

Newsletter Nr. 17 - 2022

Liebe Abonnent:innen des Newsletters,

die Prinzessin ruft hilflos um Rettung, nur wir als Held können sie retten. Der Bösewicht ist klischeehaft böse, damit wir gut sein können. So stellen sich oft Rollenbilder in Medien dar. Den heutigen Newsletter möchten wir dazu nutzen, um dieses Thema zu beleuchten und klischeehafte Rollenbilder zu diskutieren. Denn, wenn man junge Leute in ihrem Rollenverständnis in der Gesellschaft verstehen will, ist es wichtig sich zu vergegenwärtigen, welche Rollen ihnen in verschiedenen Medien vorgelebt werden.

Das Team von digital streetwork Oberfranken wünscht viel Spaß beim Lesen!



**Thema dieses
Newsletters:
Rollenbilder in
Medien**

Rollenbilder in Medien und Videospielen – Historie und Wirkungsweisen

Schon in den frühen Zeiten des Films stand die Frage im Raum, wie man erzählerisch Gut von Böse trennt und dies den Zuschauer:innen zugänglich macht. Hierzu wurden Klischees herangezogen, an denen sich die Zuschauer:innen leicht orientieren konnten, ohne näher darüber nachzudenken. So wurden bspw. zur Zeit des Nationalsozialismus klassische, bildhafte Klischees für den bösen Charakter verwendet, welche man dem Jüdischen zuordnete – z.B. eine besonders große eckige Nase und eine hohe Stirn.

So sollte es den Zuschauer:innen möglich sein, ohne großes Nachdenken die böse und die gute Rolle als solche zu identifizieren und der weiteren Erzählung zu folgen. Weiterhin wurden damit auch schon immer Stimmungen und bestimmte Bilder verbreitet - um bei der Zeit des Nationalsozialismus zu bleiben bspw. antisemitische Propaganda und das Jüdische als etwas Böses und Schlechtes zu brandmarken.

Neben gesellschaftlichen Bildern dienten schon immer Rollenbilder zur vereinfachten Darstellung von Stereotypen. So war es die böse Hexe und der edle Ritter, aber auch der fiese Onkel und der gerechte König, die sich im Verlauf der Geschichte miteinander auseinandersetzen mussten. Rollenbilder sorgen dafür, eine schnell erfassbare Konstellation zu erschaffen. Bedient wurde sich bei den Mechanismen, mit welchen Märchen arbeiten bzw. wurden direkt von diesen übernommen. Märchen mussten auch an Lagerfeuern oder in Wirtshäusern funktionieren, sie konnten sich daher keinen komplexen Aufbau der Charaktere leisten. Weiterhin hatten Märchen damals eine erzieherische Wirkung, wollte man über diese Rollenbilder doch Menschen beibringen wie ein jedes Geschlecht für sich in der Gesellschaft zu leben und zu funktionieren hat.

Rollenbilder in der Literatur

Die Literatur - war nach der mündlichen Überlieferung und der Malerei - das erste Medium, das eine tiefergehende Erzählung in gleichbleibender Weise ermöglichte. Mit der stärkeren Verbreitung aufgrund der Erfindung des Buchdrucks durch Luther, gewann dieses Medium auch zunehmend breitere Relevanz in der Gesellschaft.



Quelle: pixabay.com

Waren es zunächst die Bibel und Märchenerzählungen, welche den Sprung auf die gedruckten Seiten schafften, folgten schon bald neue Schöpfungen. Es entwickelte sich ein Bewusstsein dafür, dass Charaktere nicht mehr einfach gehalten werden mussten, sondern einen tieferen charakterlichen Aus- und Unterbau haben konnten.

Man konnte sich zunehmend erzählerische Tiefe und weitergehende charakterliche Entwicklung innerhalb der eigenen Geschichte leisten, da diese nun nicht mehr einem Erzählpublikum vorgetragen und dieses bei Laune halten mussten. So ergaben sich in unseren Breitengraden erst die Möglichkeiten für Literar:innen wie Goethe, Schiller, Hofmann, Mann (Familie) und Kafka, ihre Werke in diesem Umfang auszuarbeiten, wie sie es taten.

