direkte Gespräch, klassische Medienformate oder Internetmaterial.



Es wird wenig neu kreiert, sondern überwiegend Material wiederverwertet. Musikalische und einige journalistische Videoclips werden dagegen selbst gedreht. Durch die Rekonfigurationen im Digitalen werden bereits existierende Medien, Inhalte und Erfahrungen wieder verfügbar und erlebbar.

Sowohl in der Wahl von Gattungen, audiovisuellem Material oder Erzählweisen lassen sich keine ausschließlichen Tendenzen bei Gegnern oder Befürwortern feststellen, sie positionieren sich diskursiv mit diesen Spielarten. Als Beispiel sei hier auf zwei Dokumentationen von Demonstrationen verwiesen ‚Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011‘ (VA3) aus einem politisch rechten Lager und ‚Tinitus für Sarrazin in Erfurt‘ aus einem politisch linken Lager (VA4). Des Weiteren gab es bei den Musikvideos zwar überwiegend Gesang gegen, aber auch einmal für, harte Positionen bei der Migrationspolitik (M6, M8).

Die verschiedenen Dissensäußerungen zur Affäre und Sarrazin erfolgen verbal und visuell mit unterschiedlichen Mitteln. Wird verbal-rhetorisch vor allem in Songtexten beleidigend angegriffen, kommt es visuell zu Verzerrungen etwa durch den Gebrauch von Comicfiguren. Beiden Ausdrucksformen ist die Übertreibung und Verspottung gemeinsam und nimmt den überwiegenden Teil des Korpus ein. Die meisten Parodien wie in der Serie ‚Deutschland schafft sich ab‘ (D11-D16) von *POLITIKPEST* sind sarrazinfreundlich, sie machen Werbung für das Buch und verunglimpfen Sarrazinkritiker. Wenn Sarrazin verzerrt wird, dann ironisch. Digitale Parodien der Thilo-Sarrazin-Affäre erhalten so mehrere Konnotationen über den Bezugspunkt der dargestellten Kritik. Es scheint, dass parodistische Spiele, weil sie eine Grundlage komisch abwandeln und dahinter verschiedene Intentionen stecken können, gut geeignet für eine audiovisuelle Beteiligung sind. Allein materiale und gattungsspezifische Spiele lassen nicht auf Inhalt oder Funktion der Videos schließen. Im Einzelnen, wie die Analyse ergab, unterscheiden sich die Videos in ihrer audiovisuellen und narrativ-diskursiven Position, weswegen die Kombination aller vier Analyseperspektiven relevant ist. Mit diesen vier Perspektiven ist ein ertragreiches Beschreibungsinstrument, auch in medienkulturgeschichtlicher Hinsicht, konzipiert und angewendet worden.

Die strukturierte semiotische Vorgehensweise hat den Blick auf Details und Spezifika der Clips, auch in Spielen um audiovisuelle Einstellungen, geschärft. Das Konzept der Intermedialität hat sich in dieser Arbeit bewährt, Spektren digitaler Praktiken semiotisch zu rekonstruieren. Die Arbeit stellt sich damit in den wissenschaftlichen Diskurs um digitale Intermedialitätsforschung.





7 Ausblick

Der Forschungsansatz und die Ergebnisse dieser Arbeit können für weitere Untersuchungen fruchtbar gemacht werden. Dazu bieten sich interdisziplinäre, transkulturelle, plattformübergreifende oder auch historische Forschungsperspektiven an:

a) Ausblick auf interdisziplinären Transfer

So wie etwa die Forschung zu ‚Mashups‘ aufweist, werden digitale Praktiken, obwohl sich die Definitionen kaum von denen der Remediation unterscheiden, nicht unter dem Gesichtspunkt der Intermedialität erforscht. In Zukunft scheint es daher gewinnbringend, über Einzeldarstellungen hinaus weiter auszuloten, welchen Konzepten und Verfahren digitale Phänomene wie ‚Remix‘, ‚Mashup‘ oder ‚Remediation‘ ästhetisch, technisch und medial angehören und wie sich für die Forschung theoretisch-methodische Synergieeffekte und Anknüpfungspunkte bilden können.

Medien, vor allem soziale Medien, sind oftmals so in den Alltag integriert, dass wir sie nicht mehr besonders wahrnehmen. Die semiotisch-phänomenologisch basierte Erforschung digitaler Erlebnisräume rückt die Beziehung zwischen Mensch und Medientechnologien wieder in den Vordergrund und deckt mediales Handeln und Erleben auf, das sich on- wie offline abspielt. Eine Fortführung der Resultate der vorliegenden Arbeit unter phänomenologischer Perspektive dürfte helfen, den Ansatz und die Begrifflichkeit von einem digital-zentrierten Erleben mit Medien zu schärfen und seine Faszination herauszuarbeiten. Eine Erweiterung und Gewichtung der Dimensionen sollte ebenso interdisziplinär in Betracht gezogen werden. Erlebnisräume von Kindern und Jugendlichen können geradeso wie Erlebnisräume im Alter weitere Untersuchungsgegenstände bilden. Solcherlei Erforschung digitaler Erlebnisräume an der Schnittstelle von soziologischen, pädagogischen und ethischen Fragestellungen ist vor allem fruchtbar für die Bedeutung digitaler Erlebnisräume und ihren Gebrauch im Alltag. Wie sehen gegenwärtige Teilhabepraktiken aus und wie gestalten sich zukünftige Optionen? Ebenso scheint ein semio-historischer Anschluss möglich, um über einzelne intermediale Praktiken in ihrem historischen Rückgriff auf Material, Gattungen Inhalte und Funktionen nähere Erkenntnisse zu gewinnen. Die Resultate können in Projekte bspw. der Medienpädagogik im Museum oder der Schule einfließen.

Erlebnisräumen über Plattformen hinaus nachzugehen, scheint, ausgehend von der vorliegenden Studie, vielversprechend für weitere Einblicke in Strukturen digitaler Erlebnisräume, ihre Praktiken und Themen. Einen Beitrag dazu leistet die Untersuchung von den Relationen digitaler Erlebnisräume und transmedialer Formate. Es



lässt sich daran anknüpfend fragen, inwiefern andere soziale Medien wie *Facebook*, *Twitter* oder *Instagram* Erlebnisräume bilden. Lassen sich ähnliche Spielformen herausarbeiten? Die vier vorgeschlagenen Perspektiven könnten sich so erhärten oder erweitert werden.

b) Ausblick auf Themen und Diskurse

Gesellschaftliche Reizthemen, wie in dieser Arbeit die Thilo-Sarrazin-Affäre, können als Trigger für aktive digitale Partizipation gut der Fokussierung einer digitalen Erlebnisforschung dienen. Beim Verfassen dieser Zeilen im Oktober 2015 ist die sog. Flüchtlingskrise als Jahrhundertaufgabe in aller Munde und viele Argumente und Gedanken zu Integration und muslimischen Migranten, die durch die Thilo-Sarrazin-Affäre neu entfacht wurden, werden aufgegriffen. Es lässt sich daher narrativ-diskursiv nach weiteren digitalen Erlebnisräumen fragen, einmal bezüglich ähnlicher Debatten, sowie mit Fokus auf verschiedene soziale Medien. Diskurse und Narrationen zu ‚Asylanten‘, ‚Flüchtlingen‘, ‚AFD‘ oder ‚Pegida‘ konstituieren gegenwärtige polyseme digitale Erlebnisräume, deren Funktionen es zu untersuchen lohnt. Was heißt der Vertrauensverlust in klassische Massenmedien und eingesessene Parteien für das sozio-kulturelle Zusammenleben und die Meinungsbildung in einer digital geprägten Gesellschaft? Untersuchungen in größeren Forschungsfeldern mit Blick auf digitale Praktiken scheinen äußerst fruchtbar. Mögliche Fragestellungen wären: Wie werden Reizthemen, Krisen und Terrorismus medial verarbeitet? Inwiefern bilden digitale Erlebnisräume alternative (politische) Räume? Welche Funktionen und Handlungsweisen ermöglichen digitale Erlebnisräume bei der Remediation von Krisen, Konflikten oder Kriegen?

Ein Blick über Nationen und Kulturen hinaus bietet sich dabei ebenfalls an, da die Globalisierung zu einer weltweiten Vernetzung digitaler Erlebnisräume und Produser-Partizipation führt. In digitalen Erlebnisräumen formen sich Konzepte wie ‚Heimat‘, ‚Identität‘, ‚Mobilität‘ oder ‚Information‘, nicht nur bei immer mehr Menschen in Bewegung. Es lohnt sich herauszuarbeiten, wie sich die vier Spielarten digitaler Erlebnisräume in verschiedenen Kulturen entwickeln. Inwiefern sind die Praktiken kultur- oder plattformspezifisch? Welche Nutzergruppen und Subkulturen bilden sich in welchen digitalen Erlebnisräumen? Wie nutzen bspw. Minderheiten oder verschiedene Generationen digitale Erlebnisräume? Welcher Codes und medialer Muster bedienen sie sich? So ließe sich in einer interdisziplinären und kulturübergreifenden Kombination u.a. eine Verbindung zur Do-it-yourself-Bewegung, den Material Studies und der Migrationsforschung herstellen. Eine Anknüpfung an die Fanforschung mit Fokus auf digitale Erlebnisräume liegt ebenfalls nahe, da Fan-Kultur sehr aktiv im Digitalen ist und für kreative Materialspiele bekannt wurde.



Digitale Erlebnisräume bilden ein Querschnittsphänomen zu gegenwärtigen Wandlungsprozessen der Gesellschaft, daher lassen sich hieran gut Methoden und Theorien erproben und weiterentwickeln, eine Diskussion, die Forschung an digitalen Phänomenen auch in Zukunft interdisziplinär ausloten wird. Eine Richtung kann sein, danach zu fragen, welche Praktiken von Selbstausdruck, Aneignung oder Emanzipationserfahrungen in Videoclips enthalten sind.

c) Ausblick auf die audiovisuelle Kultur im Digitalen

Die in der vorliegenden Arbeit herausgearbeiteten audiovisuellen, digitalen Spiele zeigen die Relevanz von audiovisuellen Inhalten, die im privaten wie wirtschaftlichen und journalistischen Gebrauch zunehmen und alle Lebensbereiche durchdringen werden. Es bieten sich viele Anknüpfungsfragen zum medialen Wandel an. Erkenntnisse zu den Praktiken aus ästhetischer Sicht ließen sich etwa im Wechselspiel zu Praktiken der Avantgarde oder Postmoderne dazugewinnen. Eine Rolle für weitere Studien spielt die Transformation von verbalen, schriftlichen und audiovisuellen Formen hin zu Videoclips, deren Praktiken die vorliegende Untersuchung aufzeigt. Ein großer Bezugspunkt stellt das Dispositiv Fernsehen dar, was durch Mediatheken, Second-Screen-Angebote oder Streamingdienste ebenfalls neue Formen ausprobiert. Die digitalen Erlebnisräume sind intermedial und mehrdeutig, d.h. sie erfordern eine gewisse Medienkompetenz, um die in Videoclips enthaltene Erfahrung und Kontexte verstehen und deuten zu können. Die Ergebnisse berühren nicht nur das Forschungsfeld der Medienpädagogik, sondern machen auch praktischen Handlungsbedarf in der Medienvermittlung deutlich. Potentiale und Grenzen der Nutzung digitaler Erlebnisräume sind weiter fruchtbar zu machen für konstruktive Anwendungen von Medientechnologien in der Gesellschaft, in Bildungsbereichen und für eine moderne Arbeitshaltung.

Digitale Erlebnisräume prägen eine polyseme audiovisuelle Kultur-Landschaft, in der Produzent erleben, verweilen, kreieren, entdecken, sich präsentieren und ausdrücken. Brisante Affären finden darin leicht Verbreitung, werden archiviert, abgewandelt und umgedeutet. Diese Arbeit plädiert dabei für eine Vorrangstellung der Medienwissenschaft, um interdisziplinär zu digitalen Erlebnisräumen als Alltagsphänomene zu forschen. In diesem Sinne mit Burgess gesprochen:

It is this characteristic of the new networks of cultural production that has the most profound implications for cultural participation, at least in potential, because this shift opens up new and diverse spaces for individuals to engage with a variety of aesthetic experiences at the same time as their participation contributes to the creation of those spaces, their communities, and even publics.⁹¹³

⁹¹³ Burgess, Jean (2011), S. 316.





8 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Denkmodell digitale Erlebnisräume – Neues-in-der-Welt-Sein – Zwischenräume ...	105
Abb. 2 H24: Wiederholung: ‚Stinkefinger‘	152
Abb. 3 VTV7: Wiedergabe einer Talkshow	154
Abb. 4 H5: Wiedergabe des Hassknecht-Kommentars.....	157
Abb. 5 H25: Start – Prozession	160
Abb. 6 H16: Erster Teil Fotorecycling.....	162
Abb. 7 H16: Recycling von South Park-Ausschnitten, Clipmitte	163
Abb. 8 H16: Verlinkungen am Schluss.....	164
Abb. 9 TVN6: Eko Fresh	166
Abb. 10 VD1: Verstellte Sicht: Kopf im Bild.....	169
Abb. 11 VD1: Suche des Bildausschnitts: Rednerin Kelec am Rand.....	170
Abb. 12 VA3: Produserlogo als URL	171
Abb. 13 VD1: Startbild mit Journalisten.....	172
Abb. 14 VD1: Journalisten umringen Sarrazin	172
Abb. 15 VA4: Produsage-Logo: URL und CC	174
Abb. 16 VA4: Creative Commons-Logo und Lizenz erklärt.....	174
Abb. 17 VTV9: Schlussüberblendung: Die Stimme des Volkes	176
Abb. 18 VTV9: Weltkugel, Nachrichten, blau-gelb	176
Abb. 19 VP4: Schwarz-Weiß-Standbild spielender Männer.....	179
Abb. 20 M25: Sarrazin-Double	181
Abb. 21 M25: Familie des arabisch-stämmigen Jungen	181
Abb. 22 M25: Rapperposen	182
Abb. 23 M1: Remediation des Charmes der Schallplatte.....	183
Abb. 24 H20: Daily Steffi –Talking Head	185
Abb. 25 D1: Gattungsspezifische Videofrage.....	189
Abb. 26 D2: Gattungsspezifische Videoantwort	189
Abb. 27 M8: Kaveh, Hakenkreuz.....	192
Abb. 28 M8: Kaveh, Topf.....	193
Abb. 29 H24: Standbild Sarrazin	195
Abb. 30 VA2: Heimliches Bekleben – Nahaufnahme	198
Abb. 31 VA2: Zurückstellen ins Regal nach Bekleben	198
Abb. 32 Va1: Sarrazin wird in einem Dönerimbiss gelesen	200
Abb. 33 H26: Pfeifen mit Requisiten	204
Abb. 34 H3: Thilo im Kanzleramt.....	206



