

## Schnitt

Bedingungen  
zur  
Identifikation  
mit  
Medienfiguren

## Gegenschnitt

Clemens Schwender

Wie kommt es, dass wir im Kino weinen, uns erschrecken und lachen? Streng genommen sehen wir nur ein Lichtspiel auf einer flachen, rechteckigen, weißen Leinwand oder zu Hause eine Scheibe mit einer beschränkten Anzahl aufleuchtender Bildpunkte; die Bewegungen sind in kleine Einheiten zerlegt; es gibt Sprünge in der Wahrnehmung, die der normalen Wahrnehmung kaum entsprechen. Die Kamera springt von einem Standpunkt zum nächsten, wir sehen Handlungen aus verschiedenen Richtungen.

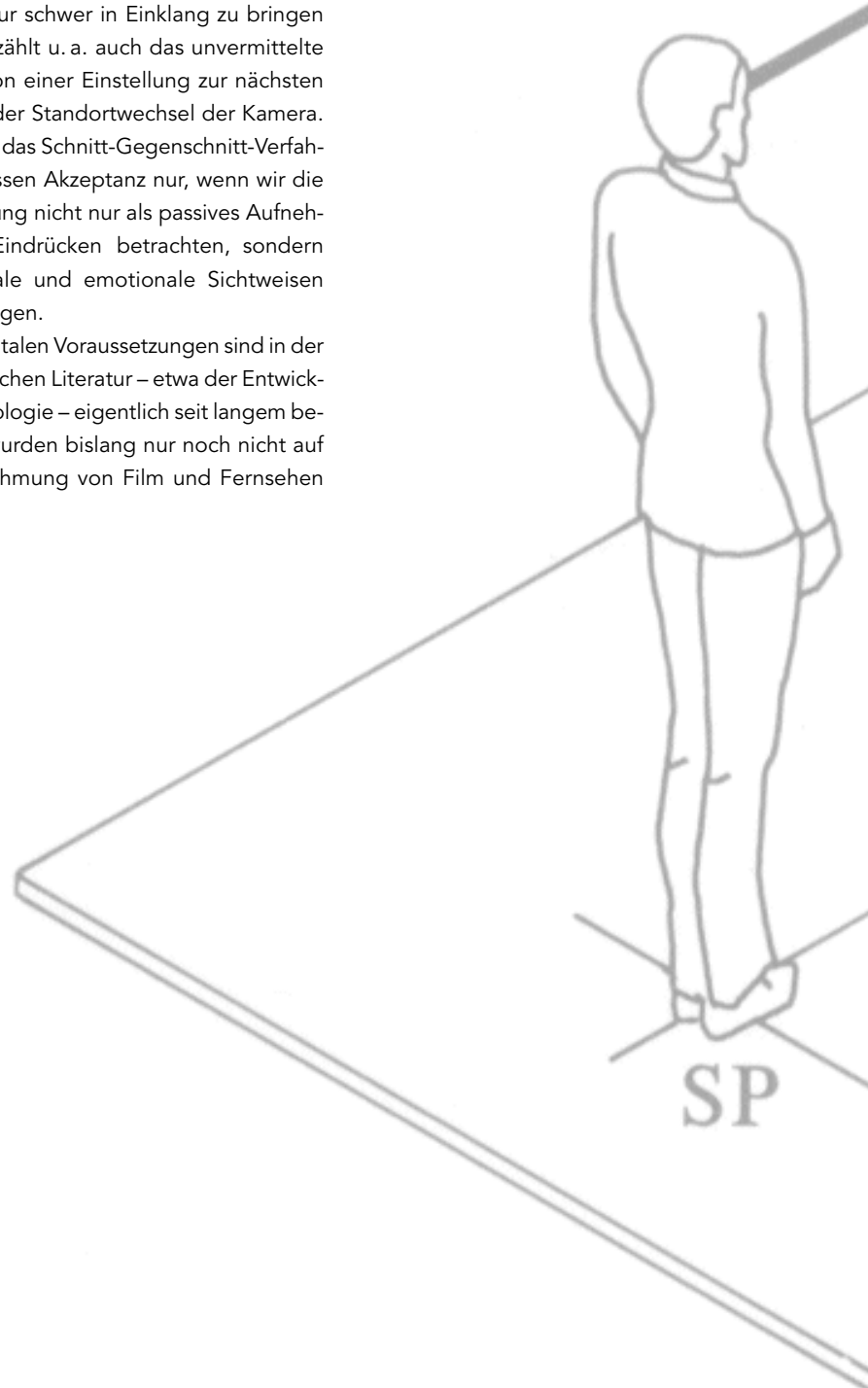
All dies spricht eigentlich gegen Film-Wahrnehmung. Eigentlich müssten wir verwirrt auf die Bilder schauen, die zusammenhanglos zusammengeklebt sind. Stattdessen weinen wir bei *Schindlers Liste*, erschrecken uns bei *Godzilla* und lachen bei *Wir können auch anders*.

