
BACHELORARBEIT

Herr
Felix Vogel

**Eine Analyse über die
Entwicklung der graphischen
Darstellung von digitaler
Kommunikation in Serien,
anhand der Serien „Sherlock“
und „How To Sell Drugs
Online (Fast)“**

BACHELORARBEIT

Eine Analyse über die Entwicklung der graphischen Darstellung von digitaler Kommunikation in Serien, anhand der Serien „Sherlock“ und „How To Sell Drugs Online (Fast)“

Autor/in:
Herr Felix Vogel

Studiengang:
Medienmanagement

Seminargruppe:
MM17wP-B

Erstprüfer:
Frau Prof. Rika Fleck

Zweitprüfer:
Benjamin Härtwig

Einreichung:
Germering, 23.01.2021

BACHELOR THESIS

An analysis of the development of graphic depiction of digital communication in series. Using the series „Sherlock“ and „How To Sell Drugs Online (Fast)“ as examples.

author:
Mr. Felix Vogel

course of studies:
Media Management

seminar group:
MM17wP-B

first examiner:
Prof. Rika Fleck

second examiner:
Benjamin Härtwig

submission:
Germering, 23.01.2021

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Vogel, Felix

Eine Analyse über die Entwicklung der graphischen Darstellung von digitaler Kommunikation in Serie, anhand der Serien „Sherlock“ und „How To Sell Drugs Online (Fast)“.

An analysis of the development of graphic depiction of digital communication in series. Using the series „Sherlock“ and „How To Sell Drugs Online (Fast)“ as examples.

50 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2021

Abstract

Diese Arbeit befasst sich mit der Entwicklung der graphischen Darstellung von digitaler Kommunikation in Serien. Anhand einer qualitativen Inhaltsanalyse wird diese Entwicklung mithilfe der Serien „Sherlock“ und „How To Sell Drugs Online (Fast)“ überprüft und anschließend ausgewertet inwiefern eine Entwicklung stattgefunden hat.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
1 Einleitung	1
1.1 Fragestellung.....	1
2 Digitale Kommunikation	3
2.1 Definition.....	3
2.2 Was ist On-Screen-Writing	6
2.3 On-Screen-Writing in Serien und Filmen.....	9
3 Analyse der graphischen Darstellung von digitaler Kommunikation	12
3.1 Ausgangssituation	12
3.1.1 Design.....	12
3.1.2 Timing	13
3.1.3 Position	13
3.1.4 Inhalt	13
3.2 Digitale Kommunikation in Sherlock – A Study in Pink.....	14
3.2.1 Mitteilungen in Sherlock.....	15
3.2.2 Interfaces in Sherlock.....	20
3.2.3 Anrufe in Sherlock.....	27
3.2.4 Internet in Sherlock	29
3.3 Digitale Kommunikation in How To Sell Drugs Online (Fast) – Think Different	31
3.3.1 Mitteilungen in HTSDO(F).....	32
3.3.2 Interfaces in HTSDO(F)	40
3.3.3 Anrufe in HTSDO(F).....	45
3.3.4 Internet in HTSDO(F).....	46
4 Fazit	49
4.1 Auswertung der Analyse.....	49
4.2 Beantwortung der Forschungsfrage	50
Literaturverzeichnis	V
Eigenständigkeitserklärung	IX

Abkürzungsverzeichnis

Abb. – Abbildung

ARD – Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland

BBC – British Broadcasting Corporation

etc. – et cetera

HTSDO(F) – How To Sell Drugs Online (Fast)