So konnte Goethe bspw. Mephistopheles und Faust als moralische Gegenspieler innerhalb ihrer Wette aneinander reiben lassen und dabei eine komplexe Entwicklung der Charaktere ausarbeiten. Hierbei steht das Ringen des Mephistopheles als Teufel und damit des Bösen/Sündigen und Faust als das strauchelnde Gute und Reine dar. Später stellte bspw. Friedrich Schiller in seinem Werk Turandot (einem Märchen nach Gozzi) das Rollenbild der Prinzessin in Frage, indem die Prinzessin nicht heiraten will und sämtliche Prinzen ablehnt, bis ein Letzter kommt und eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Rollen entsteht. Mit diesen Beispielen wird klar, dass die Literatur schon früh eine Möglichkeit bot, Rollenbilder und gesellschaftliche Ansichten zu hinterfragen, diese aber auf der anderen Seite auch festigend wiedergaben.

Rollenbilder in Film und Fernsehen

Durch Film und Fernsehen konnte man erstmals die Geschichte von Charakteren als Bewegtbild darstellen - zunächst nur im Stummfilm und in Schwarzweiß, später auch in Ton und Farbe. Doch schon früh zeigten Filme wie *Lichter der Großstadt* von Charlie Chaplin bekannte Rollenbilder - in diesem Falle des hilfsbedürftigen Mädchens, das vom Mann umworben, von diesem gerettet wird und ihm schließlich erliegt und die beiden als Liebespaar ins Happy End gehen.



Quelle: pixabay.com

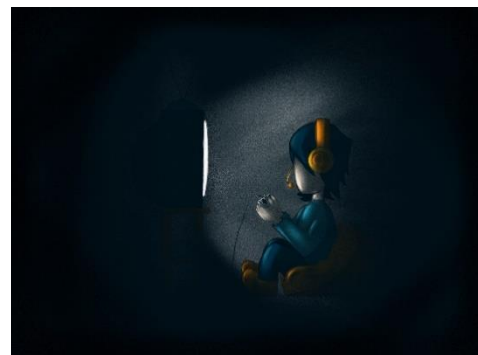
Doch Filmproduktion war sehr teuer und dadurch wurde die Laufzeit begrenzt. Somit wurden neue Wege gesucht, Charaktere und deren Entwicklungen glaubhaft darzustellen. Hierbei entwickelten sich vor allem im Kunstfilm verschiedene Arten und Weisen, Emotionen spürbar und Entwicklungen sichtbar zu machen. Meist geschieht dies durch bestimmte Filmwinkel, den Einsatz bestimmter Musik und der gezielten Anwendung bestimmter

Gesichtsausdrücke. Im Spielfilm für die breitere Masse hingegen replizieren sich klassische Rollenbilder. So ist im Comicfilm meist eine Frau zu retten die der (männliche) Held entweder schon liebt oder die sich in den Helden verliebt, nachdem er sie retten konnte. Erst in neuerer Zeit entstand ein neues Bewusstsein, in dem sich auch weibliche Helden wie Wonderwoman, She-Hulk, Miss Marvel etc. etablieren und ihren männlichen Kollegen ebenbürtig sind.

Ein weiteres Rollenbild ist das Kleidungs- und Erscheinungsbild. So sind weibliche Charaktere zumeist schön geschminkt, gut gekleidet und gerne auch etwas sexy. Ihre männlichen Kollegen erscheinen markig, in Unterhemden (bspw. Stirb langsam), maskulin und dreckig, auch gerne in Anzügen und seriös. Es wird klar, dass der Mann die Handlung darstellt und die weiblichen Charaktere als Beiwerk dienen, welches nach dem Prinzip „sex sells“ funktioniert - also mit einem aufreizenden Auftritt für Verkaufszahlen sorgen sollen.

Rollenbilder in Videospielen

Im noch recht jungen Medium Videospiele haben sich früh klassische Rollenbilder eingeschlichen. So war es schon zu Zeiten der Spielautomaten die Prinzessin, die errettet werden musste und Mario sich heldenhaft von Plattform zu Plattformschwang, um dieser Rettung nachzukommen. Auch später änderte sich hieran nur wenig, wobei Figuren wie *Tomb Raider* und *Samus Aran* Erwähnung finden sollten, da diese im frühen Lauf der Geschichte der Videospiele erste große weibliche Heldinnen darstellten, welche ihren männlichen Konkurrenten ebenbürtig waren.