Offensichtlich lassen wir uns auf das Spiel ein. Freiwillig.

Mit eigenen Augen etwas sehen oder sich etwas vorstellen – das ist gar nicht so grundverschieden, wie man annehmen könnte. Bisweilen haben wir Probleme, beides auseinander zu halten: „Habe ich die Autotür wirklich abgeschlossen oder habe ich es mir nur vorgestellt?“ Unser Gehirn verarbeitet Bilder, die das visuelle System liefert, und dieses bedient sich aus den Sinneswahrnehmungen der Augen oder es greift auf Erinnerungen und Vorstellungen zurück. Das visuelle System ist so aktiv, dass es dem Gehirn auch ohne Wahrnehmungen Bilder liefert. Träume sind Beispiele für diese Aktivitäten. Film und Fernsehen sind also nicht nur Abbildungen von tatsächlichen Geschehnissen, sondern auch – oder vielmehr – von vorgestellten Begebenheiten.

In Film und Fernsehen gibt es eine Reihe von Phänomenen, die mit unserer normalen Wahrnehmung nur schwer in Einklang zu bringen sind. Dazu zählt u. a. auch das unvermittelte Springen von einer Einstellung zur nächsten und damit der Standortwechsel der Kamera. Erklärbar ist das Schnitt-Gegenschnitt-Verfahren und dessen Akzeptanz nur, wenn wir die Wahrnehmung nicht nur als passives Aufnehmen von Eindrücken betrachten, sondern auch mentale und emotionale Sichtweisen berücksichtigen.

Die mentalen Voraussetzungen sind in der psychologischen Literatur – etwa der Entwicklungspsychologie – eigentlich seit langem bekannt, sie wurden bislang nur noch nicht auf die Wahrnehmung von Film und Fernsehen angewandt.



ZST

### Perspektivenübernahme

Jean Piaget und seine Mitarbeiter sind bekannt durch ihre zahlreichen Arbeiten zur psychischen Entwicklung des Kindes. Unter diesen sind einige Experimente zur Raumvorstellung, denn diese unterliegt im Lauf der Zeit einer Veränderung. Zwar ist die Möglichkeit der perspektivischen Wahrnehmung von Beginn an gegeben, Kinder nehmen zum Beispiel einen Würfel auch dann als identisch wahr, wenn man ihn von verschiedenen Seiten darbietet. Anders sieht es mit der Vorstellung aus. Wenn ein drei- oder vierjähriges Kind einen Würfel in verschiedenen Perspektiven zeichnen soll, versagt es. Nicht nur das zeichnerische Können, sondern auch die visuelle Vorstellung und die Fähigkeit zur imaginierten Rekonstruktion müssen sich noch entwickeln. Freie Assoziation und das mentale Durchspielen von Situationen sind die Endpunkte dieser Entwicklung.

Vor allem eine Versuchsreihe, die sich mit dem In-Beziehung-Setzen<sup>1</sup> der Perspektive beschäftigt, ist für Filmwahrnehmung von fundamentaler Bedeutung. Das unvermittelte Springen eines Standpunkts von unterschiedlichen Beobachtern ist erst mit dieser Fähigkeit zu erklären. Dafür bedarf es psychischer Konzepte, die erstmals in der Entwicklungspsychologie Piagets thematisiert wurden.