SMS – Short Message Service

zu Dt. – zu Deutsch

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Kommunikationsmodell Sender-Empfänger-Botschaft-Medium	4
Abbildung 2: Der Text am Ende des Films „How It Feels to Be Run Over“	8
Abbildung 3: Handy Bildschirm aus der Serie „Pretty Little Liars“	10
Abbildung 4: Ein Screenshot aus dem Film „Unknown User“	11
Abbildung 5: Ein Hinweis der in der Serie „Sherlock“ durch On-Screen-Writing für den Zuschauer besser hervorgehoben wird.....	14
Abbildung 6: Ein Ausschnitt aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Pressekonferenz der Polizei.	15
Abbildung 7: Beispiel einer Rasteranalyse anhand eines Ausschnitts aus der Serie „Sherlock“	18
Abbildung 8: Ein Ausschnitt aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Inspector Lestrade auf der Pressekonferenz.....	19
Abbildung 9: Eine Collage von Bildausschnitten aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Dr. Watsons Handy.....	21
Abbildung 10: Beispiel der Drittelregel (links) und dem Goldenen Schnitt (rechts) anhand eines Ausschnitts aus der Serie „Sherlock“	23
Abbildung 11: Eine Collage von Bildausschnitten aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Tatort der Lady in Pink	25
Abbildung 12: Ein Ausschnitt aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Dr. Watson bekommt einen anonymen Anruf.....	28
Abbildung 13: Zwei Ausschnitte aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Dr. Watson sucht den Namen Sherlock Holmes mithilfe einer Suchmaschine	29
Abbildung 14: Ein Ausschnitt aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Après-Ski Hütte	32
Abbildung 15: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Après-Ski Hütte	34
Abbildung 16: Ein Ausschnitt aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Teufel und Engel ...	36
Abbildung 17: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Moritz in Rotterdam.....	39
Abbildung 18: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Instagram Story.....	41
Abbildung 19: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Kontakte App.....	43
Abbildung 20: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Moritz wird angerufen.....	45
Abbildung 21: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Das Treffen von Kiera und Lenny.....	47

1 Einleitung

Smartphones und das Internet spielen eine große Rolle im modernen Leben. In Filmen und Serien, waren sie jedoch lange Zeit nur selten vertreten und meist auch nicht möglich. Es wurde versucht diese Medien zu umgehen, da es für die Schöpfer von Filmen oder Serien oft zu schwer war, diese zu integrieren. Dies geschah entweder dadurch, dass die Hauptcharaktäre kein Netz hatten, die Batterie des Handys leer war, oder aber dieses ganz vergessen hatten. Denn um Kommunikation mithilfe des Handys oder dem Internet darzustellen, mussten die Displays abgefilmt werden, was allerdings dazu beitrug, dass die Handlung verlangsamt wurde und die Kosten für die Produktion in die Höhe gingen. Auch wenn es vorab bereits Versuche gab, dieses Problem mithilfe von Einblendungen zu umgehen, schaffte es erst 2010 eine Serie, das Problem stattdessen zu einem Stilmittel umzugestalten. Die Serie „Sherlock“, des britischen Senders BBC, nutzte Texteinblendungen, um digitale Kommunikation für den Zuschauer besser darstellen zu können.¹

1.1 Fragestellung

Beim Anschauen der Serie fällt allerdings eines auf: Die Texteinblendungen begrenzen sich in ihrer Darstellung nur auf Text allein. Es gibt keine Grafik, welche dem Publikum anzeigt, um welches Medium es sich handelt. Dies geschieht ausschließlich durch Text und dessen Inhalt.

Allerdings sind seit Beginn der Serie Sherlock bereits elf Jahre vergangen. Die Forschungsfrage dieser Arbeit lautet daher: Wie hat sich die graphische Darstellung von digitaler Kommunikation in Serien seit ihren Anfängen entwickelt?

Zur Beantwortung dieser Fragestellung wird eine qualitative Inhaltsanalyse der beiden Serien „Sherlock“ und „How To Sell Drugs Online (Fast)“ durchgeführt. Hierbei wird zum einen auf die erste Folge, der ersten Staffel von „Sherlock“ eingegangen, welche 2010 in Großbritannien und 2011 in Deutschland erschienen ist.² Als Vergleichspunkt wird die erste Folge, der aktuellen Staffel – Staffel 2 – von „How To Sell Drugs Online (Fast)“

¹ Vgl. Zhou, Tony (2015): A Brief Look at Texting and the Internet in Film. <https://vimeo.com/103554797> (09.01.2021).

² Vgl. IMDb (Hrsg.) (o.A.): A Study in Pink. <https://www.imdb.com/title/tt1665071/> (09.01.2021).

analysiert, welche 2020 weltweit erschienen ist.³ Somit liegt der größtmögliche Erfassungszeitraum, zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Bachelorarbeit, zwischen den beiden Serien.

