

1 Einleitung

Bewegtbilder haben seit ihrer Erfindung Forschende und Lehrende inspiriert und begeistert.

Über einen Zeitraum von mehr als einem Jahrhundert hat sich ein historisch fundierter Wissenskörper und Diskurs über Bewegtbilder in der Wissenschaft entwickelt.¹ Im Zuge der Digitalisierung erleben Bewegtbilder im wissenschaftlichen Kontext heute einen weltweiten Aufschwung.² Diese erneute Bewegung zum Bewegtbild hin findet sowohl in der Lehre – wie etwa in Videos von »Massive Open Online Courses«, kurz MOOCs (es handelt sich hierbei um die primäre Fallstudie dieser Arbeit) – als auch in der Forschung statt. Als Beispiele können hier Video-Abstracts für schriftliche Publikationen, populärwissenschaftliche Kurzvideos für eine Dissemination von Forschungsergebnissen oder sogar Werbevideos für Departemente oder Universitäten genannt werden.³ In dieser unvollständigen Aufzählung stehen vor allem die MOOCs durch ihre globale mal mehr, mal weniger offene Zugänglichkeit akademischen Wissens einer breiteren Bevölkerung zur Ver-

1 Für eine Übersicht über den wissenschaftlichen Film, Lehrfilm oder Gebrauchsfilm, siehe: Virgilio Tosi: *Cinematography and scientific research*, Unesco, 1977; R. Geigy: »Encyclopaedia Cinematographica. Gedanken zur Schaffung einer Film-Enzyklopädie«, in: *Research Film*, Vol. 2, No. 3, July 1956. Aktuelle Arbeiten mit Fokus auf populärwissenschaftliche Filme: Jean-Bapiste Gouyon: »Science and film-making«, in: *Public Understanding of Science* 25.1 (2016), 17–30; Michael Hellermann: *Wissenschaft in Film und Fernsehen. Die mediale Morphologie audiovisueller Wissenschaftskommunikation*, Berlin 2015.

2 Vgl. zur Relevanz der Digitalisierung an Universitäten: Hochschulforum Digitalisierung Deutschland: <https://hochschulforumdigitalisierung.de/> vom 23. Mai 2016; EU Horizon: »European Commission to invest EUR six billion in digital research in 2018–2020«, <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/european-commission-invest-eur-6-billion-digital-research-2018-2020> vom 12. Dezember 2017; SNF Schweiz: »Digital Lives, Die vierte industrielle Revolution im Fokus der Geistes- und Sozialwissenschaften«, <http://www.snf.ch/de/foerderung-projekte/digital-lives.aspx> vom 23. April 2018.

3 Es besteht seit mehreren Jahren eine Bewegung, welche in Anlehnung zur Aufforderung von 1985, »thou shalt communicate« der Royal Society steht. Es lässt sich vermuten, dass in diesem Zuge ebenfalls Videos eine zunehmende Rolle übernehmen: »But now the scientific establishment and national governments insist that the public must understand science if they are to be useful citizens, capable of functioning correctly as workers, consumers, and voters in a modern technical world.« Jane Gregory und Steve Miller: *Science in Public: Communication, Culture and Credibility*, New York 1998, 2; Für einen weiterführenden Dialog zur Popularisierung von Wissenschaftsfilmen: siehe Dirk Verdicchio: *Das Publikum des Lebens: zur Soziologie des populären Wissenschaftsfilms*, Bielefeld 2010, 33.

fügung und haben seit 2012 sowohl einen institutionellen, politischen als auch wissenschaftlichen Diskurs angeregt. Individuen oder spezifische Teams produzieren MOOCs an Universitäten, offerieren so den Studierenden maßgeschneiderte Kurskombinationen, die über eine lokal verankerte Institution hinausreichen. Die MOOCs sind damit Teil einer massiven Reform der Universitäten im frühen 21. Jahrhundert.