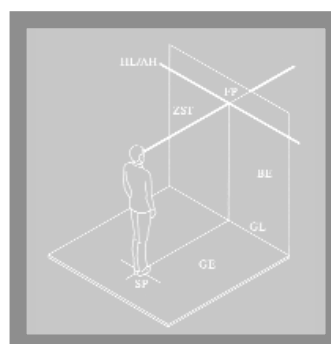
Die Perspektive bringt den Blickwinkel des Beobachters zum Ausdruck. Die Relationen der Dinge offenbaren sich zunächst nur aus seinem Standpunkt. Die ursprüngliche Haltung eines Kindes ist egozentrisch, es verallgemeinert diese in ein Absolutum. Die erste Stufe der Entwicklung ist das Erkennen, dass Gegenstände auch noch existieren, wenn man sie nicht sieht. Wenn man bei Kleinkindern Dinge aus dem Sichtfeld entfernt, sind sie weg. Sehen und Sein sind identisch.

Im Film findet dieses Phänomen sehr direkte Verwendung. Normalerweise ist eine Sequenz in einzelne Einstellungen aufgelöst. Zu Beginn steht der Mastershot: eine Totale, die die Szene im Überblick zeigt. Wir erfahren, wie die Objekte zueinander stehen. Danach werden die Aktionen in Einstellungen aufgelöst. Wir sind in der Lage, die Gesamtszene jederzeit aus der Erinnerung zu konstruieren. Diese Fähigkeit kann nur aufgrund der mental erzeugten Konsistenz der Objekte funktionieren.

Der nächste Schritt ist die Entwicklung der Reflektion des eigenen Standpunkts. Tatsächlich ist es ein schwieriges Unterfangen, von der eigenen Wahrnehmung zu abstrahieren: „Die Perspektive setzt die Herstellung einer Beziehung zwischen dem Gegenstand und dem Blickwinkel der Person, die sich dieses Blickwinkels bewusst geworden ist, voraus, und hier wie anderswo besteht das Erkennen des eigenen Blickwinkels im Differenzieren desselben von den übrigen und folglich in seiner Koordinierung mit ihnen.“<sup>2</sup> Die Schwierigkeit besteht in der Abstraktion von der eigenen Wahrnehmung und der imaginierten Perspektive eines möglichen Beobachters.

Piagets Versuchsanordnung, um die geistigen Fähigkeiten der Kinder zu testen, bestand aus einem Tisch mit drei Bergen aus Pappmaché in unterschiedlichen Größen, Formen und Farben. Das Kind bekommt die Anordnung der Berge aus einer Perspektive zu sehen. Zur Anordnung gehört auch eine kleine Puppe, die nacheinander an verschiedene Stellen gesetzt wird. Das Kind soll verschiedene Positionen der Puppe erkennen und nachbilden. Piaget erkennt drei Stadien, in denen sich die Entwicklung zu einer fehlerfreien Perspektivenübernahme wandelt: „Die im Stadium I befindlichen Kinder verstehen die Frage noch nicht. Sie werden darum auch nicht weiter befragt. Während des Stadiums II wird der eigene Blickwinkel überhaupt nicht oder nur sehr mangelhaft von dem der Puppe unterschieden, die an verschiedenen Standpunkten positioniert ist. Im Stadium II A (auf den eigenen Blickwinkel zentrierte Vorstellung) beginnt das Kind zwar bei jeder neuen Aufgabe mit dem Neuarrangieren der Berge, um am Ende aber immer wieder seine eigene Perspektive zu reproduzieren. Auf dieser Ebene geht es lediglich um die Koordinierung zwischen der momentanen Wahrnehmung oder Handlung und den unmittelbar folgenden Wahrnehmungen oder Handlungen. In Teilstadium II B (Übergangsreaktionen, Versuche zur Differenzierung der Blickwinkel) ist das Bemühen um eine Differenzierung zu erkennen, aber das Kind fällt immer wieder in die egozentrische Konstruktion des Stadiums II A zurück. Auf der Stufe III A (echte, aber unvollständige Relativität, Kinder zwischen 7 und 9 Jahren) werden gewisse Relationen je nach dem Standortwechsel der Puppe erkannt, aber die Blickwinkel werden noch nicht im Ganzen koordiniert. Diese Gesamtkoordinierung erreicht das Kind mit ca. 9–10 Jahren auf Stufe III B, das heißt in dem Alter, in dem auch das Verständnis der einfachen Perspektiven seine Vollendung erfährt.“<sup>3</sup>