Abb. 35 H3: Ende der Politikersitzung im Kanzleramt.....	207
Abb. 36 H3: Aktuelle Kamera mit Slomka-Karikatur.....	209
Abb. 37 TVN8: Parodierter Gabriel	210
Abb. 38 D12: Parodierter Strauß.....	210
Abb. 39 Lithographie, Victor Hugo-Karikaturkopf	211
Abb. 40 D11: Sarrazin-Meme.....	213
Abb. 41 D16: Sarrazin-Terminator	214
Abb. 42 M4: Buchcover Sarrazin.....	217
Abb. 43 M4: Plakat RebellComedy	217
Abb. 44 M4: Dia nah, angeschnittene Bildauswahl.....	218
Abb. 45 M4: schräge Untersicht.....	218
Abb. 46 M2: Dia live	221
Abb. 47 M19: Requisiten, Accessoires.....	222
Abb. 48 M19: Blick in die Kamera	223
Abb. 49 HipHop.de/Generation Kanak: Hitlergruß	225
Abb. 50 M21: Fahnen.....	229
Abb. 51 M21: Titel in flammender Frakturschrift	230
Abb. 52 M25: Sarrazin-Double	232
Abb. 53 M25: Die Jungen streifen durch die Stadt.....	233
Abb. 54 TVN27: Wiedergabe von Phoenix durch theAnti2007	235
Abb. 55 TVN26: Wiedergabe mit Profillink als Logo durch theAnti2007	236
Abb. 56 VTV1: Wiedergabe durch krefelderforum	236
Abb. 57 H25: Sarrazin – Rednerpult	240
Abb. 58 VP4: Papy bei der Arbeit.....	244
Abb. 59 VP4: Dr. Kalil während einer Untersuchung	245
Abb. 60 VP4: Schlusseinstellung: Bewegtbild Rolltreppe	247
Abb. 61 M9: Reflexionen wie Zellkulturen	249
Abb. 62 M9: Porträtaufnahme nah	250
Abb. 63 M25: Rapper im Abrisshaus.....	253
Abb. 64 VA3: Startaufstellung mit Transparent	256
Abb. 65 VA4: Interview auf Demo	257
Abb. 66 VA4: Protestschild gegen Rassismus	257
Abb. 67 VA4: Protestaktion Pfeiferauchen	258
Abb. 68 TVN7: Nichts-Sehen-Hören-Sagen.....	260



9 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Übersicht der Videoclips	121
Tabelle 2: Videoclips von Vimeo	123
Tabelle 3: Videoclips von YouTube	125





10 Literatur- und Materialverzeichnis

10.1 Fallbeispiele

nach Erscheinen im Text (alle letzter Zugriff 22.8.2015)

H24: Willst du mich verarschen film?! (28.5.2011): lol.sarrazin.wmv. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=PyWsSYmGSWw>>.

VTV7: TV-Reports (19.10.2010): Voß fragt Kelek: Hat Thilo Sarrazin recht? In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/15994469>>.

VTV5: TV-Reports (8.10.2010): Kapitulation des deutschen Rechtsstaats. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/15662034>>.

VTV6: TVReports (26.10.2010): LesungPotsdam. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/16213931>>.

VTV8: TVReports (3.11.2010): Schafft sich auch die Schweiz ab? In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/16459992>>.

H5: Adm.Polli (3.9.2010): "Thilo Sarrazin" – Ein Kommentar von Gernot Hassknecht, Al Jazeera | heute show ZDF. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=vHZ2cmQ8K_U>.

H6: Freigeist20789 (4.9.2010): Gernot Hassknecht – Thilo Sarrazin 4.9.2010. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=u4IC_6zP6-0>.

H7: PrinceTheLight (30.12.2010): hat Sarrazin doch Recht mit seiner Thesen? Mittlerweile wurde sein Profil aufgrund gemeldeter Urheberrechtsverstöße gelöscht.

H25: *SaviorAgent* (5.4.2012): Thilo Sarrazin redet Klartext über Ausländer. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=W6oVQNbURpc>>.

H16: makefunofThilo (30.08.2010): Sarrazin und das Judengen. In: *YouTube*. Mittlerweile aus urheberrechtlichen Gründen von Viacom wegen der Verwendung ihres Inhalts gesperrt.

H17: makefunofThilo (30.8.2010): Schluss mit Moor über Thilo Sarrazin. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=OrPWfzsi2x8>>.

H18: makefunofThilo (30.8.3010): Thilo Sarrazin – Er war einfach nur betrunken! [ACHTUNG! SATIRE!]. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=HjzHAv3K8Zs>>.

TVN6: freezyontv (10.03.2012): Eko Fresh über Thilo Sarrazin – VOX – Prominent. In: *YouTube*, mittlerweile urheberrechtlich gesperrt.

VD1: Wolfgang Wenzel (14.01.2011): Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 1. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/18781173>>.

VA3: ABMR (11.4.2011): Spontandemonstration gegen Thilo Sarrazin in Ahrweiler – 10. Märzer 2011. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/22236122>>.



- VA4: Filmpiraten (10.5.2012): Tinnitus für Sarrazin in Erfurt. In *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/41903365>>.
- VTV9: TV Wahrheit (27.2.2011): Sendung 007/11. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/20426722>>.
- VP4: Heimatfilm (21.1.2012): Wir. Und die Anderen. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/35426638>>.
- M25: rap.de (16.9.2014): Kamyar & Dzeko – Generation Sarrazin (rap.de). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=CzHEcZnNMoa>>.
- M1: nordmende99 (7.9.2010): LaLeLu: Thilo Sarrazin – das Video. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=RE5cvnDSnbl>>.
- H20: preissau (27.8.2010): DS615 Thilo Sarrazin-Buch. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=lkU-n5nK3J4&feature=fvsr>>.
- D2: Blog4IT – J.Kroeger (29.8.2010): Antwortvideo – DFDT5 – Wird Deutschland immer dümmert? In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=7q8Lip4CUI>>.
- D1: STYNG (28.8.2010): DFDT 005 – Wird Deutschland immer dümmert? Hat Thilo Sarrazin recht? In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=9lsmUCpPG2k>>.
- M8: Olad Aden (23.11.2010): Kaveh – Nur ein Augenblick? Antwort auf Harris. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=58rlR8sq7L4>>.
- M6: tEitaTV (2.10.2010): Harris – Nur Ein Augenblick. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=5t71H4FE0eM>>.
- VA2: RebellComedy (30.9.2011): RebellComedy – Bücheraktion Thilo Sarrazin. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/15435397>>.
- VA1: The Doublethink Project (20.3.2011): As we put our country at risk. In: *YouTube*, online: <<http://vimeo.com/21270051>>.
- H26: Rischka0 (5.9.2010): Mr. Thilo Sarrazin.wmv. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=FOrfCHRA80g>>.
- H3: DieClownUnion (27.07.2011): Die Dysgenik und der Thilo. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=KPvo3fj6gmY>>.
- TVN8: You365Tube (12.9.2010): Sigmar Gabriels Geschwafel über Thilo Sarrazin (REAL-SATIRE !). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=YdUnuZm1P9A>>.
- D12: POLITIKPEST (24.8.2010): Deutschland schafft sich ab 2/6 – Will ich den Muezzin hören, dann reise ich ins Morgenland. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=d9K5ywUWOeo>>.
- D11: POLITIKPEST (24.8.2010): Deutschland schafft sich ab 1/6 – Deutschland wird immer ärmer und dümmert. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=Meat92HU5vk>>.
- D16: POLITIKPEST (28.8.2010): Deutschland schafft sich ab 6/6 – Deutschland in 100 Jahren. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=e9G8t_pzFKE>.
- M4: RebellComedy (28.10.2010): RebellComedy & DIA – Deutschland lacht sich schlapp. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=A88Z2TMkcVc>>.



- M3: RebellComedy (27.10.2010): RebellComedy und DIA von DER STAMM – Deutschland lacht sich schlapp. In: *YouTube*, online <<http://www.youtube.com/watch?v=0l6o7B-urjs>>.
- M5: I703I (28.10.2010): Dia feat. RebellComedy – Deutschland lacht sich schlapp (Sarrazin-Diss). In: *YouTube*, online <<http://www.youtube.com/watch?v=jZArWnmKhCU>>.
- M2: Der Stamm (23.2.2011): DIA von DER STAMM live bei Rebell Comedy Sarrazin Diss Deutschland lacht sich schlapp. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=N7YJxsD-Py8>>.
- H28: RebellComedy (6.1.2012): RebellComedy Show 7 DIA von Der Stamm. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=_T-mThhHWAs>.
- M19: Muhabbet (3.9.2010): Muhabbet – Ich hab alles versucht (Sarrazin Diss – September 2010). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=gsN7ZGrR2kk>>.
- VM2: Fuck Zensur (7.9.2010): Manuellsen feat Haftbefehl – Generation Kanack. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/14762840>>.
- M22: AGGRO.TV (7.9.2010): MANUELLEN FEAT. HAFTBEFEHL – GENERATION KANAK (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=aZPoH6Kz-NY>>.
- M21: Lloyd2099 (6.9.2010): Manuellsen feat. Haftbefehl – Generation Kanak HD (M. Bilal 2010 Seit dem 01.10.2010 im Handel. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/user/aggroTV?feature=watch>>.
- TVN27: theAnti2007 (28.1.2011): theAnti2006 PI Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Phönix Linke Störer. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=iVDI6PiQaXc>>.
- TVN26: theAnti2007 (28.1.2011): theAnti2006 – Pi Mitstreiter Danke Thilo 30 8 2010 Berlin Sarrazin Buch Linke Presse. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=Q-Lda8fNbx>>.
- VTV1: krefelderforum (1.9.2010): Abschaffung der Redefreiheit wegen Sarrazin. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/14621132>>.
- TVN28: Malarich (6.10.2010): Interview mit dem Danke-Thilo-Mann. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=m3xNEi-MtZY>>.
- M9: Olad Aden (17.9.2010): Gangway Beatz presents Sarrazynismus by Madog/Kaveh/Gigoflow. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=ag6A5qNH3ol>>.
- M17: abazmusic (9.9.2011): MASSIV – DEUTSCHLAND SCHAFFT SICH AB (PRESENTED BY ABAZ). In: *YouTube*, aus Urheberrechtsgründen mittlerweile in Deutschland gesperrt. (Siehe die auditive Remixversion MASSIV (11.3.2012): MASSIV – DEUTSCHLAND SCHAFFT SICH AB REMIX – EINE KUGEL REICHT NICHT – ALBUM – TRACK 25. In: *YouTube*, online <<https://www.youtube.com/watch?v=QoPx55O1jmk>>.)



- M10: Kevin Muneran (26.10.2012): Crackaveli Feat Nate57 Parallelgesellschaft. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=eoDyHIAjmbY>>.
- TVN7: You365Tube (4.9.2010): Wie man ein politisch korrekter Kriecher wird (Teil 1). In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=PKD6VhuBxoY&list=PLJXPQd51IUr82aSs7oLnCrGcsOY9zbliS>>.

10.2 Literaturverzeichnis

- Abresch, Sebastian (2012): Use & Abuse: Handlungsmodi einer zeitgenössischen Medienlandschaft. Ein Vorwort. In: Abresch, Sebastian, Schaumburg, Christina/Wolf, Mario (Hg.) (2012): *We take what you made. Zur Theorie und Praxis digitaler Nutz(nieß)ung*. Universi: Siegen, S. 7-18.
- Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (1978): *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit*. Rowohlt: Hamburg.
- Augenblick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, 56/57, 2013, Erfahrungsraum Kino.
- Autenrieth, Ulla P. (2010): Doku-Soap des eigenen Lebens- Photographische Selbstrepräsentation als intermediale Identitätsarbeit von Jugendlichen auf Social Networking Sites. In: Blättler, Andy et al. (Hg.) (2010): *Intermediale Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung. Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte*. Transcript: Bielefeld. S. 221- 234.
- Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia (2014): Das Kleine denken, schreiben, zeigen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia/ Süwolto, Leonie (Hg.) (2014): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Wilhelm Fink: Paderborn, S. 9-20.
- Autsch, Sabiene/ Öhlschläger, Claudia/ Süwolto, Leonie (Hg.) (2014): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Wilhelm Fink: Paderborn.
- Barthes, Roland (1979): *Elemente der Semiotik*. Syndikat: Frankfurt a.M.
- Bedijs, Kristina/ Heyder, Karoline H. (2012): Sprache und Personen im Web 2.0. In: *Sprache und Personen im Web 2.0. Linguistische Perspektiven auf YouTube, SchülerVZ & Co.* (= Hildesheimer Beiträge zur Medienforschung 1). Lit Verlag: Münster, S. 7-20.
- Bellers, Jürgen (Hg.) (2010): *Zur Sache Sarrazin. Wissenschaft, Medien, Materialien*. Lit Verlag: Münster.
- Bellers, Jürgen (Hg.) (2011): *Freiheit und Zuwanderung als Spannungsverhältnis. Beiträge zur Sarrazin-Diskussion*. Lit Verlag: Münster.
- Bellers, Jürgen (2011): Sarrazin, die Medien und die SPD. In: Bellers, Jürgen (Hg.) (2011): *Freiheit und Zuwanderung als Spannungsverhältnis. Beiträge zur Sarrazin-Diskussion*. Lit Verlag: Münster: S. 199-204.
- Benkler, Yochai (2006): *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press: New Haven/London.



- Benveniste, Émile (1974): *Probleme der allgemeinen Sprachwissenschaft*. List Verlag: München.
- Berberich, Frank (2009): Thilo Sarrazin im Gespräch, Klasse statt Masse. Von der Hauptstadt der Transferleistungen zur Metropole der Eliten. In: *Lettre International*, Nr. 86/2009, S.197- 201.
- Berger, Peter/ Luckmann, Thomas (1972): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Fischer: Frankfurt a. M.
- Bergmann, Jörg G. (1987): *Klatsch. Zur Sozialform der diskreten Indiskretion*. Walter de Gruyter: Berlin.
- Berry, David (2011): The Computational Turn. Thinking About the Digital Humanities. In: *Culture Machine*, 12, 2011.
- Best, Stefanie/ Breunig, Christian (2011): Parallele und exklusive Mediennutzung. In: *Media Perspektiven* 1/2011, S. 16-35.
- Bilandzic, Helena/ Kinnebrock, Susanne (2009): Narrative experience and effects of media stories: An introduction to the special issue. In: *Communications. The European Journal of Communication Research*, 34/4, S. 355-360.
- Birr, Hannah/ Reinerth, Maike Sarah/ Thon, Jan-Noel (2009) (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Münster.
- Bleicher, Joan Kristin (2009): Zirkulationen medialer Bildwelten. Wechselwirkungen zwischen Fernsehen und YouTube. In: Birr, Hannah/ Reinerth, Maike Sarah/ Thon, Jan-Noel (Hg.) (2009): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Berlin, S. 177-200.
- Böhme, Hartmut (2004): Einführung. Netzwerke. Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion. In: Barkhoff, Jürgen/ Böhme, Hartmut/ Riou, Jeanne (Hg.) (2004): *Netzwerke. Eine Kulturtechnik der Moderne*. Böhlau Verlag: Köln, S. 17-37.
- Bolter, Jay D./ Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press: Cambridge.
- Bolter, Jay D. (2005): Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema. In: Despoix, Philippe/ Spielmann, Yvonne (2005): *remédier*. (= Intermédialités, Nr.6). CRI: Montréal. S. 13-26
- Bolter, Jay D./ Engberg, Maria/ McIntyre, Blair (2013): Media Studies, Mobile Augmented Reality, and Interaction Design. In: *Interactions*, Januar/Februar 2013, S. 36-45.
- Bonfadelli, Heinz (2002): *Medieninhaltsforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. UVK: Konstanz.
- Bordwell, David (1987): *Narration in the Fiction Film*. Routledge: London.
- Bordwell, David (2008): *Poetics of Cinema*. Routledge: New York/Oxon.
- boyd, danah/ Crawford, Kate (2012): Critical Questions für Big Data. Provocations for a cultural, technological, and scholarly phenomenon. In: *Information, Communication & Society*. 15/5,2012 S. 662–679.