Die Produktion von MOOCs unterliegt jedoch noch keinem Standard oder spezifischen Richtlinien, wie etwa der Forderung nach Exzellenz in Forschung und Lehre. Das bedeutet, dass die Qualität der MOOCs, insbesondere deren Videos, welche eine äußerst zentrale Rolle übernehmen, enorm variieren. Selbst Initianten von MOOC-Plattformen, auf welchen die Universitätskurse angeboten werden, sind sich der Qualitätsfrage bewusst und bemängeln mittlerweile die oft amateurhafte Umsetzung. So erwähnt Sebastian Thrun, Co-Founder der MOOC-Plattform Udacity, in einem Interview von 2015: »We have a lousy product.«⁴ Lara Ruppertz, ehemalige Kursentwicklerin von der deutschen MOOC-Plattform Iversity, kritisiert die Videos von Universitäten und vermutet eine Korrelation zwischen dem Mediendesign der Bewegtbilder und der hohen Abbruchrate von Studierenden (oft um die 90 Prozent), die aus dem Online-Kurs aussteigen:⁵

Okay, es reicht einfach nicht aus, etwas Bestehendes abzufilmen. Oder auch diese Annahme: ›Ja, den Content haben wir ja, wir packen es einfach in ein anderes Medium.‹ Ich glaube, das funktioniert nicht. Und das wird

-
- 4 Inwiefern MOOCs jedoch ein schlechtes Produkt darstellen und warum es sich bei öffentlichen Kursen von Universitäten um ›Produkte‹ handelt, wird von Thrun leider nicht thematisiert.
- 5 Die hohe Abbruchrate (»drop-out rats«) von Teilnehmenden von 91 Prozent bis 93 Prozent stellt in MOOCs ein enormes Problem dar. Bislang sind die Gründe dafür in der Wissenschaftsdebatte umstritten, vgl. Kim Juho, Philip J. Guo, Daniel T. Seaton, Mitros Piotr, Krzysztof Z. Gajos und Robert C. Miller: »Understanding in-video dropouts and interaction peaks in online lecture videos«, in *Proceedings of the first ACM conference on Learning@ scale conference* (2014), 31–40; R. Rivard: »Measuring the MOOC dropout rate«, in: *Inside Higher Ed*, 8 (2013); Daniel Onah, Jane Sinclair und Russell Boyatt: »Dropout rates of massive open online courses: behavioural patterns«, in: *EDULEARN14 proceedings* (2014), 5825–5834; Sherif Halawa, Daniel Greene und John Mitchell: »Dropout prediction in MOOCs using learner activity features«, in: *Experiences and best practices in and around MOOCs 7* (2014), 3–12.

immer klarer. Ich meine, es wird auch einen Grund geben, warum die Abbruchrate in Kursen immer noch ziemlich hoch ist. Ich glaube, dass da die Videos auch einen großen Beitrag leisten.⁶

Was Lara Ruppertz mit »Content« beschreibt, ist in der traditionellen Lehre an der Universität typischerweise das Format eines wissenschaftlichen Vortrages. Videos werden oft als Mittel des Fernvortrages verstanden, in welchem Dozierende im Vorlesungssaal während ihres Vortrages gefilmt werden: Dementsprechend dominieren Formate wie das sogenannte »Classroom Capture« das Feld akademischer Videoproduktionen.⁷ Die heutige Realität von MOOC-Videos oder auch Video-Abstracts, die wissenschaftliche Publikationen begleiten, ist dementsprechend enttäuschend: Nur ein Bruchteil der veröffentlichten Videos aus dem akademischen Feld bietet mehr als einen gesprochenen Vortrag mit textlastigen, visuell überfüllten Power-Point-Präsentationen.⁸

Dies ist erstaunlich, da ein grundlegendes Fundament einer synergetischen Zusammenarbeit zwischen Experten aus der Wissenschaft und denen des Mediendesigns von Bewegtbildern (meistens handelt es sich um professionelle Filmemacher) durchaus im wissenschaftlichen Diskurs verankert ist.⁹ Das Wissen aus diesem Co-Design von Bewegtbildern ist damit nicht unbedingt etwas Neues, aber es scheinen dennoch Mängel des Wissenstransfers an Universitäten zu bestehen. Das erkennbare Defizit des interdisziplinären

6 Lara Ruppertz: Experteninterview, Berlin 2015.

7 Siehe dazu die Ergebnisse der Analyse von 448 Videos, Kapitel 3.3.

8 Insbesondere im Zuge der Digitalisierung und des Wechsels von analogen (16mm oder 35mm) zu digitalen Aufzeichnungsformaten (Video) hat sich die Handhabung der Filmtechnik auf revolutionäre Art und Weise erleichtert. Dank leichten Kameras, neuen Speicherformaten, einfachen Postproduktions-Prozessen und nicht zuletzt der Möglichkeit, Bewegtbilder in einem internationalen Distributionsraum mit einem einzigen Klick im Netz zu veröffentlichen, ist es heute einfacher und günstiger als je zuvor, Bewegtbilder zu nutzen. Aus diesem Grund lässt sich vermuten, dass die technologische Entwicklung wesentlich dazu beigetragen hat, dass unprofessionell produzierte Bewegtbilder heute ein wichtiger Bestandteil alltäglicher Informationsquellen geworden sind.