Für die qualitative Inhaltsanalyse wird vor allem die Entwicklung der graphischen Darstellung von digitaler Kommunikation betrachtet. Jedoch auch immer in Bezug auf den Inhalt, also die Kommunikation, der graphischen Einblendungen. Auf die Kriterien anhand welcher die Analyse durchgeführt wurde, wird in Kapitel 3 noch einmal genauer eingegangen.

³ Vgl. IMDb (Hrsg.) (o.A.): How to Sell Drugs Online (Fast). https://www.imdb.com/title/tt9184994/?ref_=nv_sr_srsg_0 (09.01.2021).

2 Digitale Kommunikation

Kommunikation ist allgegenwärtig und begleitet uns jeden Tag. Ob im persönlichen Gespräch mit anderen Personen, beim Beobachten anderer Menschen oder auch auf Facebook, WhatsApp und anderen Sozialen Netzwerken. Dabei spielt es keine Rolle ob diese Kommunikation bewusst oder unbewusst stattfindet. Digitale Kommunikation ist jedoch erst eine neuere Form der Kommunikation und ist deswegen ein mehrdeutiger definierter Begriff.

2.1 Definition

Um die digitale Kommunikation definieren zu können, muss sie erst einmal auf einen Bereich eingegrenzt werden. In der Kommunikationswissenschaft findet man die „digitale Kommunikation“ in den Axiomen von Paul Watzlawick. In seinem vierten Axiom geht Watzlawick darauf ein, dass es in der Kommunikation zwei Möglichkeiten gibt, Objekte darzustellen. Zum einen kann dies analog stattfinden, zum anderen aber auch digital.⁴ Diese definiert er wie folgt.

„Die digitale Kommunikation verfügt über eine komplexe und logische Syntax, entbehrt aber auf dem Gebiet der Beziehungen einer Semantik. Die analoge Kommunikation verfügt über ein solches semantisches Potenzial auf dem Gebiet der Beziehungen, entbehrt aber einer Syntax, die eine eindeutige Definition der Natur von Beziehungen leisten könnte. Mit analogen Elementen wird häufig die Beziehungsebene vermittelt, mit digitalen die Inhaltsebene.“⁵

Da der Begriff der „digitalen Kommunikation“ somit in der Kommunikationswissenschaft vergeben ist, wird für die Kommunikation im Internet ein anderer Oberbegriff benutzt, die „computervermittelte Kommunikation“⁶. Von dieser ist in dieser Bachelorarbeit unter dem Thema „digitale Kommunikation“ vor allem die Rede.

⁴ Vgl. Watzlawick, Paul (o.A.): Die Axiome von Paul Watzlawick.
<https://www.paulwatzlawick.de/axiome.html> (09.01.2021).

⁵ Ebd.

⁶ Pürer, Heinz; Springer, Nina; Eichhorn, Wolfgang (2015): Grundbegriffe der Kommunikationswissenschaft. 1. Auflage, Konstanz, Seite 61.

Hierbei bezieht sich die „digitale Kommunikation“ vor allem auf die Kommunikation mithilfe digitaler Medien. Digitale Medien schließen neben dem Internet auch dessen vielfältiges Angebot an Websites und Apps (Anwendungssoftware, die im Internet zum Herunterladen auf Smartphones und Tablet-PCs bereitstehen)⁷ mit ein. Darunter fallen auch die Sozialen Medien oder Chat Services wie WhatsApp oder Telegram. Weiterhin wird definiert, dass der Ausdruck „digital“ zur Geltung bringt, dass die Kommunikation mithilfe der digitalen Medien sich verändert. Somit steht im Mittelpunkt der „digitalen Kommunikation“ der technisch-informatische und der sprachliche Aspekt. Denn hierbei transportiert das Medium, zum Beispiel das Smartphone, nicht nur den Wortlaut der entsprechenden Nachricht, sondern eben auch ihren Sinn.⁸

