nachweisen. Wird es dem Fotojournalismus gelingen, seine Standards trotz dieser Veränderung der Produktionskultur aufrecht zu erhalten? Als Schlussfolgerung kann man aus Isermanns Studie herauslesen, dass ein wichtiges Merkmal professioneller und legitimer Bildberichterstattung ein Modus bleibt, der Vertrauen und Glaubwürdigkeit generiert. Auf den letzten Seiten ist daher ein bemerkenswertes Zitat des Fotografen Francesco Zizola zu lesen: „Was Fotojournalismus von Fotografie unterscheidet, ist Ethik" (vgl. Krug/Niggemeier 2013, S. 136 ff).

Alexander Godulla, Passau

Literatur

Geise, Stephanie/Katharina Lobinger (Hg.) (2013): Visual Framing. Perspektiven und Herausforderungen der visuellen Kommunikationsforschung. Köln.

Godulla, Alexander (2014): Authentizität als Prämisse? Moralisch legitimiertes Handeln in der Pressefotografie. Beitrag zum Themenschwerpunkt „Nichts ist authentischer als ein Foto. Ethik im Bildjournalismus". In: Communicatio Socialis, 47. Jg., H 4, S. 402-410.

Krug, Matthias/Stefan Niggemeier (2013): Bildjournalismus. Zaubertricks im Photoshop. In: Spiegel vom 6.5., S. 136-138.

Whelan, Richard (1993): Die Wahrheit ist das beste Bild. Robert Capa, Photograph. Köln.

World Press Photo (Hg.) (2008): World Press Photo 2008. Amsterdam.

Dennis Eick: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München: UVK Verlagsgesellschaft 2014 (=Praxis Film, Band 81), 252 Seiten, 24,99 Euro.

David Lochner: Storytelling in virtuellen Welten. Konstanz/München: UVK Verlagsgesellschaft 2014 (= Praxis Film, Band 69), 297 Seiten, 29,90 Euro.

Unterschiedlicher können Bücher kaum sein – auch wenn sich beide mit demselben Thema beschäftigen, dem Storytelling im Zeitalter der Digitalisierung. Während Dennis Eick auf 252 kleinbedruckten Seiten der Frage nachgeht, welche Auswirkungen die Digitalisierung auf unsere Erzählformen hat und welche Trends sich dabei für die Zukunft abzeichnen, legt Lochner ein schön layoutetes Einsteigerwerk mit vielen Illustrationen vor, das sowohl gamebegeisterte Jugendliche als auch ihre an digitalen Zukunftstrends interessierten Großeltern ansprechen dürfte.

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2015-1-107 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Dieses verständlich geschriebene Buch hätte durchaus das Potential eines Standardwerks zur Berufsorientierung für die nachwachsende Gamer- und Youtuber-Generation gehabt. Mit einem Überblick über das Geschichten erzählen in Animationsfilmen, digitalen Spielen und interaktiven Filmen wollte David Lochner jungen Autor_innen und Produzent_innen „die virtuelle Welt näher" bringen (S. 11). Schade nur, dass der Autor nicht größeren Wert auf aktuelle, innovative Entwicklungen gelegt hat und häufig nur an der Oberfläche kratzt – beispielsweise, wenn er die seit den Neunzigerjahren in Redaktionskreisen altbekannte Heldenreise als „komplexes Erzählen" klassifiziert oder wenn er Plattitüden in Schulbuchmanier produziert: „Auch verwenden wir eine möglichst kurze und prägnante Schreibform" (S. 121) rät er zum Beispiel allen angehenden Treatment-Autoren. Bedenklich auch, wenn junge Leser Sätze wie „Cutscenes (gescriptete Filmsequenzen in Computerspielen, Anm. d. Verf.) sind essenzieller Bestandteil jedes modernen digitalen Spiels" (S. 183) oder „digitale Spiele haben das Storytelling nahezu revolutioniert" (S. 9) für bare Münze nehmen.