9 Eine Auswahl dazu: R. Geigy: »Encyclopaedia Cinematographica. Gedanken zur Schaffung einer Film-Enzyklopädie«, in: *Research Film*, Vol. 2, No. 3, July 1956; Virgilio Tosi: *Cinematography and scientific research*, Unesco, 1977; Charles Goodwin: »Professional Vision«, in: *American Anthropologist* 96(3), 1994, 606–633.

nären Wissenstransfer in der Forschung, Lehre und akademisch-filmischen Praxis über/ mit/ von Bewegtbildern lässt sich ebenfalls in wissenschaftlichen Publikationen feststellen: Die Bewegtbilder beschäftigen zwar ein breites akademisches Feld von Interessierten, von der Ethnografie zur Biologie, von der Psychologie zur Soziologie, von der Physik bis zur Medizin.¹⁰ Interessanterweise werden jedoch Erkenntnisse aus den Feldern der Film-, Medien-, Design- und Kulturwissenschaften, die sich mit Wissensaspekten und Design von Bewegtbildern auseinandersetzen, jedoch weitgehend von anderen wissenschaftlichen Disziplinen ignoriert und selten zitiert.¹¹

Eine kritische Auseinandersetzung mit Bewegtbildern der Wissenschaft führt unumgänglich zu der Frage nach einer Wissenschaft der Bewegtbilder. Denn mit Bewegtbildern lassen sich Wissen und Erkenntnisse generieren. Auch die Tatsache, »dass Filme dabei nicht nur wissenschaftliche Geschichten erzählen, sondern auch eine eigene, stets in ihnen präsenste Geschichte haben, verleiht ihnen in dieser Hinsicht eine mediale (Artikulations-)Form *sui generis*«. ¹² Um anhand dieser Ausgangslage die erkenntnis- und wissensgenerierenden Faktoren zu untersuchen, ist es unabdingbar, auf Theorien

10 Eine Mehrheit der Untersuchungen von Bewegtbildern der Wissenschaft beschränkt sich auf eine oberflächliche Analyse von Videos, in welcher weder die Bedeutung der Inszenierung noch die mediale Transformation angesprochen wird. Vielmehr wird wiederholend eine kategoriale Aufzählung für die Verwendung von medialen Elementen erwähnt oder etwa der Produktionsprozess von Pre- bis Postproduktion repetiert. Vgl. beispielsweise: Chris Dry: *Film and television in education: The handbook of the British Universities film & video council*. Psychology Press 1995; Isabel Vieira, Ana Paula Lopes und Filomena Soares: »The potential benefits of using videos in higher education«, *Proceedings of EDULEARN14 Conference*, IATED Publications, 2014; Anna Hansch u. a.: *Video and online learning: Critical reflections and findings from the field*, 2015; Zac Woolfitt: *The effective use of video in higher education*, In: *holland* 2015; Erwin Bratengeyer u. a.: *Die österreichische Hochschul-E-Learning-Landschaft: Studie zur Erfassung des Status quo der E-Learning-Landschaft im tertiären Bildungsbereich hinsichtlich Strategie, Ressourcen, Organisation und Erfahrungen*, *BoD-Books on Demand*, 2016.

11 Vgl. Christine Moritz: *Vor, hinter, für und mit der Kamera: Viergliedriger Video-Analyserahmen in der Qualitativen Sozialforschung*, in: *Transkription von Video- und Filmdaten in der Qualitativen Sozialforschung*, Wiesbaden, 2014.

12 Philipp Blum und Sven Stollfuß: »Logik des Filmischen. Wissen in bewegten Bildern«, *MEDIENwissenschaft*, 3 (2011), 307.

und Reflexionen der Bewegtbilder zurückzugreifen. Eine Wissenschaft der Bewegtbilder sollte daher ihren Forschungsgegenstand nicht nur aus beispielsweise technischer oder didaktischer Perspektive analysieren, sondern einen kulturhistorischen, kommunikationswissenschaftlichen, medientheoretischen sowie medienpraktischen Blick auf die heutigen Bewegtbilder im akademischen Feld werfen.¹³ Denn die Bewegtbilder mit ihren eigentümlichen medialen ästhetischen Bedingungen bringen die Wissenschaft anhand ihrer spezifischen audiovisuellen Rhetorik in eine neue mediale Verfassung.¹⁴ Diese Rekombination »von sprachlichen, akustischen und visuellen Formen und ihrer Integration in der Montage macht den Film zu komplexeren Aussagen fähig, als dies einer dieser Formen allein möglich wäre.«¹⁵ Freilich unterliegen die Formate, deren Technizität und Ästhetik sich konstant weiterentwickeln, einer soziokulturellen Zeitlichkeit und Prägung:¹⁶ Das grundlegende Regelwerk der Bewegtbilder, wie etwa die Rekombination von Bild und Ton, die Inszenierung von Sprechern oder die delibrierte Umsetzung von Animationen zur Visualisierung, basiert auf Kenntnissen, die mehrere Jahrzehnte alt sind.

-
- 13 Im Hochschuldiskurs werden Forschungsarbeiten zu MOOC-Videos oft auf eine Analyse der Didaktik, Technik oder den Lerneffekt reduziert. Auch wenn diese Untersuchungen von Relevanz sind, so werden dennoch in der großen Mehrheit dieser Arbeiten andere Aspekte und filmspezifische Charakteristika, welche Videos als Medium der Bewegtbilder betreffen, ignoriert. Diese Lücke soll mit der vorliegenden Untersuchung geschlossen werden.
- 14 Vgl. Gesche Joost: *Bild-Sprache: Die audio-visuelle Rhetorik des Films*, Bielefeld 2008; Gui Bonsiepe: »Visuell / verbale Rhetorik«, in: *Zeitschrift der Hochschule für Gestaltung* 14 / 15 / 16, Ulm (1965), 23–40. Arne Scheuermann: *Film als rhetorisches Design: Grundzüge einer Theorie des Filmmachens mit einer Fallstudie zu präsentativen Affekttechniken*, Manuskript Wuppertal 2006; zur Einführung in das Thema, siehe Roland Barthes: »Rhetoric of the Image«, in: *Image / Music / Text*, New York 1977 [1964], 33–37.
- 15 Alexander Kluge, Edgar Reitz und Wilfried Reinke: »Wort und Film«, in: Christian Schulte (1999), Alexander Kluge. In Gefahr und größter Not bringt der Mittelweg den Tod. Texte zu Kino, Film, Politik. Vorwerk: Berlin. S (1965), 21–42, hier 42.
- 16 Zur kulturellen Prägung, vgl. das Subkapitel »Kulturelles Wissen«, in: Dennis Gräf, Stephanie Großmann, Peter Klimczak, Hans Krahl, und Martiethere Wagner: *Filmsemiotik: Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, Marburg 2011, 61.

Bewegtbilder sind somit nicht nur ein Medium der Vermittlung, sondern ein Weg, um Inhalte medial zu transformieren. Akademische Bewegtbilder sind keinesfalls neutral, sondern deren Mediendesign definiert den Inhalt mit: in der Erzählstrategie oder im Rhythmus der Montage, in der Wahl der Einstellungsgröße oder Inszenierung eines Sprechers vor einem Hintergrund, in der Ästhetisierung von Bildinhalten oder des Tondesigns einer Szene, der Bild-Ton-Interaktion oder Emotionalisierung durch musikalische Elemente. In etlichen Studien wurde deswegen insbesondere untersucht, wie die exakte Anwendung filmischer Techniken damit vergleichsweise als Forschungsinstrument verstanden werden könnte, da die Ergebnisse zu neuen Erkenntnissen führen, welche ohne deren instrumentellen Einsatz nicht erkennbar wären.¹⁷