- Broeren, Joost (2009): Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (2009) (Hg.): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S. 154-165.
- Bruns, Axel (2008): *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage*. Peter Lang: New York.
- Bruns, Axel & Schmidt, Jan-Hinrik (2011) Produsage: a closer look at continuing developments. In: *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 17/1, 2011, S. 3-7.
- Bucher, Hans-Jürgen / Erlhofer, Sebastian / Kallass, Kerstin/ Liebert, Wolf-Andreas (2008): Netzwerkkommunikation und Internetdiskurse. Grundlagen eines netzwerkorientierten Kommunikationsbegriffs. In: Zerfaß, Ansgar/ Welker, Martin/ Schmidt, Jan-Hinrik (Hg.) (2008): *Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. Band 1 Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum*. Herbert von Harlem: Köln, S. 41-61.
- Bulkow, Kristin/ Petersen, Christer (2011): Skandalforschung: Eine methodologische Einführung. In: ders. (2001): *Skandale. Strukturen und Strategien öffentlicher Aufmerksamkeitserzeugung*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 9-28.
- Burgess, Jean (2008): 'All Your Chocolate Rain Are Belong To Us'? Viral Video, YouTube And The Dynamics of Participatory Culture. In: Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2008): *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 101-109.
- Burgess, Jean (2011): User-Created content and Everyday Cultural Practice: Lessons from YouTube. In: Bennet, James/Strange, Niki (Hg.) (2011): *Television as digital media*. Duke University Press: Durham/London, S. 311-331.
- Burgess, Jean/ Green, Joshua (2011): *Youtube. Online Video and Participatory Culture*. Polity Press: Cambridge/Malden.
- Busemann, Katrin (2013): Wer nutzt was im Social Web? In: *Media Perspektiven*, 7-8/ 2013, S.391-399.
- Carraciolo, Marco (2012): Notes for a(nother) Theory of Experientiality. In: *Journal of Literary Theory*, 6/1, S.177-194.
- Christiansen, Per (2011): YouTube – Der Knock Out für das Urheberrecht. In: *hamburger hefte zur medienkultur*. Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung. 12, 2011, S.85-101.
- Conradi, Malte (6.9.2010). Die besten Blogs zu Sarrazins Thesen. In: *Süddeutsche Zeitung*, S. 27.
- Corcoran, Liam (2.12.2013): What Types of Content Do People Share? In: *The Whip*, online: <<http://blog.newswhip.com/index.php/2013/12/what-type-of-content-do-people-share>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Cuntz-Leng, Vera (2014): Einführung: konsumieren, partizipieren, kreieren. In: ders. (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. BÜCHNER-Verlag: Darmstadt, S.9-16, hier S.10f.



- Davis, Andréa/ Webb, Suzanne/ Lackey, Dundee/ DeVoss, Dànielle Nicole (2010): Remix, Play, and Remediation: Undertheorized Composing Practices. In: Urbanski, Heather (Hg.) (2010): *Writing and the Digital Generation. Essays on New Media Rhetoric*. McFarland & Company Inc.: Jefferson, N.C., S. 186-197.
- Der Spiegel (30.8.2010), 35/ 2010.
- Der Spiegel (6.9.2010), Titelthema: Sarrazin. Warum so viele Deutsche einem Provokateur verfallen. In: *Der Spiegel*, Nr. 36/ 2010.
- Der Spiegel (13.9.2010), 37/ 2010.
- Deutsche Verlags-Anstalt (23.8.2010): Debatte –Was tun? Der SPD-Politiker Thilo Sarrazin über die Folgen einer missglückten Einwanderungspolitik – und seine radikalen Lösungsvorschläge. In: *Der Spiegel*, 34/ 2010, S. 136-140.
- Deuze, Mark (2006): Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. In: *The Information Society*, 11, 2006, S. 63-75
- Deuze, Mark (2012): A Life Lived in Media. In: DHQ: Digital Humanities Quarterly. 6/1. Online: <<http://digitalhumanities.org/dhq/vol/6/1/000110/000110.html>>.
- Diaz-Bone, Rainer (2005): Diskursanalyse. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 538-552.
- Döring, Nicola (2010): Sozialkontakte online. In: Wolfgang Schweiger/ Klaus Beck (Hg.) (2010): *Handbuch Online Kommunikation*. VS Verlag: Wiesbaden, 159-184.
- Dreher, Jochen (2010): Lebensweltanalyse und Literaturinterpretation- zur Rekonstruktion symbolischer Wirklichkeitssphären. In: Staudigl, Michael (Hg.) (2010): *Alfred Schütz und die Hermeneutik*: UVK: Konstanz, S. 213-232, hier S. 217.
- Dubil, Jannwillem (2014): »Boah Gandalf, man kann es aber echt übertreiben!« *Lord of the Weed* oder die digitale Spaßguerilla im Spannungsfeld von Fanfilm und Parodie. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Büchner-Verlag: Darmstadt, S.157-174, hier S.160f.
- Eder, Jens (2009): Zur Spezifik audiovisuellen Erzählens. In: Birr, Hannah/ Reinerth, Maïke Sarah/ Thon, Jan-Noel (2009) (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Lit Verlag: Münster. S. 7-32.
- Einwächter, Sophie G. (2011): ‚Fankulturwirtschaft‘ oder: Der Beitrag der Fans zum Erfolg des Twilight-Saga-Franchise. In: *onlinejournal kultur & geschlecht*, 8, 2011, S. 1-21.
- Einwächter, Sophie G. (2014): Fantastic Fan Marketing – Fantasy Fan Online-Communities and Conventions as Markets of Cultural Goods. In: Hartwig, Marcel/ Keitel, Evelyne/ Süß, Gunter (Hg.): *Media Economies. Perspectives on American Cultural Practices*. WVT: Trier, S. 179-198.
- Engel, Bernhard/ Mai, Lothar (2010): Mediennutzung und Lebenswelten 2010. In: *Media Perspektiven* 12/ 2010, S. 558-571.
- erlehmänn/plomlompom (2013): *Internet-Meme. kurz&geek*. O'Reilly: Köln.



- Eugster, Benjamin (2015): Mashup als Metapher. Eine Selbstkritik. In: Mundhenke, Florian/ Arenas, Fernando Ramos/ Wilke, Thomas (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS: Wiesbaden, S. 161-177.
- Fagerjord, Anders (2010): After Convergence: *YouTube* and Remix Culture. In: Husinger, Jeremy/ Klastrup, Lisbeth/ Allen, Matthew (Hg.) (2010): *International Handbook of Internet Research*. Springer: Dordrecht/ Heidelberg/ London/ New York, S. 187-200.
- Fahle, Oliver (2011): Das Bild und das Sichtbare und das Serielle. Eine Bildtheorie des Fernsehens angesichts des Digitalen. In: Borer-Elia, Nadja/ Sieber, Samuel/ Tholen, Georg C. (Hg.) (2011): *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Transcript: Bielefeld, S. 11-134.
- Fangerau, Heiner/ Halling, Thorsten (Hg.) (2009): *Netzwerke. Allgemeine Theorie oder Universalmetapher in den Wissenschaften? Ein transdisziplinärer Überblick*. Transcript: Bielefeld.
- Fernández Castrillo, Carolina (2013): Intermedialities in Visual Poetry: Futurist 'Polyexpressivity' and net.art. In: *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, 36, 2013, S. 107-121.
- Fisch, Martin/ Gscheidle, Christoph (2008): Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communities. In: *Media Perspektiven*, 7, 2008, S. 356-364.
- Fiske, John (1994): Audiencing: Cultural Practice and Cultural Studies. In: Denzin, Norman K./ Lincoln, Yvonna S. (Hg.) (1994): *Handbook of Qualitative Research*. Sage Publications: Thousands Oaks et al., S. 189-199.
- Fiske, John (2002): *Television Culture*. Routledge: New York.
- Fludernik, Monika (1996): *Towards a 'natural' narratology*. Routledge: Oxon/ New York.
- Foucault, Michel (1974): *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Suhrkamp: Frankfurt a.M.
- Foucault, Michel (1993): *Die Ordnung des Diskurses*. Fischer Taschenbuch Verlag: Frankfurt a.M.
- Foroutan, Naika (Hg.) (2010): *Sarrazins Thesen auf dem Prüfstand. Ein empirischer Gegenentwurf zu Thilo Sarrazins Thesen zu Muslimen in Deutschland*. In: Humboldt Universität, online: <<http://www.heyamat.hu-berlin.de/dossier-sarrazin-2010>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Foroutan, Naika/ Schäfer, Isabel (1999): „Hybride Identitäten – muslimische Migrantinnen und Migranten in Deutschland und Europa“. In: *Bundeszentrale für politische Bildung*, online: <<http://www.bpb.de/apuz/32223/hybride-identitaeten-muslimische-migrantinnen-und-migranten-in-deutschland-und-europa>>, letzter Zugriff 22.8.2017.
- Franck, Georg (1998): *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. Carl Hanser Verlag: München.
- Friedrich, Sebastian/ Schultes, Hannah (2011): Alles nur Sarrazin? Rückblick auf eine LEID-Debatte. In: Raden, Rolf van/ Jäger, Siegfried (Hg.) (2011): *Im Griff der Medien. Krisenproduktion und Subjektivierungseffekte*. Unrast-Verlag: Münster, S. 55-75.



- Galanova, Olga (2012): Vom inhaltlichen Ernst zum formalen Scherz: Wandlungsprozesse massenmedialer Nachrichten im Internet. In: Nünning, Ansgar/ Rupp, Jan/ Hagelmoser, Rebecca/ Meyer, Joans Ivo (Hg.) (2012): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologien und Funktionen*. Wissenschaftlicher Verlag Trier: Trier, S. 351-368.
- Garfinkel, Harold (1978): Das Alltagswissen über soziale und innerhalb sozialer Strukturen. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hg.) (1978): *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit 1. Symbolischer Interaktionismus und Ethnomethodologie*. Reinbek: Rowolth, S. 189-262.
- Garfinkel, Harold (2012): *Studies in Ethnomethodology*. Polity Press: Malden.
- Genette, Gérard (2010): *Die Erzählung*. Wilhelm Fink: Paderborn.
- Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row, New York.
- Goffman, Erving (1976): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. R. Piper & Co: München.
- Goffman, Erving (1980): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Suhrkamp: Frankfurt a. M.
- Göttlich, Udo (2008): Zur Kreativität des Handelns in der Medienaneignung: Handlungs- und praxistheoretische Aspekte als Herausforderung der Rezeptionsforschung. In: Winter, Carsten/ Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich (Hg.): *Theorien der Kommunikations- und Medienwissenschaft. Grundlegende Diskussionen, Forschungsfelder und Theorieentwicklungen*. VS: Wiesbaden, S. 383-399.
- Gräf, Dennis/ Stephanie, Großmann/ Klimczak, Peter/ Krahl, Hans/ Wagner, Marietheres (2011): *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Schüren: Marburg.
- Greimas, Algirdas Julien (1971): *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Friedrich Vieweg + Sohn: Braunschweig.
- Grusin, Richard (2009): YouTube at the End of New Media. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The Youtube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S. 60-67.
- Guenther, Tina/ Schmidt, Jan-Hinrik (2008): Wissenstypen im „Web 2.0“ – eine wissenssoziologische Deutung von Prodnutzung im Internet. In: Willems, Herbert (Hg.) (2008): *Weltweite Welten. Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 167-187.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (2003): Why Intermediality – if at all? In: *intermédialités*, 2/2003, S. 173-178.
- Gunning, Tom (2000): The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. In: Stam, Robert/ Miller, Toby (Hg.) (2000): *Film and Theory: An Anthology*. Blackwell: Malden, S. 229-235.



- Günthner, Susanne/ Knoblauch, Hubert (1995): Culturally Patterned Speaking Practices – The Analysis of Communicative Genres. In: *Pragmatics* 5/1, 1995, S. 1-32.
- Gysin, Daniel: „des war echt zu geil“ – Die mediale Inszenierung eines Ausflugs in einem sozialen Netzwerk. In: Bedijs, Kristina/ Heyder, Karoline (Hg.) (2012): *Sprache und Personen im Web 2.0 – Linguistische Perspektiven auf YouTube, SchülerVZ & Co.* Münster: LIT, S.21-36.
- hamburger hefte zur medienkultur.* Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung. Heft 12/2011.
- Hanich, Julian (2010): *Cinematic emotion in horror films and thrillers: the aesthetic paradox of pleasurable fear.* Routledge: New York.
- Hanich, Julian (2012): Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers – eine Annäherung. In: Hanich, Julian/ Wulf, Hans-Jürgen (Hg.) (2012): *Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers.* Wilhelm Fink: München.
- Hartmann, Maren (2004): *Technologies and Utopias. The cyberflaneur and the experience of 'being online'.* München: Fischer.
- Hartmann, Maren/ Wimmer, Jeffrey (2011): Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft. In: Hartmann, Maren/ Wimmer, Jeffrey (Hg.) (2011): *Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft.* VS Verlag: Wiesbaden, S. 7-26.
- Hartung, Günter (1974): Analyse eines faschistischen Liedes. In: *Wissenschaftliche Zeitschrift Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, Gesellschafts- und sprachwissenschaftliche Reihe*, 23/6, S. 47–64.
- Hepp, Andreas (2004): *Netzwerke der Medien. Medienkulturen und Globalisierung.* VS: Wiesbaden.
- Hepp, Andreas (2011): Kommunikationsnetzwerke und kulturelle Verdichtungen: Theoretische und methodologische Überlegungen. In: Fuhse, Jan/ Stegbauer, Christian (Hg.) (2011): *Kultur und mediale Kommunikation in sozialen Netzwerken,* VS Verlag: Wiesbaden, S.13-29.
- Hirschauer, Stefan (2004): Praktiken und ihre Körper. Über materielle Partizipanden des Tuns. In: Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis.* Transcript: Bielefeld, S. 73-91.
- Hitzler, Ronald (2008): Von der Lebenswelt zu den Erlebniswelten. Ein phänomenologischer Weg in soziologische Gegenwartsfragen. In: Raab, Jürgen/ Pfenhauer, Michaela/ Stegmaier, Peter/ Dreher, Jochen/ Schnettler, Bernd (Hg.) (2008): *Phänomenologie und Soziologie. Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen.* VS Verlag: Wiesbaden S. 131-140.
- Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2004): Doing Culture: Kultur als Praxis. In: Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis.* Transcript: Bielefeld, S. 9-18.