GL



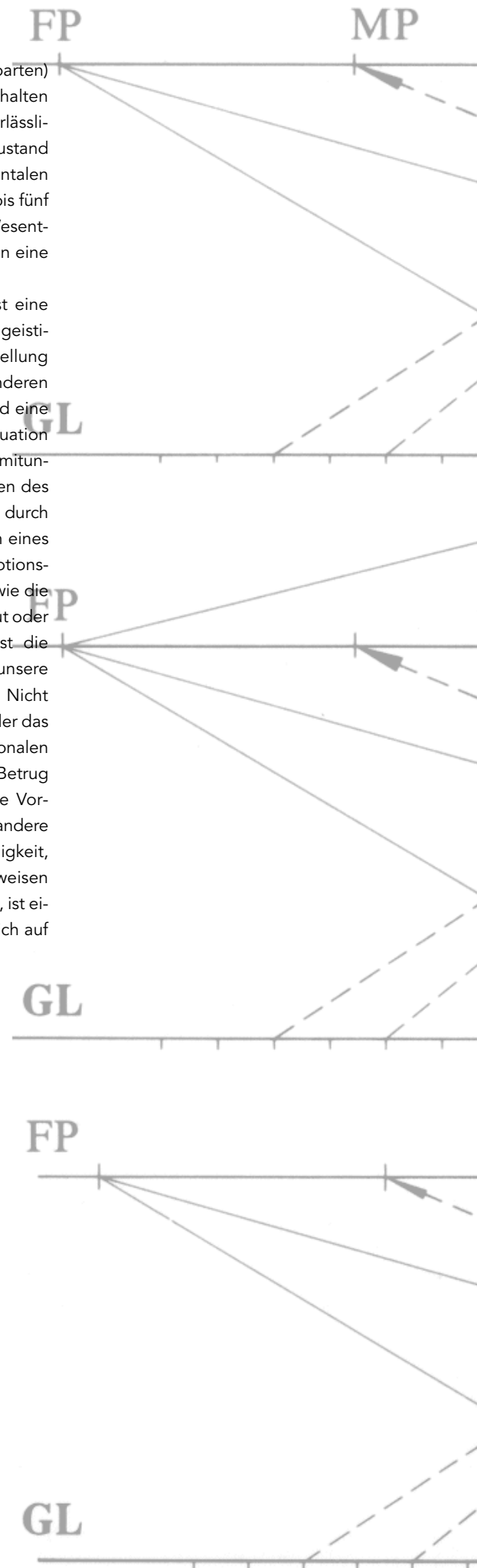
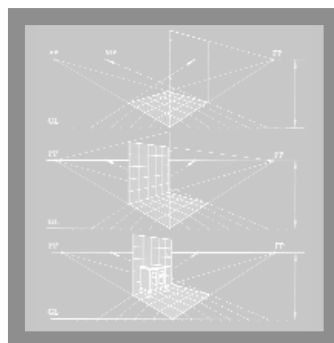
Der Begriff der Perspektivenübernahme, der zunächst nur die abstrahierende visuelle Vorstellung betraf, lässt sich auf soziale Perspektivenübernahme, die alle Formen der Kommunikation einschließt, erweitern. Die Fähigkeit, sich einen anderen Blickwinkel vorzustellen, ist demnach unserem sozialen kooperativen Zusammenleben zu verdanken. Der evolutionäre Vorteil besteht darin, dass man Wahrnehmungen und mögliche Handlungen von anderen besser voraussagen kann.