Reflektierte Entscheidungen im Mediendesign sind dabei ein unabdingbarer Bestandteil in der Produktion von Bewegtbildern der Wissenschaft und basieren auf Erfahrung, Kreativität und Wissen der jeweiligen Experten.¹⁸ Die Tätigkeit überschreitet bei Weitem das Drücken eines REC-Knopfes an der Kamera. Jeder Entscheidungsprozess unterliegt einer teilweise unbewussten kulturellen Prägung über die Anwendung und Rezeption von existierenden Bewegtbildern und deren Inszenierungsformen.¹⁹ Es ist insbesondere darauf hinzuweisen, dass kein »neutrales« oder »per-default« Mediendesign für akademische Produktionen existiert. Dabei kann die bewusste oder arbiträre Wahl der Gestaltung von Bewegtbildern durchaus kontraproduktive

17 Zur Diskussion über Bewegtbilder als »methodische Instrumente der Wissenszeugung und -speicherung«, vgl. zwei Beispiele von vielen: Gertrud Koch: »Zwischen Raubtier und Chamäleon«, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1 (2009): 65–73; Paul Simpson: » ›So, as you can see...‹: some reflections on the utility of video methodologies in the study of embodied practices«, *Area* 43.3 (2011): 343–352.

18 Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit die gewohnte männliche Sprachform bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen verwendet. Dies impliziert jedoch keine Benachteiligung anderer Geschlechter, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.

19 Dies ist mitunter auch der Grund, warum in dieser Arbeit Verweise zu populärwissenschaftlichen Produktionen getätigt werden. Bewegtbilder der Wissenschaft können nicht allein in dem akademisch isolierten Feld von Videoproduktionen untersucht werden, da Produzierende von solchen Bewegtbildern ebenfalls dem kulturellen Gedächtnis der Populärwissenschaft unterliegen.

Konsequenzen für Wissenschaftler, Institutionen oder Mediendesigner mit sich bringen:

Aber die Filmemacher haben zu 90 Prozent total versagt. Haben die vor Hintergründe gestellt, wo man sagt: »Was soll denn das da?« Da interessiert man sich für die Leute, die rechts hinten laufen und nicht für den, der da vorne irgendetwas erzählt.²⁰

Wie Peter Hertling, erfahrener Dokumentarfilmer und Film-Dozent beschreibt, tragen die Entscheidungen im Mediendesign grundlegend dazu bei, ob der eigentlich geplante wissenschaftliche Inhalt überhaupt dekodiert werden kann. Die kommunikative Funktion und Ästhetik des Mediendesigns sind ausschlaggebend für eine erfolgreiche Translation. Die Mediendesigner tragen damit eine gewisse Verantwortung und Macht gegenüber den Wissenschaftlern, Dozierenden oder Institutionen, welche in Bewegtbildern portraitiert werden.²¹

Eine Herausforderung in der Diskussion des Wertehaltes des Mediendesigns besteht darin, dass es schwierig ist, ein *gutes* Mediendesign zu erkennen. Eine mögliche Begründung dafür wäre, dass die Funktion des Mediendesigns gerade darin besteht, nicht das Mediendesign selbst in das Zentrum der Aufmerksamkeit zu rücken, sondern die zu vermittelnden Inhalte. Ein Exempel lässt sich im Wissen von Montagetechniken finden: Eine erfolgreiche »Continuity-Montage« besteht aus Schnitten, welche die Übergänge zwischen einzelnen Szenen so gestalten, dass diese durch ihre visuellen Einstellungswinkel und -achse, Komposition von Bild- und Tonausschnitten und dem Montagerhythmus eine sukzessive Natürlichkeit im Bildwechsel erzeugt.²² Wird diese Montage-Konvention etwa durch einen sogenannten »Jump-Cut« unterbrochen, so interagiert dieser Schnitt mit dem zuvor wahr-

20 Peter Hertling: Experteninterviews, Kiel 2015.

21 Vgl. Rabkin (2013): »Studierende bewerteten die Videos eines Professors als »schlampig, vielleicht sogar respektlos. Er ist ein Pionier und engagierter Experte, und er war nie schlampig oder respektlos, aber diesen Eindruck machte er auf einige«. Eric Rabkin: »Zurücknehmen: Die Reserviertheit der Lehrenden im virtuellen Raum«, in: MOOCs–Massive Open Online Courses. Offene Bildung oder Geschäftsmodell (2013): 147–160 (2013), 158.