- Hörning, Karl H. (2004): Soziale Praxis zwischen Beharrung und Neuschöpfung. Ein Erkenntnis- und Theorieproblem. In: Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Transcript: Bielefeld, S. 19-39.
- Hörning, Karl H./ Reuter, Julia (2008): Doing Material Culture. Soziale Praxis als Ausgangspunkt einer ‚realistischen‘ Kulturanalyse. In: Hepp, Andreas/ Winter, Rainer (Hg.) (2008): *Kultur Medien Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 109-123.
- Houellebecq, Michel (2015): *Unterwerfung*. DuMont: Köln.
- Husserl, Edmund (1950): *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Martinus Nijhoff: Haag.
- Hutcheon, Linda (2000): *A theory of Parody. The teachings of twentieth century art forms*. University of Illinois Press: Urbana and Chicago.
- Jenkins, Henry (2010): *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York University Press: New York/London.
- Jenkins, Henry (2011): What happened before YouTube? In: Burgess, Jean/ Green, (2011): *YouTube. Online Video and Participatory Culture*. Polity Press: Cambridge/Malden, S. 109-125.
- Jost, François (2008): De l'art aux medias: le culte du banal. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008): *Intermedialität Analog/Digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Wilhelm Fink: München, S. 127- 135.
- Juhasz, Alexandra (2009): Learning the Five Lessons of YouTube: After Trying to Teach There, I Don't Believe the Hype. In: *Cinema Journal*, 48/2, 2009, S. 145-150.
- Kardoff, Ernst von (1995): Qualitative Sozialforschung – Versuch einer Standortbestimmung. In: Flick, Uwe/ Kardoff, Ernst/ Keupp, Heiner/ Rosenstiel, Lutz von/ Wolff, Stephan (Hg.) (1995): *Handbuch qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen*. Beltz: Weinheim, S. 3-10.
- Keller, Reiner (2011): *Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen*. VS Verlag: Wiesbaden.
- Kepplinger, Hans Mathias (2010): Die gescheiterte Skandalisierung von Thilo Sarrazin. In: Bellers, Jürgen (Hg.) (2010): *Zur Sache Sarrazin. Wissenschaft, Medien, Materialien*. Lit Verlag: Münster, S. 19-32.
- Kittler, Friedrich (1985): *Aufschreibesysteme 1800/1900*. Wilhelm Fink: München.
- Kloepfer, Rolf (2008): Histoire vs discours. In: Nünning, Ansgar (2008): *Metzler Lexikon Literatur und Kulturtheorie*. Metzler: Stuttgart/Weimar, S. 287-288
- Knapp, Lore (2012): Christophs Schlingensiefs Blog: Multimediale Autofiktion in Künstlerbogs. In: Nünning, Ansgar et al. (Hg.) (2012): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologien und Funktionen*. Wissenschaftlicher Verlag Trier: Trier S. 117-132.



- Knobel, Michele/ Lankshear, Colin (2007): Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In: Knobel, Michele/ Lankshear, Colin (Hg.) (2007): *A new literacies sampler*. Peter Lang: New York. S. 199-228.
- Knoblauch, Hubert (1996): Einleitung: Kommunikative Lebenswelten und die Ethnographie einer »geschwätzigen Gesellschaft« In: Knoblauch, Hubert (1996) (Hg.): *Kommunikative Lebenswelten. Zur Ethnographie einer geschwätzigen Gesellschaft*. UVK: Konstanz, S. 7-27.
- Köppe, Tillmann (2007): Artefakt. In: Burdorf, Dieter/ Fasbender, Christoph/ Moennighoff, Burkhard (Hg.) (2007): *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Verlag J.B. Metzler: Stuttgart/Weimar.
- Korte, Helmut (2001): *Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*. Erich Schmidt Verlag: Berlin.
- Kotthoff, Helga/ Stehle, Daniel (2014): „Wasch labersch du?“ – Komische Vagheit in der Ethno-Comedy. Die Internet-Komik des Tedros „Teddy“ Teclebrhan und ihre Rezeption durch Jugendliche. In: Meier, Simon/ Rellstab, Daniel H./ Schiewer, Gesine L. (Hg.) (2014): Dialog und (Inter)Kulturalität. *Theorien, Konzepte, empirische Befunde*. Narr: Tübingen, S. 217-237.
- Kozinet, (2015): *Nethnographie: Redefined*. Sage Publications: London et al.
- Krämer, Hildegard/ Zimmermann, Harald (1984): Zynismus. In ders. (Hg.) (1984): Brockhaus-Wahrig: Deutsches Wörterbuch/6. Brockhaus: Wiesbaden, S. 918.
- Krämer, Sybille (2007): Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme. In: Krämer, Sybille/ Kogge, Werner/ Grube, Gernot (Hg.) (2007): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst*. Suhrkamp: Frankfurt/M., S.11-33.
- Krämer, Sybille (2009): Performanz – Aisthesis Überlegungen zu einer ästhetischen Akzentlierung im Performanzkonzept. In: Böhler, Arno/ Granzer Susanne (Hg.) (2009): *Ereignis Denken TheatRealität, Performanz, Ereignis*. Passagen Verlag: Wien, S. 131-156.
- Krotz, Friedrich (2001): Der Symbolische Interaktionismus und die Kommunikationsforschung. Zum hoffnungsvollen Stand einer schwierigen Beziehung. In: Rössler, Patrick/ Hasebrinck, Uwe/ Jäckel, Michael (Hg.) (2001): *Theoretische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. Reinhard Fischer: München, S. 73-95.
- Krotz, Friedrich (2003): Zivilisationsprozess und Mediatisierung: Zum Zusammenhang von Medien- und Gesellschaftswandel. In: Behmer, Markus/ Krotz, Friedrich/ Stöber, Rudolf/ Winter, Carsten (Hg.) (2003): *Medienentwicklung und gesellschaftlicher Wandel. Beiträge zu einer theoretischen und empirischen Herausforderung*. Westdeutscher Verlag: Wiesbaden, S. 15-38.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. VS Verlag: Wiesbaden.
- Krotz, Friedrich (2008): Kultureller und gesellschaftlicher Wandel im Kontext des Wandels von Medien und Kommunikation. In: Thomas, Tanja (Hg.) (2008): *Medienkultur und soziales Handeln*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, S. 43-62.



- Krotz, Friedrich (2011): Rekonstruktion der Kommunikationswissenschaft: Soziales Individuum, Aktivität, Beziehung. In: Hartmann, Maren/ Wimmer, Jeffrey (2011): *Digitale Medientechnologien. Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft*. VS Verlag: Wiesbaden, S. 27-52.
- Krotz, Friedrich (2012): Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert. In: Krotz, Friedrich/ Hepp, Andreas (Hg.) (2012): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. S. 27-58.
- Kuester, Martin (2008): Parodie. In: Nünning, Ansgar (Hg.) (2008): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Metzler: Stuttgart/Weimar, S. 558.
- Kupferschmitt, Thomas (2016): Bewegtbildnutzung nimmt weiter zu – Habitualisierung bei 14- bis 29-Jährigen. In: *Media Perspektiven*. 9/2016, S. 448-459.
- Lammel, Gisold (1992): *Karikatur der Goethezeit*. Eulenspiegel Verlag: Berlin.
- Lange, Patricia (2009): Videos of Affinity on YouTube. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S.70-88.
- Laqueur, Walter (2006): *Die letzten Tage von Europa. Ein Kontinent verändert sein Gesicht*. Propyläen: Berlin.
- Lessig, Lawrence (2008): *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press: New York.
- Linke, Angelika/ Nussbaumer, Markus/ Portmann, Paul R. (1991): *Studienbuch Linguistik*. (=Reihe Germanistische Linguistik (RGL) Bd.121). Niemeyer: Tübingen
- Löbert, Anja (2014): Brieffreundschaften, Tauschökonomien und Fanfotografie am Vorabend der digitalen Revolution: Take That-Fans zwischen 1990 und 1996. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Büchner-Verlag: Darmstadt, S. 35-54.
- Lotman, Jurij M. (1993): *Die Struktur literarischer Texte*. Wilhelm Fink: München.
- Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2008): *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam.
- Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2011): *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam.
- Löw, Martina (2001): *Raumsoziologie*. Suhrkamp Verlag: Frankfurt a.M.
- Lucke, Renate (2012): Remediatisierungen auf Videoplattformen am Beispiel der Thilo-Sarrazin-Kontroverse auf YouTube. In: Bedijs, Kristina / Heyder, Karoline (Hg.) (2012): *Sprache und Personen im Web 2.0 – Linguistische Perspektiven auf YouTube*, SchülerVZ & Co. LIT: Münster, S. 51-63.
- Lucke, Renate (2013): Digital Encounters and Viral Shakes. In: *Linguistic Perspectives & Qualitative Research (LPQR)* 4/2, 2013.
- Lucke, Renate (in Erscheinung): Sarrazynismus – audiovisuelle Remediationen im Kontext gesellschaftspolitischer Diskurse. In: Müller, Jürgen E./ Nouledo, Charles/ Stiemer,



- Hendrik (Hg.): *MedienKonTexte. Von den Tontafeln der Antike bis zu den digitalen Medien des 21. Jahrhunderts*. Nodus: Münster.
- Luckmann, Benita (1970): The Small Life-Worlds of Modern Man. In: *Social Research*. 37/4, 1970, S. 580-596.
- Luckmann, Thomas (2007): *Lebenswelt, Identität und Gesellschaft. Schriften zur Wissens- und Protozoziologie*. UVK: Konstanz, S. 286.
- Lüthy, Michael (2009): Struktur und Wirkung in der Performance-Kunst. In: Vöhler, Martin/ Linck, Dirk (Hg.) (2009): *Grenzen der Katharsis in den modernen Künsten. Transformationen des aristotelischen Modells seit Bernay, Nietzsche und Freud*. Walter de Gruyter: Berlin/New York, S. 199-230.
- Maase, Kaspar (2008): Einleitung: Zur ästhetischen Erfahrung der Gegenwart. In: Maase, Kaspar (Hg.) (2008): *Die Schönheit des Populären*. Campus: Frankfurt/New York, S. 9-26.
- Mack, Wolfgang (1999): Zeichenprozesse in der Psychologie des Raumes. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica*, 22 (1999), 3-4, S. 209-233.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. MIT Press: Cambridge.
- Manovich, Lev (2008): The Practice of Everyday (Media) Life. In: Lovink, Geert/ Niederer, Sabine (Hg.) (2008): *Video Vortex Reader. Responses to Youtube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 33-44.
- Marek, Roman (2013): *Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums*. Transcript: Bielefeld.
- Markham, Annette H. (1998): *Life Online. Researching Real Experience in Virtual Space*. Alta Mira Press: Walnut Creek.
- Marotzki, Winfried, (2003): Online-Ethnographie. Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet. In: *Jahrbuch Medienpädagogik*, 3, 2003, S. 149-167.
- Mauler, Sandra (2014): »Ich bin dann mal im Real Life!« Nutzung von Social-Media- Plattformen im Umgang mit Nähe und Distanz in Fankulturen. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Büchner-Verlag: Darmstadt, S. 75-93.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2010) *Jim-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg: Stuttgart.
- Menzel, Lukas (20.11.2014): Die Rolle der Multi-Channel-Netzwerke. In: *Netzpiloten*, online: <<http://www.netzpiloten.de/die-rolle-der-multi-channel-netzwerke>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Mersch, Dieter (1998): Einleitung. In: Mersch, Dieter (Hg.) (1998): *Zeichen über Zeichen. Texte zur Semiotik von Charles Sanders Peirce bis zu Umberto Eco und Jacques Derrida*. DTV: München, S. 9-36.
- Mikos, Lothar (1994): *Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium*. Quintessenz Verlag: Berlin.



- Mikos, Lothar (2001): Rezeption und Aneignung – eine handlungstheoretische Perspektive. In: Rössler, Patrick, Hasebrinck, Uwe/Jäckel, Michael (Hg.) (2001): *Theoretische Perspektiven der Rezeptionsforschung*. Reinhard Fischer: München, S. 59-72.
- Mikos, Lothar (2004): Medienhandeln im Alltag – Alltagshandeln mit Medienbezug. In: Hasebrink, Uwe/ Mikos, Lothar/ Prommer, Elisabeth (2004) (Hg.): *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen*. Verlag Reinhard Fischer: München. S. 21-40.
- Mikos, Lothar (2005): Film-, Fernseh- und Fotoanalyse. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 458-465.
- Miller, Daniel (1994): Artefacts and the Meaning of Things. In: Ingold, Tim (1994) (Hg.): *Companion. Encyclopedia of Anthropology*. Routledge: London. S. 396-419.
- Missomelius, Petra (2006): Digitale Medienkultur. Wahrnehmung – Konfiguration – Transformation. Transcript: Bielefeld.
- Müller, Jürgen E. (1994): Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art. In: *Montage/AV*, 3/2, 1994, S.119-138
- Müller, Jürgen E. (1996): *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation*. Nodus: Münster.
- Müller, Jürgen E. (2008): Intermedialität und Medienhistoriographie. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008): *Intermedialität analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Wilhelm Fink: München, S. 31-46.
- Müller, Jürgen E. (2010a): Intermediality and Media Historiography in the Digital Era. In: *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 2, 2010, S. 15–38.
- Müller, Jürgen E. (2010b): Intermedialität digital. Konzepte, Konfigurationen, Konflikte. In: Blättler, Andy/ Gassert, Doris/ Parika-Hug, Susanna/Ronsdorf, Miriam (Hg.) (2010): *Intermediale Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung. Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte*. Transcript: Bielefeld. S.17-40.
- Müller, Jürgen E. (2010c): Intermediality Revisited: Some Reflections about Basic Principles of this *Axe de pertinence*. In: Elleström, Lars (Hg.) (2010): *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave Macmillan: Houndmills, Basingstoke, S. 237-252.
- Müller, Jürgen E. (2014): Genres analog, digital, intermedial – zur Relevanz des Gattungskonzepts für die Medien und Kulturwissenschaft. In: Dörr, Volker C./ Kurwinkel, Tobias (Hg.) (2014): *Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Königshausen & Neumann: Würzburg, S.70-102.
- Müller, Jürgen E. (in Erscheinung): Mediale Netzwerke und Intermedialität in der Frühen Neuzeit. In: Robert, Jörg/ Schmidt, Wolf Gerhard (Hg.): *Diesseits des Laokoon – Funktionen literarischer Intermedialität in der Frühen Neuzeit. (=Germanisch-Romanische Monatsschrift)*. Winter: Heidelberg.
- Müller, Wolfgang G. (2008): Ironie. In: Nünning, Ansgar (Hg.) (2008): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Metzler: Stuttgart/ Weimar, S. 33-34.
- Münch, Dieter (1999): Einleitung. Von der Repräsentation des absoluten Raums zur Semiotik des Raumerlebens. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica*, 22 (1999), 3-4, S. 169-188.