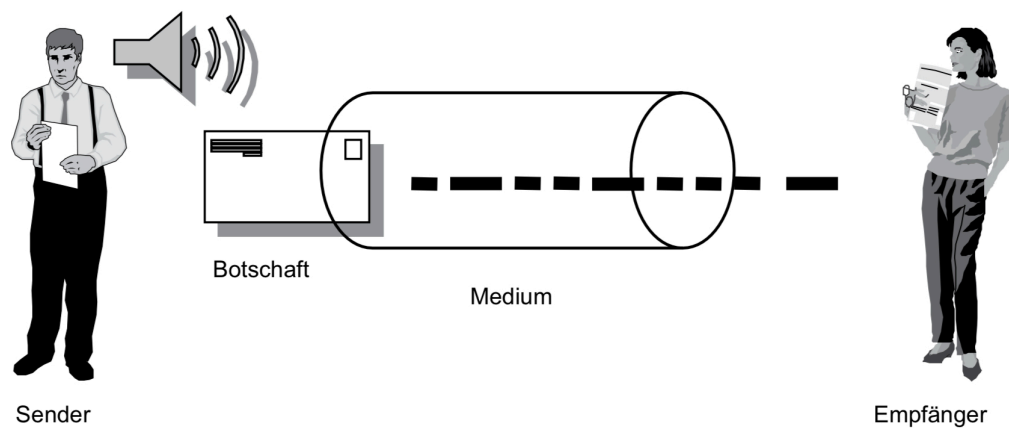


Abbildung 1: Kommunikationsmodell Sender-Empfänger-Botschaft-Medium.⁹

Die „computervermittelte Kommunikation“ steht somit, zusammen mit der „technisch vermittelten interpersonalen Kommunikation“, der typischerweise technisch unvermittelten „Face-to-Face-Kommunikation“ gegenüber. Unter der „technisch vermittelten interpersonalen Kommunikation“ versteht man unter anderem die

⁷ Vgl. OnlineMarketing.de (o.A.): App. <https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-app> (09.01.2021).

⁸ Vgl. Grimm, Rüdiger; Delfmann, Patrick (2017): Digitale Kommunikation. Sprache, Protokolle und Datenformate in offenen Netzen, 2. Auflage, Berlin, Seite 1 ff.

⁹ Grimm; Delfmann (2017): S. 3.

Kommunikation mithilfe von Telefonen oder der SMS.¹⁰ Da diese wie auch die „computervermittelte Kommunikation“ digital stattfindet, wird sie in dieser Definition mit unter dem Begriff der „digitalen Kommunikation“ gefasst.

Im Gegensatz zur „Face-to-Face-Kommunikation“, bei welcher es nötig ist, dass die Kommunizierenden alle zur gleichen Zeit am selben Ort anwesend sind, um sich verbal auszutauschen, ist es bei der digitalen Kommunikation keine Voraussetzung. Durch die digitale Kommunikation werden neue Situationen geschaffen, in welchen andere Themen in neuer Weise behandelt werden und somit dem Kommunikator die Möglichkeit geben, sich gegenüber Fremden in einer anonymisierten Umgebung zu öffnen.¹¹

In diesen neu geschaffenen Kommunikationssituationen wird das Verhalten der Kommunizierenden durch zwei Faktoren bestimmt. Zum einen durch die computertechnischen Medienmerkmale, wie zum Beispiel die Übertragung von Text, Bildern oder auch Emojis. Zum anderen jedoch auch durch die Nutzermerkmale. Hierzu zählen unter anderem das Kommunikationsmotiv, oder auch festgelegte Kommunikationsregeln.¹²

Das beste Beispiel für diese Nutzermerkmale lässt sich in Internet-Foren finden. Dort werden vorab gewisse Regeln für die Kommunikation in Foren oder mit anderen Mitgliedern festgelegt. Des Weiteren stellen die Foren bereits in sich selbst ein Kommunikationsmotiv dar. Da jedes Forum einem bestimmten Thema gewidmet ist, wie zum Beispiel ein Forum für Mercedes Besitzer, oder auch ein Forum für bewusste Ernährung, ist das Kommunikationsmotiv bereits mit der Auswahl des Forums teilbestimmt. Der andere Teil besteht nach der Auswahl des Forums dann darin, ob der Nutzer in diesem Forum dann nur einzelne Beiträge liest, um Hilfe sucht, oder aber selbst Hilfe spendet, in dem er Fragen beantwortet.

¹⁰ Vgl. Döring, Nicola (2013): Modelle der Computervermittelten Kommunikation. In: Kuhlen, Rainer; Semar, Wolfgang, Strauch, Dietmar (Hrsg.) (2013): Grundlagen der praktischen Information und Dokumentation. 6. Ausgabe, Berlin, Seite 424.

¹¹ Vgl. ebd.

¹² Vgl. ebd.

2.2 Was ist On-Screen-Writing

Da sich digitale Kommunikation mittlerweile quasi überall befindet und rund 81% der Deutschen im Jahr 2019 ein Smartphone besaßen¹³, bleiben natürlich auch andere Medien nicht verschont, welche das „alltägliche“ Leben der Menschen im modernen Zeitalter abbilden. Filme und Serien versuchen bereits seit Jahren diese digitale Kommunikation auch auf der Leinwand, beziehungsweise dem Fernseher, darzustellen.

Während anfänglich noch die Displays von Computern oder Smartphones abgefilmt wurden, wie zum Beispiel im 2010 erschienen Kinofilm „Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt“, wurde meist auf den Einsatz von SMS oder Textnachrichten verzichtet.¹⁴ Erst seit dem Erfolg der britischen Serie „Sherlock“ und der amerikanischen Serie „House of Cards“, ist ein neuer Trend entstanden um Nachrichten, Anrufe oder auch Gedanken besser graphisch darzustellen.

Text in Filmen oder Serien ist kein neues Konzept. Bereits zu Stummfilmzeiten wurden Dialoge mithilfe von Texten eingeblendet und gaben dem Zuschauer mehr Informationen über die Handlung. Oder aber Ortsangaben, welche auch durch Texteinblendungen dem Zuschauer eine Orientierungshilfe bieten, sind ein häufig verwendeter Trick, um Erklärungen durch Dialoge zu ersparen.

Bereits im Jahr 1900 lässt sich einer der ersten Einsätze von Text im Bild belegen. Mit seinem Film „How It Feels to Be Run Over“ schafft Cecil M. Hepworth ein neues Stilmittel. Trotz seiner kurzen Spiellänge von nur 40 Sekunden, etabliert der Film eine Handlung. Diese lässt sich einfach zusammenfassen: Ein Auto fährt geradewegs auf die Kamera (beziehungsweise den Zuschauer) zu und verursacht einen Unfall mit ihr. Dadurch erhält der Zuschauer die Möglichkeit, einen Unfall mit einem Auto aus seiner eigenen Sicht zu erleben und sich so gesehen als Unfallopfer zu fühlen. Nachdem das

¹³ Vgl. Tenzer, F. (2020): Anzahl der Smartphone Nutzer in Deutschland in den Jahren 2012 bis 2019. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/585883/umfrage/anteil-der-smartphone-nutzer-in-deutschland/> (09.01.2021).

¹⁴ Vgl. Zhou (2015).

Auto auf die Kamera trifft, wird das Bild schwarz, allerdings nur für einen kurzen Moment. Für den Zuschauer wechselt jetzt die Perspektive von der realen Welt in die Gedankenwelt des Unfallopfers. Dadurch werden die letzten Momente vor dem Tod symbolisiert. Zuerst erscheinen einige Satzzeichen („? ? !!! !“), gefolgt von folgendem Text: „Oh! Mother will be pleased“. Dieser Satz besitzt einen ironischen Beigeschmack, da der Zuschauer sich kaum vorstellen möchte, dass eine Mutter davon begeistert wäre.¹⁵ Durch den Einsatz des Unterstrichs, unter dem Wort „will“, lässt sich interpretieren, dass das Unfallopfer bereits weiß, dass seine Mutter nicht begeistert sein wird, von diesem Unfall und dem damit verbundenen Tod zu hören. Des Weiteren lässt der Film den Zuschauern keine Möglichkeit den Satz an einem Stück zu lesen, da sowohl die Satzzeichen wie auch die einzelnen Wörter separat und nacheinander angezeigt werden.