22 Vgl. die Definition »Continuity System«, Filmlexikon Universität Kiel <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&cid=115>, vom 23. April 2017.

genommenen Kontinuitätsfluss und erfordert eine Neuorientierung bezüglich Inhalt, Zeit und Raum der Narration.²³ In Anlehnung zu der Problematik des vermeintlich *unsichtbaren* Mediendesigns findet sich etwa in der gekonnten Lichtsetzung von sichtbaren Sprechern in Bewegtbildern:

Bei diesen normalen Interviewsituationen darf das Licht eigentlich keine Rolle spielen. Das Licht darf nicht auffallen. Oder sollte möglichst nicht auffallen. Wenn das Licht so auffällig ist, dass die Leute nach dem Licht gucken, dann habe ich wohl irgendwas falsch gemacht, weil das lenkt ja dann auch ab. Da hört dir ja keiner mehr zu. Der guckt auf dem Bild herum und sucht Licht oder Schatten oder sonst was und hört nicht mehr zu.²⁴

Demnach wird mit der Lichtsetzung das Ziel verfolgt, den Sprecher in ein *gutes Licht* zu rücken, aber nicht die Lichtquellen als solche in Szene zu setzen. Dasselbe gilt etwa auch für Strategien im Tonedesign: Artifizielle Geräusche werden im Nachhinein kunstvoll abgemischt, sodass diese als natürlicher Teil des diegetischen Raumes wahrgenommen werden.²⁵ Somit ist ein Ziel eines gelingenden Mediendesigns, nicht als solches erkennbar zu sein. Eine Vielzahl an Mediendesign-Strategien unterliegt diesem Dilemma. Wenn jedoch folglich ästhetische, kulturell geprägte Seh- und Hörkonventionen gebrochen werden, treten diese als visuelle oder auditive Irritationen in die Wahrnehmung. Eine solche Verwirrung kann überdies bei der filmischen Darstellung von sichtbaren akademischen Sprechern, sogenannten Talking Heads, eine schwer abschätzbare Konsequenz mit sich bringen (siehe Kapitel 4).

Der Begriff des Talking Heads ist im Kontext von akademischen Videos weitgehend etabliert und trägt in sich keine negative Denotation. Diese Akzeptanz ergibt sich daraus, dass die Majorität der Videos im Hochschul-

23 Vgl. die Definition des »Jump Cut«, Filmlexikon Universität Kiel, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=217> vom 23. April 2017.

24 Pedro Schloendorn: Experteninterview, München 2015.

25 Ein Prinzip des Tonedesigns beruht etwa darauf, dass in der natürlichen Audiowahrnehmung keine tonlosen Räume existieren. Somit wird im professionellen Mediendesign jedem geräuschlosen Raum eine Geräuschatmosphäre künstlich hinzugefügt, ohne dass diese jedoch bewusst hörbar in die Wahrnehmung tritt. Fehlt etwa eine solche auditive Atmosphäre des Raumes, so kann diese artifizielle Stille wiederum zu Irritationen führen.

feld einen Talking Head – und diesen oft alleine vor einer weißen Wand oder im Vorlesungssaal – zeigen. In Kontrast zur Bedeutung des Talking Heads steht jedoch die kritische Definition im Filmlexikon der Universität Kiel:

Talking Head (def.): Eher ironische Bezeichnung für die Dominanz der vor allem in Fernsehdokumentationen auftretenden »sprechenden Köpfe« von Interviewten, die meist in halbnaher bis naher Einstellungsgröße aufgenommen werden (sei es, vor einem szenisch-sprechenden Hintergrund – Bücherwände für Geisteswissenschaftler, Labore für Chemiker, Archivregale für Historiker etc. –, sei es vor einer neutralisierten, meist monochrom schwarzen Fläche). Die Inszenierung wirkt statisch, ist visuell wenig ansprechend, verlagert die Aufmerksamkeit ganz auf das Gesprochene.²⁶

Die kategoriale Subsummierung aller Darstellungen von wissenschaftlichen Experten als Talking Heads im Kontext von Bewegtbildern der Wissenschaft ist jedoch nicht einmal annähernd ausreichend differenziert, um die verschiedenen Darstellungsformate von sichtbaren Sprechern auszudrücken, denn die Performanz und Darstellung des Wissenden spielt eine essenzielle und oft unterschätzte Rolle in Bewegtbildern der Wissenschaft.