- Mundhenke, Florian/ Arenas, Fernando Ramos/ Wilke, Thomas (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS: Wiesbaden.
- Negroponte, Nicholas (1995): *Being Digital*. Alfred A. Knopf: New York.
- Neumann-Braun, Klaus (2005): Strukturalistische Rezeptionsforschung. In: Mikos, Lothar/ Wegener, Claudia (Hg.) (2005): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK: Konstanz, S. 58-66.
- Nöth, Winfried (2000): Geschichte der Semiotik als Begriff und als Wissenschaft. In: ders. (2000): *Handbuch der Semiotik*. Verlag J.B. Metzler: Stuttgart/Weimar, S.1-3.
- Nouledo, Charles (2015): *Kaléidoscopes digitales. Blogs, identités culturelles et globalisation en Afrique au début du 21e siècle*. Nodus: Münster.
- Nyre, Lars/ O'Neill, Brian (2012): For and against Participation: A Hermeneutical Approach to Participation in the Media. In: Bilandzic, Helena/ Patriarche, Geoffroy/ Traudt, Paul J. (Hg.) (2012): *The Social Use of Media. Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Intellect: Bristol/Chicago, S. 203-219.
- Paech, Joachim (1990): Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert. In: Blümlinger, Christa (Hg.) (2009): *Der Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit*. Sonderzahl: Wien, S. 33-50.
- Paech, Joachim (2002): Intermediale Figuration – am Beispiel von Jean-Luc Godards Histoire(s) du Cinéma. In: Eming, Jutta/ Lehmann, Annette Jael/ Maassen, Irmgard (Hg.) (2002): *Mediale Performanzen. Historische Konzepte und Perspektiven*. Rombach Litterae: Freiburg, S. 275-295.
- Paech, Joachim (2008): Intermedialität als Methode und Verfahren. In: Müller, Jürgen E. (Hg.) (2008): *Media Encounters and Media Theories*. Nodus: Münster, S. 57-75.
- Peil, Corinna/ Röser, Jutta (2012): Using the Domestication Approach for the Analysis of Diffusion and Participation Processes of New Media. In: In: Bilandzic, Helena/ Patriarche, Geoffroy/ Traudt, Paul J. (Hg.) (2012): *The Social Use of Media. Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Intellect: Bristol/Chicago, S. 221-240.
- Peters, Kathrin/ Seier, Andrea (2009): Home Dance: Mediacy and Aesthetics of the Self on YouTube. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S. 187-203.
- Peters, Manuel (2009): *Zur sozialen Praxis der (Nicht-) Zugehörigkeiten. Die Bedeutung zentraler Theorien von Bourdieu und Goffman für einen Blick auf Migration, Zugehörigkeit und Interkulturelle Pädagogik*. BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg: Oldenburg.
- Pfeifer, Wolfgang et al. (2005): *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen*. 8. Auflage. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.



- Pierce, Charles Sander (1998): Neue Elemente. In: Mersch, Dieter (Hg.) (1998): *Zeichen über Zeichen. Texte zur Semiotik von Charles Sanders Pierce bis zu Umberto Eco und Jacques Derrida*. DTV: München, S. 37-56.
- Potts, Liza (2014): *Social media in disaster response: How experience architects can build for participation*. Routledge: New York.
- Prüfer, Tillman/ Mondial, Sebastian (2.7.2015): Angriff auf die Welt. In dem Smartphone-Spiel ‚Ingress‘ von Google wird um echte Orte gekämpft – auch in KZ-Gedenkstätten. In: *Zeit Magazin*, 27, 2015, S. 12-19.
- Rajewski, Irina O. (2008): Intermedialität und Remediation. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.): *Intermedialität Analog/Digital. Theorien-Methoden-Analysen*. Wilhelm Fink: München. S. 47-60.
- Rajewsky, Irina O. (2014): Intermedialität, remediation, Multimedia. In: Schröter, Jens (Hg.) (2014): *Handbuch Medienwissenschaft*. Metzler: Weimar, S. 197-206.
- Reckwitz, Andreas (2003): Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. In: *Zeitschrift für Soziologie*, 32/4, S. 282-301.
- Reichert, Ramón (2014): Fan-Made Transmedia Storytelling. In: Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowd. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Böhner-Verlag: Darmstadt, S.94-112.
- Richard, Birgit/ Grünwald, Jan/ Recht, Marcus/ Metz, Nina (2010): *Flickernde Jugend rauschende Bilder. Netzkulturen im Web 2.0*. Campus: Frankfurt a.M.
- Ridell, Seija (2012): Mode of action Perspective to Engagements with Social Media: Articulating Activities on the Public Platforms of Wikipedia and YouTube. In: Bilandzic, Helena/ Patriarche, Geoffroy/ Traudt, Paul J. (Hg.) (2012): *The Social Use of Media. Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Intellect: Bristol/Chicago, S. 17-36.
- Rogers, Richard (2011): Das Ende des Virtuellen. Digitale Methoden. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5/2, 2011.
- Rogers, Richard (2013): *Digital Methods*. The MIT Press: Cambridge et al.
- Runge, Wolfgang: „Kartoffelsalat“ vom YouTube-Star: Freshtorge dreht Kinofilm. In: *Der Spiegel*, online: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/freshtorge-youtube-star-torge-oele-rich-dreht-eigenen-kinofilm-a-1014876.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Sarrazin, Thilo (2010): *Deutschland schafft sich ab. Wie wir unser Land aufs Spiel setzen*. DVA: München.
- Sarrazin, Thilo (2013): *L'Allemagne disparaît*. Editions du Toucan: Paris.
- Sarrazin, Thilo (24.8.2010): Klartext-Politiker Thilo Sarrazin. Will ich den Muezzin hören, dann reise ich ins Morgenland. In: *BILD*.
- Sarrazin, Thilo (26.8.2010): Thilo Sarrazin schreibt über den Islam. „Bei keiner anderen Religion ist der Übergang zu Gewalt und Terrorismus so fließend“. In: *BILD*.
- Sarrazin, Thilo (27.8.2010): Klartext-Politiker Thilo Sarrazin über Hartz IV. In: *BILD*.
- Schenk, Irmbert (Hg.) (2000): *Erlebnisort Kino*. Schüren: Marburg.



- Schmidt, Jan-Hinrik (2008): Was ist neu am Social Web? In: Zerfaß, Ansgar/ Welker, Martin/ Schmidt, Jan-Hinrik (2008): *Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. Band 1 Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum*. Herbert von Halem: Köln S.18-40.
- Schmidt, Jan-Hinrik (2013): *Social Media*. Springer Verlag: Wiesbaden.
- Schnettler, Bernt (2007a): Alfred Schütz. In: Schützeichel, Rainer (Hg.) (2007): *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. UVK: Konstanz, S.102-117.
- Schnettler, Bernt (2007b): Thomas Luckmann. In: Schützeichel, Rainer (Hg.) (2007): *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. UVK: Konstanz, S. 161-170.
- Schnettler, Bernt (2010): Sozialwissenschaftliche Gattungsforschung. In: Zymner, Rüdiger (Hg.): *Handbuch Gattungstheorie*, Metzler: Stuttgart, 291-294.
- Schröter, Jens (2008): Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch. In: Paech, Joachim/ Schröter, Jens (Hg.) (2008) *Intermedialität Analog/Digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Wilhelm Fink Verlag: München, S. 579-602.
- Schubert, Markus/ Stoppe, Sebastian (2015): Gleichzeitig real und virtuell? Mashups aus Nutzersicht: Das Beispiel TwinKomplex. In: Mundhenke, Florian et al. (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS Verlag: Wiesbaden, S. 261-279.
- Schulze, Gerhardt (1992): *Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Campus Verlag: Frankfurt a.M.
- Schütz, Alfred (1974): *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*. Suhrkamp Verlag: Frankfurt a.M.
- Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994a): *Strukturen der Lebenswelt*. Band 1. Suhrkamp: Frankfurt a.M.
- Schütz, Alfred/ Luckmann, Thomas (1994b): *Strukturen der Lebenswelt*. Band 2. Suhrkamp: Frankfurt a.M.
- Schweiger, Wolfgang (2007): *Theorien der Nutzungsforschung. Eine Einführung*. VS Verlag: Wiesbaden.
- Silvio, Teri (2007): Remediation and local globalizations: how Taiwan's "digital video knighterrant puppetry" writes the history of the new media in Chinese. In: *Cultural Anthropology*. 22/2, S. 285–313.
- Simanoswki, Roberto (2008): *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien*. Rowohlt: Reinbek.
- Simmel, Georg (1923) *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. Duncker & Humblot: München.
- Sinnreich, Aram (2010): *Mashed Up: Music, Technology, and the Rise of Configurable Culture*. University of Massachusetts Press: Amherst/Boston.
- Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm.



- Stegbauer, Christian/ Häußling, Roger (Hg.) (2010). *Handbuch Netzwerkforschung*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.
- Stein, Christina (2012): *Die Sprache der Sarrazin-Debatte. Eine diskurslinguistische Analyse*. Tectum Verlag: Marburg.
- Stockinger, Peter (1993): Multimedia and Knowledge Based Systems. In: *S – European Journal for Semiotic Studies – Revue Européenne d'Etudes Semiotiques – Europäische Zeitschrift für Semiotische Studien*. Exploration in the World of Multimedia, 5/3, 1993, S. 387-424.
- Stockinger, Peter (2001): *Traitement et contrôle de l'information – procédures sémiotiques et textuelles*. Hermes: Paris.
- Stockinger, Peter (2003): *Le document audiovisuel. Procédures de description et exploitation*. Hermes: Paris.
- Stockinger, Peter (2012): *Audiovisual Archives. Digital Text and Discourse Analysis*. ISTE: London.
- Süddeutsche Zeitung (2.9.2010).
- Sützl, Wolfgang/ Stalder, Felix/ Maier, Ronald/ Hug, Theo (Hg.) (2012): *Media, Knowledge and Education: Cultures and Ethics of Sharing. Medien– Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens*. Innsbruck University Press: Innsbruck.
- Tereick, Jana (2011): YouTube als Diskurs-Plattform. Herausforderungen an die Diskurslinguistik am Beispiel ‚Klimawandel‘. In: *hamburger hefte zur medienkultur. Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung*. 12, 2011, S. 59-68.
- Thielemann, Nadine (2008): Witzeln, frotzeln, dissen, teasen – konversationelle Humorformen in Diskussionen und ihre Bedeutung auf der Beziehungsebene. In: Kosta, Peter / Weiss, Daniel (Hg.) (2008): *Slavistische Linguistik 2006/2007. Referate des XXXII. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens Männedorf bei Zürich, 18.–20. September 2006 und Referate des XXXIII. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens Potsdam, 4.–6. September 2007*. Verlag Otto Sagner: München, S. 443-472.
- Thimm, Caja/ Einspänner, Jessica/ Danh-Ahn, Marc (2012): Politische Deliberation online. Twitter als Element des politischen Diskurses. In: Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich (Hg.) (2012): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. Springer VS: Wiesbaden, S. 283-306.
- Time (25.12.2006): Person of the year: You.
- Toffler, Alvin (1983): *Die dritte Welle. Zukunftschance. Perspektiven für die Gesellschaft im 21. Jahrhundert*. Bertelsmann: München.
- Trepte, Sabine/ Reinecke, Leonard (2010): Unterhaltung online – Motive, Erleben, Effekte. In: Schweiger, Wolfgang/Beck, Klaus (Hg.): *Handbuch Online-Kommunikation*. VS: Wiesbaden, S. 211-228.
- Treske, Andreas (2013): *The inner life of video spheres. Theory for the YouTube Generation*. (= Network Notebooks 06). Institute of Network Cultures: Amsterdam.



- Treske, Andreas (2015): Video Theory. Online Video Aesthetics or the Afterlife of Video. Transcript: Bielefeld.
- Turkle, Sherry (1999): *Das Leben im Netz*. Rowohlt: Reinbek bei Hamburg.
- Unger, Alexander (2010): Virtuelle Räume und die Hybridisierung der Alltagswelt. In: Petra Grell, Petra/ Marotzki, Winfried/ Schelhowe, Heidi (Hg.) (2010): *Neue digitale Kultur- und Bildungsräume*. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, S. 99-118.
- Uricchio, William: The Future of a Medium Once Known as Television. In: Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): *The YouTube Reader*. National Library of Sweden: Stockholm, S. 24-39.
- van Eimeren, Birgit/ Frees, Beate (2013): Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2013. Rasanter Anstieg des Internetkonsums – Onliner fast drei Stunden täglich im Netz. In: *Media Perspektiven*, 7/8, 2013, S. 358-372.
- van Manen, Max (1997): *Researching Lived Experience. Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*. The Althouse Press: Ontario.
- Venus, Jochen (2013): Die Erfahrung des Populären. Perspektiven einer kritischen Phänomenologie. In: Kleiner, Marcus S./ Wilke, Thomas (Hg.) (2013): *Performativität und Medialität Populärer Kulturen*. Springer Fachmedien: Wiesbaden, S.49-73.
- Vernalis, Carol (2013): *Unruly Media. YouTube, MusicVideo and the New Digital Cinema*. Oxford University Press: New York.
- Vial, Stéphane (2013): *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Puf: Paris.
- Voßkamp, Wilhelm (1992): Gattungen. In: Brackert, Helmut/ Stückrath, Jörn (Hg.) (1992): *Literaturwissenschaft. Ein Grundkurs*. Rowohlt: Reinbek, S. 253-269.
- Wagenbach, Marc (2012): *Digitaler Alltag. Ästhetisches Erleben zwischen Kunst und Lifestyle*. Herbert Utz Verlag: München.
- Weber, Max (1984): *Soziologische Grundbegriffe*. Mohr: Tübingen.
- Wiegel, Martin (2010): *Deutscher Rap – Eine Kunstform als Manifestation von Gewalt?* Tectum: Marburg.
- Wiehl, Anna (2014): ARTE: French-German Experiments in Crossing the Borders. 'One Media – Three Screens' Convergence and Interactivity at its Full Potential? In: *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 3/6, 2014, S. 78-94, online: <<http://viewjournal.eu/convergent-televisions/arte-french-german-experiments-in-crossing-the-borders>>.
- Wienold, Hanns (1994): Schneeball-Verfahren. In: Fuchs-Heinritz, Werner/ Lautmann, Rüdiger/ Rammstedt, Otthein/ Wienold, Hanns (Hg.) (1994): *Lexikon zur Soziologie*. Westdeutscher Verlag: Opladen, S.588.
- Wildgen, Wolfgang (1999): *Hand und Auge. Eine Studie zur Repräsentation und Selbstrepräsentation (Kognitivie und Semantische Aspekte)*. (= Schriftenreihe Band 21). Universität Bremen – Staats- und Universitätsbibliothek: Bremen.



- Wilke, Thomas (2014): Kombiniere! Variiere! Transformiere! Mashups als performative Diskursobjekte in populären Medienkulturen. In: Mundhenke, Florian/ Arenas, Fernando Ramos/ Wilke, Thomas (Hg.) (2015): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Springer VS: Wiesbaden, S. 11-45.
- Wittgenstein, Ludwig (1975): *Philosophische Untersuchungen*. Suhrkamp: Frankfurt am Main.
- Woletz, Julie (2009): Digitale Videostories; Mediale Selbstbefähigung oder 15 Minuten Ruhm? In: Simon, Michael/ Hengartner, Thomas/ Heimerdinger, Timo/ Lux, Anne-Christin (Hg.): *Bilder. Bücher. Bytes. Zur Medialität des Alltags*. 36. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde in Mainz vom 23. bis 26. September 2007. Waxmann Verlag: Münster et al., S. 249-255.
- Wulff, Hans J. (1992): Die Ordnungen der Bilderflut: Konstellationen medialer Kommunikation als strukturbildendes Prinzip in Performance-Videos. In: Zielinski, Siegfried (1992): *Video – Apparate/ Kunst/ Medium/ Kultur. Ein internationaler Reader*. Peter Lang: Frankfurt a.M./Bern/New York/Paris, S. 299- 312.
- Wünsch, Frank (1999): Die Parodie. Zur Definition und Typologie. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- Zoonen, Liesbet van/ Vis, Farida/ Mihelj, Sabina (2010): Performing citizenship on YouTube: activism, satire and online debate around the anti-Islam video Fitna. In: *Critical Discourse Studies*, 7/4, S. 249-262.

10.3 Onlinequellen

Letztes Zugriffsdatum für sämtliche Onlinequellen hier: 22.8.2015.

@EkoFreezy (Ankündigung auf Twitter):

<<https://twitter.com/ekofreezy/status/22789254354>>.

@EkoFreezy. In: *Twitter*, online: <https://twitter.com/EkoFreezy?ref_src=twsrc%5Etfw>.

@Preissau. In: *Twitter*, online: <<https://twitter.com/preissau>>.

adz.stg (7.3.2013): Youtube: zweitgrößte Suchmaschine der Welt. In: *Adzine*, online:

<<http://www.adzine.de/de/site/artikel/8320/video-advertising/2013/03/youtube-zweitgroesste-suchmaschine-der-welt>>.

AGGRO.TV (26.5.2011): AUTOMATIKK HALT DIE FRESSE GOLD NR. 03 (OFFICIAL HD VERSION AGGROTV). In: *YouTube*, online:

<<https://www.youtube.com/watch?v=f9SpeAkxUFs>>.

AGGRO.TV: Kanalinfo. In: *YouTube*, online:

<<https://www.youtube.com/user/aggroTV/about>>.

Arbeitskreis Antifaschismus Hildesheim, online:

<<http://de.indymedia.org/2010/09/289107.shtml>>.

Archives Audiovisuelles de la Recherche, online: <<http://www.archivesaudiovisuelles.fr>>.



- Bloching, Björn et al. (2014) (Hg.): *German Digitalization Consumer Report 2014*. In: *socialmediathinklab.com*, online: <<http://www.socialmediathinklab.com/german-digitalization-consumer-report-2014>>.
- Blog4IT – J.Kroeger. Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/blog4itde?feature=watch>>.
- Breitband (10.1.2015): Klick und ausgespielt – Youtuber und ihre Vermarktungsnetzwerke im Streit. In: *Deutschlandradio Kultur*, online: <<http://breitband.deutschlandradiokultur.de/ausgespielt>>.
- Broder, Henryk M. (23.9.2014): Liebe muslimische Mitbürger und Mitbürgerinnen... In: *Die Welt*, online: <<http://www.welt.de/debatte/henryk-m-broder/article132498528/Liebe-muslimische-Mitbuenger-und-Mitbuengerinnen.html>>.
- byzanz (25.5.2015): Video-München: Salafisten bekommen kritischen Besuch beim Koranverteilen. In: *pi-news.net*, online: <<http://www.pi-news.net/2015/05/video-muenchen-salafisten-bekommen-kritischen-besuch-beim-koranverteilen>>.
- Change.org, online: <<https://www.change.org>>.
- Cheng, Xu/ Dale, Cameron/ Liu, Jiangchuan (2008): Statistics and Social Network of YouTube Videos. In: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (2008) (Hg.): *IWQoS 2008. 16th International Workshop on Quality of Service*, S. 229-238, online: Online: IEEE Conference eXpress, <<http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=4539688&isnumber=453965>>.
- Committee on the Elimination of Racial Discrimination (4.4. 2013), Communication No. 48/2010, online: <<http://www2.ohchr.org/English/bodies/cerd/docs/CERD-C-82-D-48-2010-English.pdf>>.
- Creative Commons (b): Was ist CC? In: Creative Commons, online: <<http://de.creativecommons.org/was-ist-cc>>.
- Creative Commons(a), online: <<http://www.creativecommons.org/licences/by-nc-sa/4.0>>.
- Deutsch Türkisches Journal, online: <<http://dtj-online.de/islam-in-deutschland-broder-offener-brief-37943>>.
- Deutschlandstiftung Integration: „Raus mit der Sprache. Rein ins Leben“, Integrationsbeauftragte, online: <<http://www.bundesregierung.de/ContentArchiv/DE/Archiv17/Pressemitteilungen/BPA/2010/10/2010-10-20-ib-kampagne-raus-mit-der-sprache.html>>.
- Die digitale Gesellschaft, online: <<http://www.digital-ist.de>>.
- Die Freiheit Bayern: Michael Stürzenberger. In: *bayern.diefreiheit.org*, online: <<http://www.bayern.diefreiheit.org/michael-sturzenberger/>>.
- Digitale Gesellschaft e.V., online: <<https://digitalegesellschaft.de/uber-uns/idee>>.
- Dprell (2010): Realstreet competition essen – 1st place. In: *daniell.wordpress.com*, online: <<https://daniell.wordpress.com/2010/07/14/realstreet-competition-essen-1st-place/>>.



- DTJ-Online (26.9.2014): Islam in Deutschland. Blogger antworten auf Broder-Brief: Wo wir mit Broder einer Meinung sind. In: *Deutsch Türkisches Journal*, online: <<http://dtj-online.de/islam-in-deutschland-broder-offener-brief-37943>>, letzter Zugriff 18.3.2015.
- el_Nacho (2.9.2010) in: *RR*, online: <<http://archiv.raid-rush.ws/t-737561.html>>.
- Energy Action Coalition (11.2.2009): America's Politicians Want a Power Shift. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=c1wEmW6toSY>>.
- ERP: Barack Obama vs Mitt Romney. Epic Rap Battles Of History Season 2. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=dX_1B0w7Hzc>.
- Experience Project, online: <<http://www.experienceproject.com>>.
- FAQ. Wer oder was sind die Filmpiraten? In: *filmpiraten.org*, online: <<http://www.filmpiraten.org/filmpiraten-faq>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Filmpiraten: Infos FPÖ- Prozess. In: *filmpiraten.org*, online: <<http://www.filmpiraten.org/hintergrundinfos-fpoe-prozess>>, letzter Zugriff 22.8.2010.
- Freezy Bumaye 2.0 – Es War Alles Meine Idee. In: *ekofresh.de*, online: <<http://ekofresh.de/release/freezy-bumaye-20-es-war-alles-meine-idee>>.
- Gangway: Gangway Beat. In: *Gangway.de*, online: <<http://gangway.de/category/arbeitsbereiche/jugendkulturen/szenen-team/gangway-beatz/>>.
- Geithe, Britta (2009): „Lettre“-Chef Berberich über das Interview mit Thilo Sarrazin Rating, online: <<http://www.tip-berlin.de/kultur-und-freizeit-stadtleben-und-leute/lettre-chef-berberich-uber-das-interview-mit-thilo-sarrazin>>.
- Grimme Online Award Spezial (2013), online: <<http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=1667#c10914>>.
- Guertler, Detlef (29.8.2010): Sarrazynismus. In: *Taz.Blogs*, online: <<http://blogs.taz.de/wortistik/2010/08/29/sarrazynismus>>.
- H22: preissau (8.3.2011): DS 794: Thesen von Frau Sarazin. In: *YouTube*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=OsQd2yS8_4o>.
- Heflik, Roman (3.9.2010): Bundesbank trennt sich von Thilo Sarrazin. Bundespräsident entscheidet über Sarrazins Zukunft. In: *Hamburger Abendblatt*, online: <<http://www.abendblatt.de/politik/deutschland/article1619649/Bundespraesident-entscheidet-ueber-Sarrazins-Zukunft.html>>, abgerufen am 22.8.2015.
- Holzheid, Anett (2015): Vote Different! In: *museum.rechtaufremix.org*, online: <<http://museum.rechtaufremix.org/exponate/vote-different>>.
- Horeld, Markus (3.9.2010): Google Remix. Keine Angst in Ostdeutschland. In: *Zeit Online*, online: <<http://www.zeit.de/kultur/2010-09/google-remix-sarrazin>>.
- Ich liebe Werbung: Digitale Welt „Erleben was verbindet“. In *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=3vcNLGvip9w>>.
- Iken, Katja (20.11.2012): Brandanschläge von Mölln. „Wenn ich Böller höre, kommt alles wieder hoch“. In: *Der Spiegel*, online.



- <<http://www.spiegel.de/einestages/brandanschlag-von-moelln-1992-ibrahim-arslan-erinnert-sich-a-947806.html>>.
- Invisible Children, online: <<http://invisiblechildren.com/kony-2012>>.
- Irfan, Ahmad (11.12.2014): Vine Vs. Vimeo, Launch to Latest Stats – #Infographic. In: *Digital Information World*, online <<http://www.digitalinformationworld.com/2014/11/vine-vs-vimeo-launch-to-latest-stats-infographic.html>>.
- Jens (29.8.2013): YouTube: Video-Antworten werden eingestellt – bald neue Möglichkeiten. In: *Googlewatchblog*, online: <<https://www.googlewatchblog.de/2013/08/youtube-video-antworten>>.
- Jones, Jonathan (4.11.2011): Occupy's V for Vendetta protest mask is a symbol of festive citizenship. In: *The Guardian*, online: <<http://www.theguardian.com/commentisfree/2011/nov/04/occupy-movement-guy-fawkes-mask>>.
- Kai Schmitz (2010): RealStreet Essen 2010. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/13857946>>.
- Kanal von freezyontv: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/freezyontv/about>>.
- Karlisch, Natalie (6.9.2010): Manuellsen Video wegen Hitlergruß gelöscht. In: *HipHop.de*: <<http://www.hiphop.de/lifestyle/technik/detail/2010/09/06/manuellsen-video-wegen-hitlergruss-geloescht>>.
- Karlisch, Natalie (6.9.2010): Manuellsen Video wegen Hitlergruß gelöscht. In: *HipHop.de*, S.2: <<http://hiphop.de/magazin/news/manuellsen-video-wegen-hitlergruß-gelöscht-169662?page=0%2C1>>.
- Kelek, Necla (30.8.2010): Integrations-Debatte: Ein Befreiungsschlag. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, online: <<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/sarrazin/die-debatte/integrations-debatte-ein-befreiungsschlag-12189.html>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Kiki: Sewing 5x5. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/36218232>>.
- Kluczniok, Jan (2010): Kein Zeitlimit mehr: Unendlich lange Youtube-Clips. In: *Netzwelt*, online: <<http://www.netzwelt.de/news/85032-kein-zeitlimit-mehr-unendlich-lange-youtube-clips.html>>.
- Krefelder Forum Freies Deutschland, online: <<http://www.krefelder-forum.de>>.
- Krieger, Regina (21.05.2012): Lukratives Buch. Wie Sarrazin Millionär wurde. In: *Handelsblatt*, online: <<http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/lukratives-buch-wie-sarrazin-mil>>.
- Kroker, Michael (27.1.2015): Vine vs Vimeo – der Company-Shootout der beiden YouTube-Herausforderer. In: *Kroker's Look @ IT*, online <<http://blog.wiwo.de/look-at-it/2015/01/27/vine-vs-vimeo-der-company-shootout-der-beiden-youtube-herausforderer>>.



- Kröter, Thomas (21.12.2014): Pegida. Der Anti-Islamismus auf der Spur der Kreuzritter. In: *Mitteldeutsche Zeitung*, online: <<http://www.mz-web.de/politik/pegida-der-anti-islamismus-auf-der-spur-der-kreuzritter,20642162,29393534.html>>.
- Kröter, Thomas (21.12.2014): Pegida. Der Anti-Islamismus auf der Spur der Kreuzritter. In: *Mitteldeutsche Zeitung*, online: <<http://www.mz-web.de/politik/pegida-der-anti-islamismus-auf-der-spur-der-kreuzritter,20642162,29393534.html>>.
- La Parodie* (1869). Einsehbar in den digitalen Monographien der Herzogin Anna Amalia Bibliothek, online: <http://ora-web.swkk.de/digimo_online/digimo.entry?source=digimo.Digitalisat_anzeigen&a_id=2268&p_ab=0>.
- Lalelu, online: <<http://lalelu.de>>.
- Langisch, Lisa (2012): *Repräsentation von Geschlechterrollen in female Rap-Battles*. (= Freiburger Arbeitspapiere zur Germanistischen Linguistik 8), S.11. In: *Portal.uni-freiburg.de*, online: <<https://portal.uni-freiburg.de/sdd/frag/langisch2012.8>>.
- Langowski, Jürgen (o.A.): Rechtsextremer „Revisionismus“. In: *Holocaust-Referenz*, online: <www.h-ref.de/literatur/revisionismus.php>.
- Leonidas, (11.09.2010): Wie es wirklich war! In: *lachscho*n, online: <<http://www.lachscho.n.de/item/83817-Wieeswirklichwar>>.
- LivingScoop: About Us: <<http://www.livingscoop.com/ptx.php?page=about>>.
- Ludic Philosophy, online: <<http://www.ludicphilosophy.com>>.
- M21: Warnung. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/verify_controversy?next_url=/watch%3Fv%3D1QOiBLcjshM%26bpctr%3D13>.
- Malarich (7.9.2010): Passanten-Interviews Sarrazin Teil 1. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/watch?v=SZ4auvqf6IM>>.
- Malarich: Videos. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/Malarich/videos>>.
- Mediakraft Networks: News. In: *Mediakraft*, online: <<http://www.mediakraft.de/news/#aktuelles>>.
- Mediakraft Networks: Unternehmen. In: *Mediakraft*, online: <<http://www.mediakraft.de/#unternehmen>>.
- Movie Poster, online <<https://eu.movieposter.com/poster/A70-8692/Braveheart.html>>.
- Nielsen, Jakob (9.6.2008): Writing Style for Print vs. Web. In: *nnggroup*, online: <<http://www.nngroup.com/articles/writing-style-for-print-vs-web>>.
- Nielsen, Janni (2004): Capturing Thoughts, Capturing Minds?- from Think Aloud to Participatory Analysis, online: <<http://openarchive.cbs.dk/bitstream/handle/10398/6501/14-2004.pdf?sequence=1>>.
- o. A.: Android TV. Unterhaltung wie für Sie gemacht. In: *Android*, online: <<http://www.android.com/tv>>.
- o. A.: Film und Fernsehen. Little Britain. Fans der Kultserie Little Britain. In: *dampfer.net*, online: <<http://www.dampfer.net/popup.php?crew=littlebritain>>.