In der zweiten Ausgabe von Michael Chanan's „The Dream That Kicks: The Prehistory and Early Years of Cinema in Britain“ aus dem Jahr 1995, interpretiert er diesen Text folgendermaßen:

„What we see as the vehicle supposedly runs us over is the screen going dark and a rapid succession of drawings in white-on-black of stars and exclamation marks, ending with the words „Oh [sic.]Mother will be pleased [sic].“ The effect is a displacement of identity between camera and viewer. The camera is acknowledged by the characters within the film, and the viewer is thereby inserted into („inscribed in“) the camera's position, becoming part of the scene—and suffering the consequences.“¹⁶

Hierbei geht er jedoch nicht konkret auf den Inhalt des Textes ein, sondern beschränkt sich in seiner Interpretation auf die Bedeutung der Wörter. Sie schaffen für ihn eine Art „Verschiebung der Identität“¹⁷ und verbinden seine Interpretation somit mit der Psychoanalyse. Des Weiteren geht er darauf ein, dass der Text nicht gefilmt wurde

¹⁵ Vgl. Robinson, Gregory (2011): Oh! Mother Will Be Pleased. Cinema Writes Back in Hepworth's How It Feels to be Run Over. In: Salisbury Universität (Hrsg.) (2011): Literature/Film Quarterly. Auflage 39, Seite 218.

¹⁶ Robinson (2011): S. 220.

¹⁷ Ebd.

sondern „eingraviert“¹⁸, was sich hierbei auf ein Tatsächliches eingravieren in die Filmrolle bezieht. Für ihn ist der Zuschauer damit auch in den Film geschrieben.¹⁹

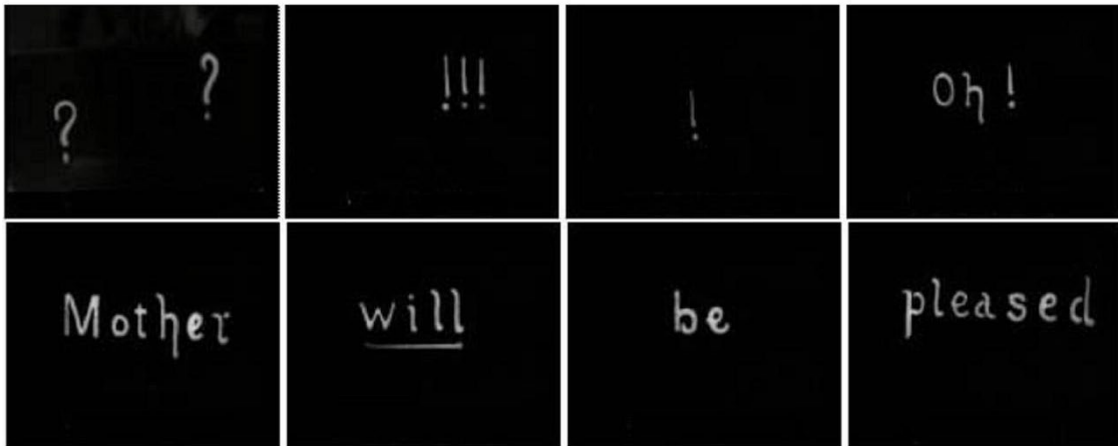


Abbildung 2: Der Text am Ende des Films „How It Feels to Be Run Over“.²⁰

Doch wie definiert sich dieses Stilmittel? Schrift, welche nachträglich in Bilder eingefügt beziehungsweise auf diese projiziert wird, bezeichnet Sean Cubitt als „on-screen-writing“ (im Folgenden soll, leicht abweichend von Cubitts Schreibweise, der Ausdruck ‚on-screen writing‘ verwendet werden, da dieser sich im deutschen Text besser einbinden lässt) und definiert den Begriff folgendermaßen:

„With the phrase ‚on-screen writing‘, I want to isolate those letters and words which appear as if written or painted or printed onto the surface of the film directly, without the benefit of cameras. Of course, most such lettering requires optical equipment [...]. But it is distinguishable from diegetic writing by the sense we have that on-screen writing is not just invisible to the characters in the story world: it occupies an entirely different universe.“²¹

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Vgl. ebd.