Richtig ärgerlich wird es allerdings, wenn David Lochner in seinem letzten Kapitel einen angeblichen Facharzt für Psychiatrie und Suchtmedizin anonym (Dr. med. V. M., S. 269) über die positiven Auswirkungen des Computerspielens („Die digitalen Abenteuerwelten befriedigen die offen gebliebenen Bedürfnisse", S. 270f.) schwadronieren lässt und dieses Kapitel auch noch mit dem Titel „Kritische Hinterfragung" überschreibt. Schon Floskeln wie „manche Untersuchungen zeigen" (S. 270) oder „Studien gehen davon aus" (S. 272) zeigen, dass es der Autor mit der Genauigkeit nicht allzu genau nimmt, wie auch ein Blick in die Endnoten mit Verweis auf fragwürdige Internet-Hausarbeitsseiten beweist.

Dass es der Autor mit der Genauigkeit nicht allzu genau nimmt, zeigt ein Blick in die Endnoten mit Verweis auf fragwürdige Internet-Hausarbeitsseiten.

Ganz anders geht Dennis Eick das Thema an, der freilich im Vergleich zu David Lochner ein alter Hase im Storytelling-Business ist. Vor zehn Jahren promovierte er zum Thema Drehbuchtheorien. Jetzt hat er seinen Focus erweitert vom klassischen Film auf Webserien, Games, Viral Spots, E-Books und Transmediales Storytelling und fragt, ob die altbekannten Dramaturgieformen auch auf diese neuen Formate angewendet werden können. Dazu lässt er namhafte Experten aus den USA und Deutschland zu Wort kommen, wertet die neuesten Rezipientenstudien aus und führt zahlreiche Beispiele an, die man sich dank der buchbegleitenden Website „digitaleserzählen.de" anschauen kann.

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2015-1-107 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Ganz klar: Dennis Eick richtet sich an alle, denen man die Heldenreise nicht mehr erklären muss. An erfahrene Autoren und Kreative, die mit nonlinearen Geschichten vielleicht erste Schritte in neue digitale Welten wagen wollen. Aber auch an Entscheidungsträger, die sich über das Potential innovativer Formate grundlegend informieren möchten. Was kann ein Fernsehmacher beispielsweise von Game-Writern lernen? Wie lassen sich Geschichten nicht nur erzählen, sondern erleben, wie lässt sich der Zuschauer noch stärker mit einbeziehen?

Noch befinden wir uns laut Eick in einer „eher technisch und wirtschaftlich" dominierten Übergangsphase, aber auch inhaltlich erleben wir schon „erste Gehversuche in der Etablierung von etwas Neuem" (S. 227). Der digitalen Zukunft blickt Eick positiv entgegen und sieht im digitalen Geschichten erzählen die Chance, ein besonderes Erlebnis zu schaffen, „das wir in dieser Form noch nicht kannten" (S. 228). *Michaela Petek,* Eichstätt

Roger Blum: Lautsprecher und Widersprecher. Ein Ansatz zum Vergleich der Mediensysteme. Köln: Herbert von Halem Verlag 2014, 444 Seiten, 32,00 Euro.

Komparatistik hat in der Kommunikationswissenschaft derzeit Konjunktur. Seit Daniel C. Hallin und Paolo Mancini vor gut zehn Jahren ihre drei Modelle zur Systematisierung von Medien und Politik in nordamerikanischen und westeuropäischen Staaten vorlegten (vgl. Hallin/Mancini 2004), gibt es intensive Debatten, viele Forschungsbemühungen gerade auch in diesem Feld. Nun also ein weiterer „Ansatz zum Vergleich der Mediensysteme". Bausteine dazu hat Roger Blum schon 2005 in einem Aufsatz vorgelegt (vgl. Blum 2005). Jetzt fügt er sie zu einem stabilen Konstrukt zusammen. Was gemäß dem Buchtitel fast als naiver Dualismus erscheinen mag – hier, in liberalen Gesellschaften, fungieren Medien als Kritiker und Kontrolleur, also „Widersprecher" der Herrschenden, dort, in autoritären Staaten, als Sprachrohr oder „Lautsprecher" der Obrigkeit – wird im Werk selbst vielfach differenziert.

Seine Kernidee, den „pragmatischen Differenz-Ansatz", fasst Blum ganz knapp, auf gerade zweieinhalb Seiten zusammen (S. 294-296). Seine „Grundannahmen", ausgehend von einem politischen Apriori, sind: „Erstens, dass nach wie vor die Nationalstaaten wichtiger sind für die Bestimmung von

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2015-1-107 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY