

Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden

Thema:

Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden

Art:

[MA](#)

BetreuerIn:

[Thomas Schmidt](#)

BearbeiterIn:

Isabella Engl

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

Stichworte:

[Digital Humanities](#), [Film Studies](#), [Film Canon](#), [Popularity](#), [Web](#), [Data Science](#)

angelegt:

2020-05-28

Antrittsvortrag:

2020-06-15

Hintergrund

Als Kanon wird eine Sammlung von Werken in einem Kulturbereich bezeichnet, die als besonders wesentlich und zeitüberdauernd für diesen Kulturbereich betrachtet werden. Die Bestimmung eines Kanons ist eine häufig diskutierte Aufgabe in zahlreichen Kulturwissenschaften. Während in etablierten Bereichen mit einer langen Tradition wie z.B. der Literaturwissenschaft trotz immer bestehender Dispute Listen und Empfehlungen für einen Kanon existieren ist die Kanongenese in neueren Kulturbereichen wie Film Studies oder Game Studies noch im Verlauf des Entstehens. Werke zur Filmgeschichte versuchen meist entweder einen möglichst breiten internationalen Bereich abzudecken (Thompson et al., 2003) oder sind auf wenige Highlights beschränkend die besonders einflussreich auf die künstlerische Entwicklung von Filmen war (Hill et al., 1998; Shargel, 2008). Nebenher findet man auch Empfehlungen außerhalb der Wissenschaft im Bereich von Populärliteratur (Leight et al., 2016), Preisverleihungen (z.B. Oscars) oder online über Blogs und Online-Plattformen wie Metacritic oder Rotten Tomatoes. Neben diesen Experten und Semi-Experten-Meinungen ist eine weitere Perspektive die Popularität von Filmen beispielsweise über Besucher- und Verkaufszahlen zu erfassen.

Zielsetzung der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit sollen mit digitalen Methoden der Web- und Datenanalyse als auch

klassischer geisteswissenschaftlicher Arbeit die Popularität von Filmen aus unterschiedlichen Perspektiven erfasst werden. Dabei sollen folgende Perspektiven erfasst werden: Popularität auf Online-Plattformen, Popularität gemessen an finanziellen Erfolg, Popularität in der Kritik, Popularität in der wissenschaftlichen Filmgeschichte. Es sollen zeitsensitive Listen aller Perspektiven erstellt und verglichen werden. Dabei werden digitale Methoden genutzt um beispielsweise Daten zu akquirieren. Die Ergebnisse sollen visualisiert und verglichen werden, um Unterschiede und Ähnlichkeiten aufzuzeigen.

Konkrete Aufgaben

- Einarbeitung in Definition und Forschung zum Thema Film-Kanon
- Einarbeitung in Filmgeschichte
- Einarbeitung in digitale Methoden der Popularitätsmessung
- Erstellung eines zeitsensitiven Datensatzes mit den finanziell erfolgreichsten Filmen
- Erstellung eines zeitsensitiven Datensatzes mit den von der Kritik am meisten gelobten Filmen
- Erstellung eines zeitsensitiven Datensatzes mit den bedeutendsten Filmen auf Basis von wissenschaftlicher Filmgeschichte
- Erstellung eines zeitsensitiven Datensatzes mit den populärsten Filmen auf Basis von Online-Popularität und Bewertung
- Visualisierung der Daten
- Vergleich der Ergebnisse und Konsensfindung

Erwartete Vorkenntnisse

- Programmierung (z.B. in Python)
- Grundkenntnisse im Bereich der Filmwissenschaft

Weiterführende Quellen

Hill, J., Gibson, P. C., Dyer, R., Kaplan, E. A., & Willemen, P. (Eds.). (1998). The Oxford guide to film studies (p. 262). Oxford: Oxford University Press.

Leight, D., Baxter, L. et al. (2016). Big Ideas. Das Film-Buch: Berühmte Filme einfach erklärt. Dorling Kindersley Verlag GmbH.

Shargel, R. (2008). Understanding Movies: The Art and History of Film. Recorded Books.

Thompson, K., Bordwell, D., & University of Wisconsin (Madison, Wis.). (2003). Film history: An introduction (Vol. 205). New York: McGraw-Hill.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/kanon_des_films?rev=1600941280

Last update: **24.09.2020 09:54**