### Theory of Mind

Piagets Perspektivenübernahme und die Theory of Mind haben einen gemeinsamen Kern. Es geht um die Vorstellung und Wahrnehmung des anderen. Der Mechanismus beginnt bei Kindern im Alter von sechs bis acht Monaten. Sie können dem Blick von anderen Personen folgen. Sie lenken ihren Blick auf Dinge, auf die eine andere schaut. Das ist eine rudimentäre Form, sich eine Vorstellung davon zu verschaffen, was ein anderer sieht. Mit zehn Monaten beginnen „Geben-und-Nehmen-Spiele“, die einen weiteren Schritt hin zu einem Verständnis des anderen darstellen, denn hier werden Bitte (oder Forderung) und das Befolgen von Aufforderungen entwickelt. Im Alter von 14 Monaten verstehen Kinder Gesten, die auf etwas verweisen. Damit erkennen sie, was andere im Sinn haben, wenn diese auf etwas zeigen. Im Alter von 18 bis 24 Monaten schließlich beginnen „Pretend Games“, so genannte „Als-ob-Spiele“, und das Verständnis für erfundene Geschichten. Gemeinsame „Als-ob-Spiele“ können als ein Beispiel von intentionaler Kommunikation angesehen werden.<sup>4</sup> Wenn eine Mutter sagt: „Das Telefon hat geklingelt, es ist für dich“ und gibt dem Kind eine Banane, dann kann das Kind auf diese eigentlich bizarre Situation nur eingehen, wenn es die Worte nicht wörtlich nimmt, sondern versteht, was die Mutter in dieser Situation meint. Das Kind braucht eine Vorstellung davon, was in der Vorstellung der Mutter vorgeht: Die Mutter tut so, als wäre die Banane ein Telefon. Dennoch ist die Fähigkeit, sich eine unabhängige Vorstellung zu machen, noch eingeschränkt. Zeigt man einem dreijährigen Kind eine Keksdose mit Stiften drin und fragt, was andere glauben, was da drin sei, sagt es: „Stifte.“ Es gibt für sie noch keinen Unterschied zwischen

der wahrgenommenen (oder vereinbarten) Realität und der Vorstellung. „Sie verhalten sich, als gäbe es eine einfache und verlässliche Kausalverbindung zwischen dem Zustand der Dinge in der Welt und unseren mentalen Repräsentationen.“<sup>5</sup> Im Alter von vier bis fünf Jahren ist jedoch die Entwicklung im Wesentlichen abgeschlossen und Kinder haben eine Theory of Mind entwickelt.

Der Begriff der Theory of Mind ist eine Abkürzung für die Fähigkeit, sich vom geistigen Zustand eines anderen eine Vorstellung zu machen. Man kann nicht in den anderen hineinschauen, darum bleibt sein Zustand eine Theorie. In einer kommunikativen Situation wie dem gemeinsamen Handeln ist es mitunter wichtig zu wissen, was die Absichten des anderen sind. Wir haben auch gelernt, durch Anzeichen zu verstehen, was im Innern eines Kommunikationspartners vorgeht: Emotionsausdruck in Mimik und Gestik ebenso wie die Interpretation von Gesagtem in Wortlaut oder klanglichem Ausdruck. Gleichzeitig ist die Theory of Mind die Voraussetzung, unsere Absichten von anderen fern zu halten. Nicht nur das gemeinsame „Als-ob-Spiel“ oder das Betrachten eines solchen Spiels in fiktionalen Geschichten, sondern auch Lüge und Betrug sind nur möglich, wenn man sich eine Vorstellung davon machen kann, was der andere denkt, weiß oder beabsichtigt. Die Fähigkeit, sich in die Vorstellungswelt, in Sichtweisen und Glauben von anderen zu versetzen, ist eine fundamentale Voraussetzung, um sich auf fiktionale Geschichten einzulassen.



FP

**Empathie**

Wesentlich für das Verständnis eines Schauspiels ist die Einfühlung in den emotionalen Zustand des Dargestellten. Grundlage dafür ist eine angelegte Fähigkeit zur Einfühlung. Ein Kleinkind zeigt das Phänomen, dass es mitweint, wenn andere weinen. „Das liegt nach Doris Bischof-Köhler daran, dass es noch nicht zwischen eigenen und mitempfundenen Gefühlen unterscheiden kann. Wenn es sich durch Weinen anstecken lässt, dann ist ihm zwar traurig zumute, aber es lokalisiert dieses Gefühl erlebnismäßig in seinem Inneren. Es lässt sich von dem Gefühl eines Mitmenschen anstecken – was sicher eine Voraussetzung, aber nicht ausreichend für Einfühlung ist. Das setzt ein reflektiertes, bewusstes Ich voraus, das den anderen als Du erfasst.“<sup>6</sup> Erst mit etwa zwei Jahren setzt eine solche Fähigkeit ein. Voraussetzung ist das Vermögen zur Selbstobjektivierung, einem reflektierenden Ich-Bewusstsein.