Wissenschaftliche Experten agieren im Bewegtbild nicht als neutrale Personen, sondern sie verkörpern den Kontext der Wissenschaft mit ihrer gesamten Erscheinung, ihrer Sprache und Körperlichkeit.²⁷ In der folgenden Untersuchung werden daher im Kontext von Theorien der Gestik, Rhetorik und Virtuosität von Sprechern die Herausforderungen der Performanz von

26 Definition »Talking Head«, Filmlexikon Universität Kiel, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7777> vom 23. April 2017.

27 Die Figur des Wissenschaftlers steht dabei in Bewegtbildern der Wissenschaft anhand Michael Hellermanns Erklärung in einem Spannungsfeld: »Der Wissenschaftler im Film ist eine Konstruktion, deren mediale Subjekteffekt, den sie produziert, in relativ starkem Kontrast zu den Gepflogenheiten des Wissenschaftssystem steht, wo das Objektivitätspostulat und der Kollektivgedanke wissenschaftlicher Forschung als limitierende Faktoren gleichermaßen gegen die Individualisierung von Erkenntnis als auch gegen die Zurechnung von Autorschaft wirken.« Michael Hellermann, *Wissenschaft in Film und Fernsehen. Die mediale Morphologie audiovisueller Wissenschaftskommunikation*, Berlin 2015, 10.

Wissenschaftlern vor der Kamera und im Universitätsstudio beleuchtet.²⁸ Es ist jedoch hervorzuheben, »dass bereits aufgrund der grundlegenden, Film definierenden medialen Bedingungen der Körper an sich nie als eigentlicher präsent und unmittelbar gegeben, sondern immer bereits transformiert und filmisch vermittelt ist.«²⁹

Inbesondere ist dabei einerseits der Kontrast zwischen dem in der Wissenschaft üblichen unpersönlichen Schreibstil und der Personenbezogenheit des aus populären Fernsehformaten bekannten Talking Heads auffällig. Andererseits steht im Sinne des Co-Designs von Bewegtbildern der Wissenschaft die Entscheidungen und Konsequenzen des Mediendesings mit einer kulturellen Prägung der Institution (Populär-)Wissenschaft und deren Interferenz mit dem sichtbaren Sprecher im erweiterten Diskurs.³⁰ Die Omnipräsenz von sichtbaren Sprechern und die weiteren dargestellten Aspekte unterstreichen, dass eine Untersuchung von Bewegtbildern der Wissenschaft ebenfalls eine Analyse von sichtbaren Sprechern inkludieren sollte.

Es scheint daher notwendig, einen vertieften Blick auf die Umsetzung von Bewegtbildern im akademischen Feld zu werfen und die Möglichkeiten der Expansion des wissenschaftlichen Spektrums des Ausdrückbaren durch Bewegtbilder epistemologisch zu beleuchten. In diesem Sinne schließt sich der mit der vorliegenden Arbeit entwickelte Diskurs, gemäß Reichert (2007) und Blum & Stollfuss (2011), an das »Forschungsfeld der audiovisuellen Wissenschaftskultur« an.³¹

28 »Es gibt einen riesigen Unterschied selbst für erfahrene Dozenten, ob sie vor einem Seminar / Hörsaal oder vor einer Kamera / Greenscreen in einem Studio sprechen. Natürlich hilft es, wenn man Kameraerfahrung hat. Aber ich glaube, ein Schlüsselbegriff für mich ist Performance. Jedes Lehren ist Performance.« Felix Seyfarth: Experteninterviews, Zürich 2015.

29 Dennis Gräf, Stephanie Großmann, Peter Klimczak, Hans Krahl, und Martietherese Wagner: Filmsemiotik: Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate, Marburg 2011: 181.

30 Das Co-Design von Experten der Wissenschaft und Bewegtbildern referenziert auf einen gemeinsamen Prozess einer disziplinübergreifenden Wissensgenerierung und Produktion von akademischen Bewegtbildern zwischen Experten der Wissenschaft und des Mediendesings.

31 Vgl. Ramón Reichert: Im Kino der Humanwissenschaften: Studien zur Medialisierung wissenschaftlichen Wissens, Bielefeld 2007; Philipp Blum und Sven Stollfuß: »Logik des Filmischen. Wissen in bewegten Bildern«, MEDIENWISSENSCHAFT, 3 (2011).