- o.A. (17.10. 2010): Der Tag, als Multikulti für tot erklärt wurde. In: *Die Welt*, online: <<http://www.welt.de/politik/deutschland/article10360199/Der-Tag-als-Multikulti-fuer-tot-erklaert-wurde.html>>.
- o.A. (1.9.2010): Öffentliche Auftritte. In: *Berliner Morgenpost*, online: <<http://www.morgenpost.de/politik/article1387789/Sarrazin-Lesung-Drohung-gegen-Literaturhaus.html>>.
- o.A. (12.9.2010): Anzeige gegen Rechtsextreme. In: *Süddeutsche Zeitung*, online: <<http://www.sueddeutsche.de/politik/anzeige-gegen-rechtsextreme-sarrazin-wehrt-sich-gegen-die-npd-1.998824>>.
- o.A. (13.4.2015): Günter Grass. Seine Klassiker und Skandalwerk. In: *Focus*, online: <http://www.focus.de/kultur/vermishtes/guenter-grass-klassiker-und-skandalwerke_id_4607930.html>.
- o.A. (13.9.2010): Briefe. In: *Der Spiegel*, 37, 2010, S. 8-10.
- o.A. (15.9.2010): Sarrazin-Buch in 8. Auflage. In: *Börsenblatt*, online: <<http://www.boersenblatt.net/395225>>.
- o.A. (2010): Sarrazins Sprüche. In *Süddeutsche Zeitung*, online: <<http://www.sueddeutsche.de/politik/thilo-sarrazin-ein-mann-und-seine-sprueche-1.592750-9>>.
- o.A. (2010): Sarrazins Sprüche. Markige Worte des Ex-Senators. In: *Focus*, online: <http://www.focus.de/politik/deutschland/sarrazin-sprueche-markige-worte-des-ex-senators_did_22054.html>.
- o.A. (22.4.2011): Ausschlussverfahren. Ex-Bundesbank-Vorstand Sarrazin darf in der SPD bleiben. In: *Manager Magazin*, online: <<http://www.manager-magazin.de/politik/deutschland/a-758734.html>>.
- o.A. (3.10.2010): Wulff-Rede im Wortlaut. „Der Islam gehört zu Deutschland“. In: *Handelsblatt*, online: <<http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/wulff-rede-im-wortlaut-der-islam-gehört-zu-deutschland/3553232.html>>.
- o.A. (7.9.2010): Unter Personenschutz. Morddrohung und Proteste gegen Thilo Sarrazin. In: *Augsburger Allgemeine Zeitung*, online: <<http://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Morddrohung-und-Proteste-gegen-Thilo>>.
- o.A. (9.9.2010): Polit-Provokateur: Thilo Sarrazin verlässt freiwillig die Bundesbank. In: *Der Spiegel*, online: <<http://www.spiegel.de/politik/deutschland/polit-provokateur-thilo-sarrazin-verlaesst-freiwillig-die-bundesbank-a-716687.html>>.
- o.A.: Klartext, der. In: *Der Duden*, online: <<http://www.duden.de/rechtschreibung/Klartext>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- o.A.: Partizipation, die. In: *Duden.de*, online: <<http://www.duden.de/rechtschreibung/Partizipation>>.
- o.A.: Stinkefinger, der. In: *Duden*, online <<http://www.duden.de/rechtschreibung/Stinkefinger>>.



- o.A.: We Are the One. Songtext. In: *Songtexte.com*, online:
<<http://www.songtexte.com/songtext/antiflag/we-are-the-one-1bfb65fc.html>>.
- O'Reilley, Tim (30.9.2005): What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. In: *Oreilly.de*, online:
<<http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>>.
- One Productions/ Irfan, Ahmad (11.12.2014): Vine Vs. Vimeo, Launch to Latest Stats – #Infographic. In: *Digital Information World*, online
<<http://www.digitalinformationworld.com/2014/11/vine-vs-vimeo-launch-to-latest-stats-infographic.html>>.
- OpenPetition.de, online: <<https://www.openpetition.de>>.
- PI (5.9.2010): Focus ändert „Danke-Thilo-Mann“-Aufmacher. In: *pi-news*, online:
<<http://www.pi-news.net/2010/09/focus-aendert-danke-thilo-mann-aufmacher>>.
- PI (7.8.2014): Video-Plattformen David gegen Goliath. In: *pi-news*: <<http://www.pi-news.net/2014/08/video-plattformen-david-gegen-goliath>>.
- politically incorrect, online: <<http://www.pi-news.net>>.
- POLITIKPEST: Blog: <<http://apokalypsenow.wordpress.com>>.
- POLITIKPEST: Kanalinfo. In: *YouTube*, online:
<<https://www.youtube.com/user/politikpestforever/about>>.
- Pouchain, Gérard (2010): Victor Hugo par la caricature. In: *reseau-canope.fr*, online:
<[http://www.cndp.fr/presence-litterature/dossiers-auteurs/hugo/caricature.html?tx_cccbrowse_pi1\[pointer\]=1&cHash=9ba439b76a5c79070b2151c1e144f266](http://www.cndp.fr/presence-litterature/dossiers-auteurs/hugo/caricature.html?tx_cccbrowse_pi1[pointer]=1&cHash=9ba439b76a5c79070b2151c1e144f266)>.
- preissau: Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/preissau/about>>.
- preissau.de: <<http://preissau.de>>.
- Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. In: *On The Horizon*, 9/5, online:
<<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.
- Profil von TV-Reports. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/user4834562>>.
- PUSEMUCK, online: <<https://twitter.com/PUSEMUCK>>.
- RAUS MIT SARRAZIN AUS DER SPD>, in Facebook, online:
<<http://www.facebook.com/pages/Sarrazin-muss-rausss-aus-der-SPD/148103468547407?sk=wall>>.
- Rebell Comedy, online: <<http://www.rebellcomedy.net/about>>.
- RebellComedy: Kanalinfo. In: *YouTube*, online:
<<https://www.youtube.com/user/RebellComedy/about>>.
- Rechtaufremix.org, online: <<http://rechtaufremix.org/#01-manifest>>.
- Rhein-Zeitung (2014): 134 Verhandlungstage und viel Gestank: Neonazi-Prozess in Koblenz nimmt kein Ende. In: *Rhein-Zeitung*, online: <[Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.](http://www.rhein-</p></div><div data-bbox=)



- zeitung.de/nachrichten/rz-thema_artikel,-134-Verhandlungstage-und-viel- Gestank- Neonazi-Prozess-in-Koblenz-nimmt-kein-Ende-_arid,1194996.html#.Ve2Zv7RkiQo>.
- Rizzo, Teresa (2008): *YouTube: the New Cinema of Attractions*. In: *Scan Journal of media arts and culture*, 5 /1, 2008 online:
<http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109>.
- Rocket Rooster Digital Cinema Tools. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/groups/289104>>.
- Sarrazin_Thilo. In: *Twitter*, online: <https://twitter.com/Sarrazin_Thilo>.
- Sarrazin, Thilo/ BILD (28.8.2010): Thilo Sarrazin fragt sich, wie die Zukunft aussieht. Deutschland in 100 Jahren – Traum oder Albtraum? In: *BILD*, online:
<<http://www.bild.de/politik/2010/thilo-sarrazin/deutschland-in-100-jahren-traum-oder-albtraum-13775464.bild.html>>.
- Sarrazin, Thilo/ BILD: Thilo Sarrazins drastische Thesen über unsere Zukunft. Deutschland wird immer ärmer und dümmmer! Deutschland schafft sich ab! In: *BILD*, online:
<<http://www.bild.de/politik/2010/politik/deutschland-immer-aermer-und-duemmer-13712294.bild.html>>.
- Sarrazin.Thilo. In: *Facebook*, online: <<http://www.facebook.com/sarrazin.thilo>>.
- SaviorAgent: Kanalinfo. In: *YouTube*, online:
<<https://www.youtube.com/user/SaviorAgent/about>>.
- Schirmmacher, Frank (20.9.2010): Sarrazins ungelesenes Buch. Frau Merkel sagt, es ist alles gesagt. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, online:
<<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/2.1763/die-debatte/...ngelesenes-buch-frau-merkel-sagt-es-ist-alles-gesagt-11038436.html>>.
- Seer, Marcel (17.05.2011): Klickbetrug auf YouTube: So funktioniert's. In: *t3n.de*, online:
<<http://t3n.de/news/klickbetrug-youtube-funktioniert-310229>>.
- Seibel, Andrea/ Schuhmacher, H./ Fahrun, Joachim (29.8.2010): „Mögen Sie keine Türken, Herr Sarrazin?“. In: *Die Welt am Sonntag*, online:
<<http://www.welt.de/politik/deutschland/article9255898/Moegen-Sie-keine-Tuerken-Herr-Sarrazin.html>>.
- Simons, Jan (2011): Between Iphone and Youtube: Movies on the Move? In: Loving, Geert/ Somers, Rachel (Hg.) (2011): *Video Vortex Reader II. Moving Images Beyond YouTube*. Institute of Network Cultures: Amsterdam, S. 95-107. Online abrufbar:
<<http://www.networkcultures.org/publications/inc-readers>>.
- Sinnreich, Aram (2007): Configurable Culture Mainstreaming the Remix, Remixing the Mainstream. USC digital library, online:
<<http://digitallibrary.usc.edu/cdm/ref/collection/p15799coll127/id/590228>>.
- Socken, online: <<http://modernseoul.org/2012/10/22/gangnam-style-socks>>.
- Spiegel Online (9.9.2010): Polit-Provokateur: Thilo Sarrazin verlässt freiwillig die Bundesbank, online: <<http://www.spiegel.de/politik/deutschland/polit-provokateur-thilo-sarrazin-verlaesst-freiwillig-die-bundesbank-a-716687.html>>.



- Spiegel TV (31.8.2010): Integrationsdebatte: Was will Sarrazin?. In: *Spiegel Online*, online: <<http://www.spiegel.de/video/integrationsdebatte-was-will-sarrazin-video-1081716.html>>.
- Statista (November 2014): Statistiken und Umfrageergebnisse zur Videoplattform YouTube. In: *Statista, Das Statistik Portal*, online: <<http://de.statista.com/themen/162/youtube>>, letzter Zugriff 22.8.2015.
- Stockinger, Peter (2009): Understanding people's views and visions. A semiotic and cultural approach of online amateur audiovisual productions. In: *Research Gate*, online: <https://www.researchgate.net/publication/275769090_Understanding_peoples_views_and_visions._A_semiotic_and_cultural_approach_of_online_amateur_audiovisual_productions>.
- Stockinger, Peter (2009/ 2010): Analyse sémiotique du texte audiovisuel. Le tournant audiovisuel et participatif dans la culture contemporaine globale. In: *Academia*, online: <http://www.academia.edu/12008361/Séminaire_de_M1_M2_à_IINALCO_Le_tournant_audiovisuel_et_participatif_dans_la_culture_contemporaine_globale._Analyse_sémiotique_du_texte_audiovisuel>.
- Sturm, Daniel Friedrich (13.11.10): Thilo Sarrazin streicht umstrittene Buch-Passagen. In: *Die Welt*, online: <<http://www.welt.de/politik/deutschland/article10915244/Thilo>>.
- STYNG, Kanalinfo. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/styng1975/about>>.
- sueddeutsche.de/hgn/mel (12.9.2010): Anzeige gegen Rechtsextreme. Sarrazin wehrt sich gegen NPD. In: *Sueddeutsche.de*, online: <<http://www.sueddeutsche.de/politik/anzeige-gegen-rechtsextreme-sarrazin-wehrt-sich-gegen-die-npd-1.998824>>.
- T-shirts, online: <<http://skreened.com/harlemshake/harlem-shake-con-los-terroristas-v2>>.
- The Doublethink Project: Profil. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/doublethinkproject>>.
- Thilo Sarrazin – Der Untergang der SPD, in: Facebook, online: <<http://www.facebook.com/pages/Thilo-Sarrazin-Der-Untergang-der-SPD/201698756535748>>.
- Thilo Sarrazin, halt's Maul. In: *Facebook*, online: <<https://de-de.facebook.com/thilo.sarrazin.nein>>, Zugriff 18.3.2015, momentan nicht verfügbar.
- Titz, Christoph (22.12.2014): YouTuber Simon Unge über Mediakraft: „Wir fühlen uns eingeschüchtert“. In *Spiegel Online*, online: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/simon-unge-ueber-mediakraft-und-die-kanaele-ungefilmt-und-ungespielt-a-1010001.html>>.
- Torge <<https://www.youtube.com/user/freshaltefolie/about>>
- Tuchbinderei, online: <<http://tuchbinderei.com/16922/61901.html>>
- TV Wahrheit. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/user6151308>>.
- TVN11: Mehmet Okca: PI – Volksverhetzer im bürgerlichen Gewand. In: *YouTube*, online: <<http://www.youtube.com/watch?v=vptIK8xDMGY>>.
- ungefilmt: Die schwerste Entscheidung meines Lebens. #Freiheit. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=z_SdbC1aThU>.