Die Fähigkeit ist auch nötig in der mütterlichen Empathie beim Hineinfühlen in das noch sprachlose Kleinkind. Die Mutter fühlt, wie es ihm vermutlich geht, um dann Maßnahmen zu ergreifen. Das Sich-hinein-Fühlen geschieht auch weiter durch die innere Imitation der Gefühle, die ganz offenbar durch Reize ausgelöst werden. Die Auslöser sind Gestik, Körperhaltung, Mimik und Lautäußerungen.

Die Theory of Mind lässt den Begriff der Identifikation in einem neuen Licht erscheinen. Es geht nicht darum, sich an die Stelle einer medial dargestellten Figur zu setzen. Es geht nicht darum, zu Superman, James Bond oder zu Captain Kirk zu werden. Die Theory of Mind erlaubt uns vielmehr einen Einblick in das Innenleben einer anderen Person. Deren Erleben – beziehungsweise das, was wir dafür halten – löst in uns Emotionen aus, von denen wir annehmen können, dass es diejenigen der anderen Person sind. Emotionen werden offenbar in uns nachgebildet, damit wir sie bei anderen verstehen können. Man muss also unterscheiden zwischen der Identifikation eines Fußballfans mit seiner Mannschaft (ein verlorenes Spiel macht auch den Fan betroffen) und dem empathischen Verständnis eines Rezipienten mit einem Protagonisten (der Rezipient empfindet die Emotionen des Protagonisten nach, macht sie aber nicht notwendig zu seinen eigenen).

FP

FP

**Anmerkungen:**

- 1**  
**Piaget, J./Inhelder, B.:**  
*Die Entwicklung des räumlichen Denkens beim Kinde.* Stuttgart 1971, besonders S. 249 – 290.
- 2**  
Ebd., S. 250.
- 3**  
Ebd., S. 254.
- 4**  
**Leslie, A. M.:**  
*ToMM, ToBy, and Agency: Core architecture and domain specification.* In: L. A. Hirschfeld/S. A. Gelman (Hrsg.): *Mapping the Mind*, Cambridge 1994, S. 141f.
- 5**  
**Gopnik, A./Wellman, H. M.:**  
*The theory theory.* In: L. A. Hirschfeld/S. A. Gelman (Hrsg.): *Mapping the Mind*, Cambridge 1994, S. 266.
- 6**  
**Eibl-Eibesfeldt, I.:**  
*Die Biologie des menschlichen Verhaltens. Grundrisse der Humanethologie.* München 1997, S. 771; darin verwiesen auf:  
**Bischof-Köhler, D.:**  
*Selbstobjektivierung und fremdbezogene Emotion. Identifikation des eigenen Spiegelbildes, Empathie und prosoziales Verhalten im zweiten Lebensjahr.* In: *Zeitschrift für Psychologie*, Heft 202 (4), 1994.

## Schnitt-Gegenschnitt

Wir sind in der Lage, den Blicken von anderen zu folgen. Wir sehen, wohin sie blicken. Sehen wir im Film ein Augenpaar, erwarten wir im Gegenschritt das zu sehen, was diese Augen sehen. Damit werden auch deren Emotionen verständlich, denn auch wir empfinden beim Anblick bedeutsamer Objekte Emotionen. Wohin die Figuren blicken, ist von Bedeutung. Wir schauen dahin, wo sie hinschauen. Wir sehen durch den Standortwechsel der Kamera, was sie sehen.

Durch den Schnitt-Gegenschritt werden emotionale Beziehungen klar. Wer wen anblickt und wer den Blick erwidert, all dies sind soziale Informationen, die der Zuschauer durch die Übernahme der Wahrnehmung erhält. Auch durch den Mengenkontrast (in einer Einstellung sind mehrere Personen zu sehen, in der folgenden nur eine) werden soziale Bezüge gezeigt. Durch den Gegenschritt entsteht ein Gegenüber.