²⁰ Vgl. Robinson (2011): S. 219.

²¹ Cubitt, Sean (2014): Preliminaries for a taxonomy and rhetoric of on-screen writing. In: Bignell Jonathan (2014): Writing and Cinema. Abingdon; New York, Seite 61.

2.3 On-Screen-Writing in Serien und Filmen

In seinem Video-Essay „A Brief Look at Texting and the Internet in Film“ hat der Filmwissenschaftler Tony Zhou das „On-Screen-Writing“ und seinen Einsatz als Stilmittel untersucht. Für ihn gibt es drei Hauptgründe, weshalb „On-Screen-Writing“ in Serien und Filmen eingesetzt wird.

1. Es wird Geld gespart

Da keine extra Aufnahmen von Smartphones oder anderen Displays gemacht werden müssen, spart dies der Film-Crew nicht nur Geld, sondern vor allem auch Zeit. Mithilfe von After Effects werden die Textnachrichten, welche für die Geschichte des Films oder der Serie von Bedeutung sind, in der Post-Produktion eingefügt.²²

2. Es ist künstlerisch sinnvoll

Durch verschiedene Gegenschnitte zwischen dem Display und der handelnden Haupt- oder Nebenrolle, wird die Geschwindigkeit des Films oder der Serie gebremst. Denn um den Text lesen zu können, welcher auf dem Display steht oder geschrieben wird, muss die Kamera für eine gewisse Zeit in dieser Einstellung bleiben. Nur so hat der Zuschauer die Möglichkeit, zu lesen und zu verstehen. Zusätzlich muss im Gegenschnitt auch die Haupt- oder Nebenrolle wieder gezeigt werden, um eine Reaktion auf das Gelesene oder Geschriebene zu erhalten. „On-Screen-Writing“, bei Zhou „On-Screen-Texting“ genannt, löst dieses Problem. Denn dadurch wird die Handlung und die Reaktion miteinander verbunden.²³

²² Vgl. Zhou (2015).

²³ Vgl. ebd.

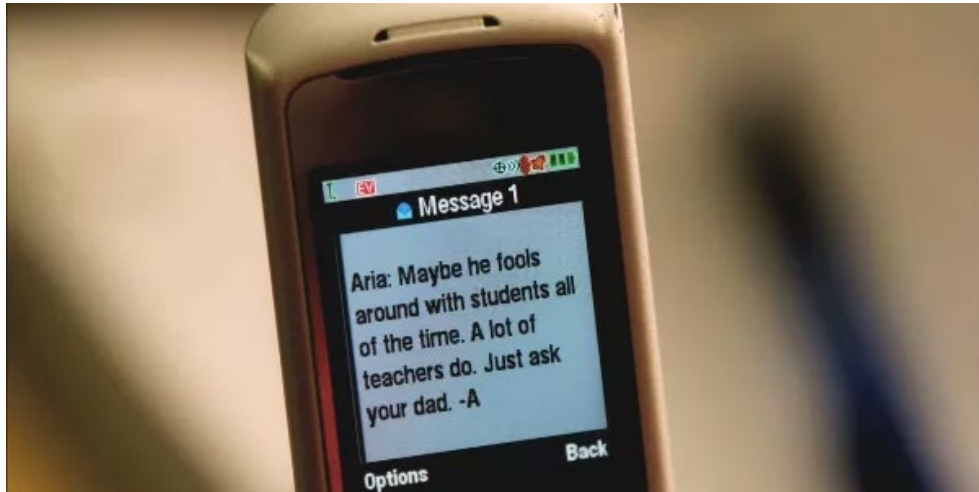


Abbildung 3: Handy Bildschirm aus der Serie „Pretty Little Liars“.²⁴

3. Es wirkt eleganter

Durch einfachen Text, wie in der Serie „Sherlock“, wird dem Zuschauer ein vormals kompliziertes Display in einem minimalistischen Design angezeigt. Für Zhou ist „Sherlock“ hierbei das Paradebeispiel. So ist der Text im Laufe der kompletten Serie immer in der gleichen Schriftart, um den Text sind keine zusätzlichen Animationen, da diese durch die Jahre sehr schnell veraltet sind, und der Text wird nicht in verschiedenen Farben dargestellt, was dem Zuschauer nicht sofort verrät, welcher Absender hinter der jeweiligen Nachricht steckt und somit zum mitraten, vor allem bei „Sherlock“, einlädt.²⁵