- Vgl. Rizzo, Teresa (2008): YouTube: the New Cinema of Attractions. In: *Scan Journal*, 5/1, 2008, online: <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109>.
- Vimeo About. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/about>>.
- Vimeo Categories. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/categories>>.
- Vimeo Channels. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/channels>>.
- Vimeo Community Leitlinien: Sei nett und bleib cool. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/helps/guidelines>>.
- Vimeo Group 5 Vignettes, In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/groups/fivebyfive>>.
- Vimeo Staffpicks. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/channels/staffpicks>>.
- Vimeo Watch. In: *Vimeo*, online: <<http://vimeo.com/watch>>.
- Vimeo's Official Skate Video Channel. In: *Vimeo*, online: <<https://vimeo.com/channels/skatevideos>>.
- Wakeupproject, online: <<http://www.wakeupproject.de>>.
- WDR, Hart aber Fair (1.9.2010): Rechthaber oder Rechtsausleger – Deutschland streitet über Sarrazin. In: TITUSVI: Hart aber Fair – Deutschland streitet über Sarrazin 01.09.10 Teil 1. In: *YouTube*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=DxV0_bKAhXk>.
- Wearvision, online: <<http://wearvision.net>>.
- Wir alle sagen danke Thilo Sarrazin. In: *Facebook*, online: <<http://www.facebook.com/pages/Wir-alle-sagen-Danke-Thilo-Sarrazin/140523502655526>>.
- Wir unterstützen Thilo Sarrazin. In: *Facebook*, online: <<https://de-de.facebook.com/WirUnterstuetzenThiloSarrazin>>.
- Wissenschaftsjahr 2014: Die digitale Gesellschaft, online: <<http://www.digital-ist.de>>.
- Wolfgang Wenzel. In: *Vimeo*: <<http://vimeo.com/wwenzel>>.
- Wörner, Frank (16.10.2010): Hintergrund: „Multikulti“ wird unterschiedlich interpretiert. In: *DW*, online: <<http://www.dw.de/hintergrund-multikulti-wird-unterschiedlich-interpretiert/a-6119289>>.
- YouTube Community Richtlinien: Hassreden. In: *YouTube*, online: <<https://support.google.com/youtube/answer/2801939>>.
- YouTube Statistik (2015): Statistik. In: *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/yt/press/de/statistics.html>>.
- YouTube Themenkanäle. In: *Youtube*, online: <<https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=de>>.
- YouTube-Hilfe (o.a.): Anzahl der YouTube-Aufrufe steigern. In: *YouTube-Hilfe*, online: <<https://support.google.com/youtube/answer/3399767>>.
- ZDF Kanäle, in *YouTube*, online: <<https://www.youtube.com/user/zdf/channels>>.



ZDF: Zu Gast bei Beckmann (30.8.2010). In ARD Mediathek, online:
<<http://www.ardmediathek.de/tv/Beckmann/Zu-Gast-u-a-Thilo-Sarrazin-SPD-und-A/Das-Erste/Video?documentId=9089294&bcastId=16272034>>.

10.4 Filmverzeichnis

American History X, USA 1998, Tony Kaye, 120 Minuten.

Die Heute Show, D seit 2009, Georg Hirschberg, Gregor Salmingkeit

Little Britain, GB 2005-2007, David Walliams, Matt Lucas.

South Park, USA seit 1997, Trey Parker, Matt Stone.

Terminator (The Terminator), USA 1984, James Cameron, 107 Minuten.





a) Allgemeine Auflistung des Korpus (Vimeo)

11 Anhänge

Zählung	Clip-Nummer	Clip-Kategorie	Analysespektive I	Analysespektive II	Video-URL	Video-Titel	Profilname	Profil-URL	eingestellt	Aburte
1	VA1	Aktion	Performance-Kunst/	Lesung	http://vimeo.com/21270051	As we put our county at risk	The Dubthink Project	http://vimeo.com/doublethinkproj	20.03.12	759
2	VA2	Aktion	Performance-Kunst	Showing, Teilling	http://vimeo.com/1543597	RebelComedy - Bucheraktion Thilo Sarrazin	RebelComedy	http://vimeo.com/rebelcomedy	30.09.10	763
3	VA3	Aktion	Diskurs	Showing, Teilling	http://vimeo.com/2236122	Sarrazin in Arweiler - 10. März 2011	ARMR	http://vimeo.com/abmr	11.04.11	1162
4	VA4	Aktion	Diskurs	free commons; eigener Sender; Diskurs contra Sarrazin	http://vimeo.com/1903865	Trinitus für Sarrazin-Elle	Flimpfoten	http://vimeo.com/flimpfotes	10.05.12	1995
5	VH1	Humor	Comedy	Genre; Parodie	http://vimeo.com/2228579	Rent a conservative	Kulturdusche	http://vimeo.com/kulturdusche	02.06.10	49
6	VM1	Musik/Projekt	Teilling/Diskurs	Multikulti	http://vimeo.com/23718082	Deutschland schafft Räume (Wie wir unser Land ins Spiel bringen)	Fritjof Nünberger	http://vimeo.com/puzzleimage	14.05.11	1162
7	VM2	Musik	Diskurs Identität	Auswertung Kanack; Teilling; Alltags-Künstler + Deutscher	http://vimeo.com/14762840	Manuelis feat Häberlel - Generation Kanack	Fack Zensur	http://vimeo.com/user4673267	07.09.10	1678
8	VM3	Musik	Diskurs	Interview, Eigener Alltags-Künstler +	http://vimeo.com/3648653	Sarrazin vs. Dia - 1st Round Knockout	Nuri Senay	http://vimeo.com/muslimetv	05.11.12	104
9	VT1	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling mit eigenem Label; als Sender	http://vimeo.com/14621132	Abrechnung der Redefreiheit wegen Sarrazin ?	Krefeldforum	http://vimeo.com/user3806839	01.09.10	52
10	VT2	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling; Wiedergabe ARD Mittagsmagazin	http://vimeo.com/14549063	ARDMittagsmagazin	Bürgerrechtler aus Krefeld	http://vimeo.com/user3806839	30.08.10	74
11	VT3	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling; Wiedergabe Ausschnitt Heute	http://vimeo.com/1449846	Thilo Sarrazins Kritik an der Islamisierung	Bürgerrechtler aus Krefeld	http://vimeo.com/user3806839	28.08.10	48
12	VT4	TV-Material	Nachrichten	Material: Wiedergabe; NW auf DailyMotion	https://vimeo.com/1545272	Türken-Autor Gülay verurteilt Sarrazin, Bitt ihm aber unermittelt Recht	Krefeldforum	http://vimeo.com/user3806840	29.09.10	31
13	VT5	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling; Wiedergabe BR; als Serie	http://vimeo.com/1562034	Kapitulation des deutschen Rechtsstaats	TV-Reports	http://vimeo.com/user4834562	08.10.10	136
14	VT6	TV-Material	Übertragung	Lesung; Quelle unbekannt; Wiedergabe? Stream der MAZ; als Sender, eigener Journalismus durch Materialwahl	http://vimeo.com/16213931	LesungsPodsam	TV-Reports	http://vimeo.com/user4834562	26.10.10	129
15	VT7	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling; Wiedergabe; als Sender, eigener Journalismus durch Materialwahl	http://vimeo.com/1599469	Voll fragt Kelek: Hat Thilo Sarrazin recht?	TV-Reports	http://vimeo.com/user4834562	19.10.10	102
16	VT8	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling; Wiedergabe SF; als Sender, eigener Journalismus durch Materialwahl	http://vimeo.com/1645992	Schafft sich auch die Schweiz ab?	TV-Reports	http://vimeo.com/user4834562	03.11.10	68
17	VT9	TV-Material	Nachrichten	Material: Recycling; Wiedergabe SF; als Ideolog; Unterbau; Protest Eblshment	http://vimeo.com/2042622	Sendung 007/11	TV Wahrheit	http://vimeo.com/user6151308	27.02.11	5
18	VP1	Projekt	Diskussion/Talkformat	Diskurs Islam	http://vimeo.com/19488037	Aufzeichnung: Mein Muslim, dem Muslim wie das Bild vom Islam in der Öffentlichkeit entworfen wird	Streitrum	http://vimeo.com/user2256933	02.02.11	570
19	VP2	Projekt	Theater; Diskurs Islam	Genre; Trailer	http://vimeo.com/29040590	TRAILER "VERBÜRCKTES BLUT" (NURKAN ERPLUT / JENS HILLIE / BALHAUS THEATER)	Fremd Politik im Freien	http://vimeo.com/user8131437	14.09.11	272
20	VP3	Projekt	eigene Nachrichten	Material: eigenes	http://vimeo.com/15919198	Thilo Sarrazin unterstützt Türkijenspor MAJNVESTRASS	Sender FN / Reizhd-film	http://vimeo.com/reizhd	17.10.10	1199
21	VP4	Projekt	Kurzfilm	Material: Montage Fotografische Ästhetik	http://vimeo.com/3542639	Wir... Und die anderen	Hemtmfilm	http://vimeo.com/user8736160	21.01.12	65
22	VS1	Thesen	Kommentar; Meinung	Diskurs: Islam	http://vimeo.com/1586090	Das Islam Interview - Wir Muslime & der Fall Thilo Sarrazin	Matthias Alaedini Al Almon (2)	http://vimeo.com/islam2	15.10.10	79
23	VS2	Thesen	Kommentar; Meinung	Diskurs: Islam	http://vimeo.com/156126	Das Islam Interview - Was Muslime an die Anhänger Thilo Sarrazin appellieren	Matthias Alaedini Al Almon (2)	http://vimeo.com/islam2	07.10.10	68
24	VS3	Thesen	Kommentar; Meinung	Diskurs: Islam	http://vimeo.com/1557881	The Real Issue Of Jewish Genes on Vimeo	Brother Nathanael	http://vimeo.com/user4835588	05.10.10	30
25	VD1	Diverse	Informativ	Showing; Amateur; Material: leichter Remix; Wiedergabe mit Vorspann	http://vimeo.com/18781173	Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 1	Wolfgang Wenzel	http://vimeo.com/wenzel	14.01.11	45
26	VD2	Diverse	Informativ	Showing; Amateur; Material: leichter Remix; Wiedergabe mit Vorspann	http://vimeo.com/18782418	Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 2	Wolfgang Wenzel	http://vimeo.com/wenzel	14.01.11	31
27	VD3	Diverse	Informativ	Showing; Amateur; Material: leichter Remix; Wiedergabe mit Vorspann	http://vimeo.com/18783671	Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 3	Wolfgang Wenzel	http://vimeo.com/wenzel	14.01.11	27
28	VD4	Diverse	Informativ	Showing; Amateur; Material: leichter Remix; Wiedergabe mit Vorspann	http://vimeo.com/1485671	Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 4	Wolfgang Wenzel	http://vimeo.com/wenzel	14.01.11	21
29	VD5	Diverse	Informativ	Showing; Amateur; Material: leichter Remix; Wiedergabe mit Vorspann	http://vimeo.com/14857111	Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 5	Wolfgang Wenzel	http://vimeo.com/wenzel	14.01.11	14
30	VD6	Diverse	Informativ	Showing; Amateur; Material: leichter Remix; Wiedergabe mit Vorspann	http://vimeo.com/14857976	Buchvorstellung Thilo Sarrazin Teil 6	Wolfgang Wenzel	http://vimeo.com/wenzel	14.01.11	49
31	VD7	Diverse	Informativ; Talk; Gespräch/Interview	Diskurs	http://vimeo.com/24822830	Thilo Sarrazin	Swiss Media Forum	http://vimeo.com/swissmediaforum	10.06.11	150
32	VD8	Diverse	Diverse	Material: Eigener Sender; Diskurs: Islamisierung; P/Regida Netz	http://vimeo.com/2868575	Stadtkwint: Sarrazin sollte das Bundesverdienstkreuz bekommen	Henk Clausen	http://vimeo.com/henrklausen	06.09.11	769

Alle Kategorien:	Aktion	Humor	Genre	Narration: Sharing, Showing, Teilling	Diskurs	Projekt	These	Diverse
Analysespektiven:	Material	Genre	Narration: Sharing, Showing, Teilling	Diskurs	Projekt	These	Diverse	
Daten von Aufnahme in den Korpus	Analysespektiven:	Material	Genre	Narration: Sharing, Showing, Teilling	Diskurs	Projekt	These	Diverse
Videos ebenso auf Vimeo	Analysespektiven:	Material	Genre	Narration: Sharing, Showing, Teilling	Diskurs	Projekt	These	Diverse



c) Analyseschema allgemein

Analyseschema

Tabellen-Spalten je nach Clip anpassen/löschen und dieses Textfeld ebenso

Videoclip: **Nummer Eintragen**, Kategorie:, Genre:

1) Allgemeine Beschreibung der verschiedenen visuellen Einstellungen (VE) und auditiven Einstellungen (AE), ggf. Text als textuelle Einstellung

VE	allgemeine gefilmte Situation	Time Code	Auditive Einstellung (AE)/ Musik	AE/ Voice Over	AE/ Gesprochenes, Musik, Geräusche in der Szene	AE/ Geräusche
VE1		0:00-				
VE2						
VE3						



Analyseschema

2) Beschreibung jeder visuellen Einstellung, die Mise en Image der gefilmten Einstellungen und Situationen

- Je nach dem bestehend aus **Kameraposition**: Zentral, Vogel, Frosch; **Kamerabewegung**: Schwenk, Fahrt; **Zoom**: Ran, Weg; **Einstellungsgröße**: Panorama- bis Detaileinstellung und **Einstellungslänge** in Sekunden
- Benennung der Themen visueller Einstellungen (allgemeiner oder so wie unter 1))
- Situationen spezifisch beschreiben anhand ikonischer (denotativer) Elemente
- Ggf. Szenen

Szene	VE	Thema (abstrakter)	Time Code	Situationen, Objekte ,ikonisch', spezifischer	Mise en Image
	1		0:00-	Ort: Zeit: Akteure: Handlungen: Objekte: Ausdrücke:	Kameraposition: Kamerabewegung: Zoom: Einstellungsgröße: Visuelles Blickfeld: Einstellungslänge:



Analyseschema				
			Interpretation: x	Interpretation: x
2			Kameraposition: Kamerabewegung: Zoom: Einstellungsgröße: Visuelles Blickfeld: Einstellungslänge: Interpretation: x	Interpretation: x Ort: Zeit: Akteure: Handlungen: Objekte: Ausdrücke: Interpretation: x
3				
4				
5				



d) Sichtungsnotiz allgemein

Sichtungsfragen allg. pro Clip zu spezifizieren

Video allg.: Was fällt auf?

- Beginn oder Ende markiert bspw. durch
 - o Titel, Abspann
 - o Dunkler Screen, Einblendung VE1, Ausblendung letzte VE in schwarzen Screen
- Stabile Kamera oder Handkamera
 - o Amateur oder Kunst
- Auditive Einstellung (VA)
 - o Nur in Szene
 - o Oder auch Musik
- Visuelle Einstellung (VE)
 - o Elemente
 - o Sw/Farbe
 - o Stimmung
- Kreiert für
 - o Persönliche Nutzung
 - o Didaktische Nutzung
 - o ...
- Kamerabewegung und visuelle Einstellung spontan oder geplant?
- Signifikante Kontrolle über dramatische Narration, Plot-Entwicklung...?
- ...