Eine Sonderform des Gegenschritts ist der Reaktionsschnitt. Man sieht – meist in Großaufnahme – einen Menschen, der gerade auf das zuvor Gesehene oder Gehörte durch Emotionsausdruck reagiert. Die Großaufnahme ist nötig, um die emotionale Regung im Gesicht zu zeigen.

Auf der Kameraachse gibt es zwei besondere Positionen. Schaut der Betrachter entlang der 180°- bzw. 0°-Linie der Handlungsachse, erlebt er das Geschehen mit einem der Protagonisten. Man sieht mit seinen Augen, was er sieht. Die Täter-Opfer-Dichotomie kommt so am deutlichsten heraus. Es gibt nur einen Film, der die subjektive Kamera konsequent durchführte: *Lady in the Lake* von Robert Montgomery, nach dem Roman von Raymond Chandler. Die Hauptfigur, der Detektiv Philip Marlowe, bleibt – bis auf den Vorspann und Abspann und wenige Augenblicke, wo sie in einem Spiegel zu sehen ist – unsichtbar. Das, was der Protagonist sieht, sieht der Zuschauer. Die anderen Personen spielen in die Kamera, blicken in die Kamera. Rauch kommt unter dem Bild hervor, wenn der Protagonist raucht, das Bild wird unscharf und blendet ins Schwarze, als er, von einem Faustschlag getroffen, ohnmächtig hinsinkt. Das Experiment muss dennoch als misslungen bezeichnet werden. In dieser Radikalität überlässt es dem Zuschauer nicht nur keine Wahl

der Positionierung, er vermisst auch die Figur, deren Standpunkt er eigentlich übernehmen soll. Er ist auf die Wahrnehmung Marlowes angewiesen, ohne dass er dessen emotionale Sichtweise tatsächlich übernehmen kann. Dazu sieht er ihn zu wenig. Damit Perspektivenübernahme gelingt, braucht man Informationen über die andere Seite, über nonverbale Emotionsäußerungen zum Beispiel, wie sie in Gestik und Mimik zum Ausdruck kommen. Die subjektive Kamera lässt nichts über den emotionalen Zustand der Person, mit deren Augen wir sehen, erkennen. Nicht das Ereignis ist zentral an einer Geschichte, sondern die Emotion.

An dieser Stelle ist ein Unterschied zwischen den Medien Literatur und Film erkennbar. Die subjektive Wahrnehmung des autoriellen Erzählers ist beim Lesen problemlos zu übernehmen. Zum einen erleben wir dabei weniger dessen visuelle und auditive Wahrnehmung, sondern vielmehr bereits dessen Interpretation. Auswahl, Emotion und Ästhetik sind bereits vermittelter Teil des Rezeptionsprozesses. Wir empfinden Literatur, weil wir die berichtete Emotion übernehmen. Bei Film und Fernsehen muss man diese selbst durch die Anschauung entwickeln. AV-mediale Wahrnehmung ist unmittelbarer.

Eine andere besondere Perspektive ist der 90°-Betrachterwinkel. Die Kameraachse läuft spitz auf die Handlungsachse zu. Besonders deutlich ist bei fester Kamera die Position des unbeteiligten Beobachters. Er ist perspektivisch gleich weit von beiden Dialog- oder Handlungspartnern entfernt. Auch bei Bewegung der Kamera oder der Protagonisten ändert sich der Abstand nicht. Er ist damit kaum beteiligt an den emotionalen Vorgängen, da er weder die Position der einen noch die der anderen Seite angeboten bekommt.

Dem Zuschauer werden beim Schnitt-Gegenschritt-Wechsel die Sichtweisen der Kontrahenten geboten. Er trifft dabei die Entscheidung, welcher er intensiver folgt und welche Einschätzungen er aufgrund des Angebots vornimmt. Das Medienprodukt macht Offerten, der Rezipient entscheidet. Identifikation wird angeboten zum einen durch die Position der Kamera dicht an der Handlungsebene und durch einen Kameraabstand, der einer Großaufnahme entspricht.