Quelle: pixabay.com

Bezeichnend für das Rollenverständnis früher Videospiele:innen war es, dass die Enthüllung *Samus Arans* als Frau (die letzte Sequenz im Spiel) einen kleinen Skandal in der Spieler:innenschaft auslöste.

Das Prinzip der zu rettenden Frau hält sich jedoch bis heute. Im Allgemeinen ist die übersexualisierte Darstellung von Frauen in vielen Videospielen ein großes Thema. So waren die Darstellung und Größe der Brust von *Tomb Raider* in jedem neuen Spiel maßgeblicher Teil der Kritiken. Ebenfalls wurde vor allem in jüngeren Teilen sehr prägnant erwähnt, wie schön doch das Wasser an ihren nassen Klamotten herabrinnt und diese sich an den Körper von Lara Croft schmiegen - also auch hier ein reiner Aspekt auf die sexualisierte Darstellung. Wobei auch hier erwähnt sein muss, dass es bereits ein Umdenken und eine Entwicklung gibt.

Fazit

Im Laufe der Zeit waren viele Rollenbilder in den verschiedenen Medien Spiegel ihrer Zeit und haben sich auch mit diesen Zeiten verändert. Dabei macht ein jedes Medium für sich in seiner Geschichte immer wieder auch Entwicklungsprozesse durch. Es ist daher sehr wichtig immer wieder über diese Rollenbilder zu sprechen und einen offenen Diskurs darüber zu führen. Nur so lässt sich sicherstellen, dass junge Leute sich emanzipiert in diesen Rollenbildern orientieren und sich selbst zu dem entwickeln können, womit sie sich auch wirklich wohl fühlen. Dies kann, als mögliche Inspiration, bspw. im Rahmen eines Rollenspiels passieren, in welchem sich die Beteiligten ausdrücken können.

Terminhinweise

Ihr sucht noch spannende Workshops und Freizeitaktivitäten? Wir haben da was für euch. Kontaktiert uns bei Interesse gerne!



Termine der Medienfachberatung

Bei Interesse	Videosprechstunde der Medienfachberatung
	Fotografie-Seminare im Rahmen des Jugendfotopreises Oberfranken 2022
	Seminar „Hollywood-Kamera“
aktuell	Jugendfotopreis Oberfranken – Einreichungen möglich
18.11.2022	„Medientag“ für Mitarbeiter:innen in der Jugendarbeit

Termine von digital streetwork

Montags, 18-20 Uhr	Live-Streams auf www.twitch.tv/dswoberfranken
Dienstags, 14-16 Uhr	Multiplayer-Stream mit Andy auf Twitch
Mittwochs, 16 – 19 Uhr	Stream pädagogischer Spiele mit Jassi & Max auf Twitch
27.10.2022	Workshop „Spieleabende organisieren“

Um vorherige Anmeldung per Mail wird gebeten.

Am 12.10.2022 bietet unsere pädagogische Mitarbeiterin übrigens einen kostenlosen Abendworkshop zu „Methoden rund um Themen des Globalen Lernens“ für alle Interessierten der oberfränkischen Jugendarbeit an.

Mittwoch, 12. Oktober 2022; 17:30 Uhr – ca. 20:00 Uhr;
DAS ZENTRUM, Äußere Badstr. 7a, 95448 Bayreuth

Nähere Infos dazu findet ihr auf unserer Homepage und auf Instagram. Falls ihr teilnehmen wollt, schreibt einfach kurz an: info@bezirksjugendring-oberfranken.de Wir freuen uns! 😊

Euer Team von digital streetwork des Bezirksjugendrings Oberfranken

Jasmin Härle

Digital streetworkerin

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstr. 5

95444 Bayreuth

Tel.: 0921 63310

Jasmin.haerle@bezirksjugendring-oberfranken.de

Andreas Knecht

Digital streetworker

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstr. 5

95444 Bayreuth

Tel.: 0921 63310

Andreas.knecht@bezirksjugendring-oberfranken.de