Lässt man die subjektive Kameraposition, die den Blick einer Person übernimmt, und den 90°-Betrachterwinkel, der eine Handlung wie aus dem Profil betrachtet, beiseite, kann man interne und externe Sichtweisen unterscheiden. Bei der internen ist jeweils nur einer der Partner in einer Einstellung zu sehen. Er spricht an der Kamera vorbei und richtet sich an den nicht im Bild zu Sehenden. Bei der externen Position sehen wir beide Dialogpartner im Bild. Über die Schulter des einen sehen wir (meist) den Aktiven. Bei der internen Sichtweise hat der Gezeigte mehr Bedeutung. Wir sind ihm näher.

### Schnitt-Gegenschnitt und unsere Psyche

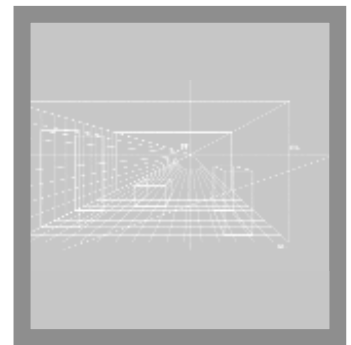
Aus der Erklärung des Phänomens des Schnitt-Gegenschnitts ist mehr zu entnehmen als nur die Erkenntnis, warum wir die Kamerasprünge in Film und Fernsehen hinnehmen. Schnitt-Gegenschnitt ist die Voraussetzung für eine emotionale Beteiligung am Geschehen – und nur darum geht es. Schließlich sind die meisten von uns keine Autisten, die teilnahmslos ihre Umwelt beobachten. Aus der sozialen Perspektivenübernahme beziehungsweise der Theory of Mind ist ein Wahrnehmungsphänomen der Schnittästhetik erklärbar, dem bislang schwer auf den Grund zu gehen war.

Die Standardschnittfolge etwa eines Dialogs besteht im Schnitt-Gegenschnitt. Zunächst blickt die Kamera einem Gesprächspartner von hinten über die Schulter auf den Sprecher. Beim Gegenschnitt wechselt die Kamera zu dessen Rücken und beobachtet den Antwortenden. Typischerweise nimmt die Kamera die Position des Wahrnehmenden ein, also dessen, der zuhört und passiv ist. Im Bild ist der aktive Teilnehmer. Die Perspektivenübernahme wird visualisiert. Damit erhält der Zuschauer Informationen über nonverbale Ausdrucksweisen des jeweils Sprechenden, nicht nur Informationen über dessen Wahrnehmung, sondern über dessen emotionale Interpretation des Wahrgenommenen. Schnitt-Gegenschnitt ist auch der Wechsel von Sicht (ich sehe andere) und Vorstellung (andere sehen mich), beides in der Vorstellung.

Der Perspektivenwechsel ist ein Phänomen, aus dem Spannung zu ziehen ist. Gerade bei der Dichotomie zwischen Täter und Opfer ist der ständige Wechsel der Wahrnehmung wichtig, denn auch das Opfer muss sich zu seiner eigenen Sicherheit fragen, wie der Täter wahrnimmt. Der Wechsel zwischen Täter- und Opfer-Perspektive ist typisch für Thriller und Horrorfilme: Das Opfer sieht den potentiellen Täter nicht, hört nur ungewöhnliche Geräusche, hat kein großes Gesichtsfeld. Der Täter aber sieht das Opfer, oft aufgenommen mit Handkamera, aus der Frosch-Perspektive, was einerseits das Verstecken signalisiert, andererseits die Perspektive einer Gefahr im Unterholz einnimmt. Wir erleben die Angst und Panik des Opfers und wissen (aufgrund der Perspektivenübernahme) von der Gefährlichkeit des Täters.

Das gibt Erklärungen, warum Filme, in denen Gewalt dargestellt wird, faszinieren: Wir versuchen die Motivation der Täter zu verstehen, denn diese ist auch aus Opfersicht überlebenswichtig. Obgleich eine diesbezügliche Forschung noch am Anfang steht, ist die Debatte um Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen mit diesem Wissen sicher zu bereichern und fundierter zu führen.

*Dr. Clemens Schwender ist wissenschaftlicher Assistent am Institut für Kommunikations-, Medien- und Musikwissenschaft der Technischen Universität Berlin, arbeitet als Dozent für Medienpädagogik und ist freier Journalist.*



HL

DFP

GL