Doch für Zhou gibt es noch keine perfekte Möglichkeit, um Texte oder gar das Internet in Filme oder Serien einzubinden. Jedoch ist für ihn eine ungewöhnlichere Adaption des „On-Screen-Writing“ eine willkommene Alternative: die „Desktop-Filme“. Hier findet die komplette Handlung des Films nur auf dem Desktop der Hauptperson statt. Weitere Charaktere oder die Hauptperson selbst, werden in diesem Fall durch die Webcam des

²⁴ Pretty Little Liars (2010): Season 1. Pilot, Netflix (09.01.2021).

²⁵ Vgl. Zhou (2015).

jeweiligen Geräts angezeigt. Das Internet lässt sich so allerdings in seiner eigentlichen Form am besten darstellen, da es für den Zuschauer so auch meist im Alltag zu sehen ist.²⁶ Beispiele für diese Art von Film sind unter anderem „Unknown User“ aus dem Jahr 2014 oder auch „Noah“ aus dem Jahr 2013.²⁷



Abbildung 4: Ein Screenshot aus dem Film „Unknown User“.²⁸

²⁶ Vgl. ebd.

²⁷ Vgl. Distelmeyer, Jan (2018): Desktop Filme: Hilfe, da gibt's keinen Button!. <https://www.epd-film.de/themen/desktop-filme-hilfe-da-gibts-keinen-button> (09.01.2021).

²⁸ Unknown User (2014). Prime Video (09.01.2021).

3 Analyse der graphischen Darstellung von digitaler Kommunikation

3.1 Ausgangssituation

Da „On-Screen-Writing“ noch ein recht neues stilistisches Mittel in Filmen und Serien ist, wurde es bisher noch nicht ausreichend untersucht. Demzufolge gibt es keine festgelegte Analyse, an welcher man die Entwicklung über die Jahre hinweg vergleichen kann. Aus diesem Grund wurde für diese Bachelorarbeit eine eigene Analyse entwickelt, welche sich auf vier wichtige Kriterien bezieht. Diese Kriterien wurden folgendermaßen benannt: Design, Timing, Position und Inhalt.

In den folgenden Kapiteln wird zuerst auf die genannten Kriterien eingegangen und deren Inhalt definiert. Im Anschluss werden diese Kriterien dann auf die Serien „Sherlock“ und „How To Sell Drugs Online (Fast)“ angewendet um einen Vergleich des „On-Screen-Writing“ von 2010 bis 2020 herstellen zu können. Um einen besseren Überblick über die Entwicklung auch innerhalb der Serie zu bekommen, werden hierbei eine Folge aus der ersten Staffel der Serie „Sherlock“, und eine Folge aus der zuletzt erschienenen Staffel der Serie „How To Sell Drugs Online (Fast)“ verglichen.

3.1.1 Design

Das Kriterium „Design“ umfasst noch einmal drei weitere Kriterien, welche wie folgt benannt sind: Grafik, Animation und Soundeffekte.

Unter Grafik werden alle unbewegten visuellen Merkmale der Texte zusammengefasst. Hierzu gehören unter anderem die Schriftart und deren Größe, die Farben, die Gestaltung der Umrandungen oder aber auch inwiefern eine Ausdehnung in die Tiefe bei dreidimensionalen Gestaltungselementen vorliegt. Um diese Merkmale besser vergleichen zu können, werden bereits gut dokumentierte Analysen, wie zum Beispiel die Kriterien der Typografie, verwendet.

Unter Animation werden die bewegten visuellen Merkmale der Texte zusammengefasst. Darunter zählen vor allem die Veränderungen der Schriftzeichen und deren Umrandung über den zeitlichen Verlauf ihrer Einblendung hinweg. Diese lassen sich durch

Bewegungsabläufe, Größen- und Farbänderungen, Aus-, Ein- und Überblendungen, Ersetzungen und ähnlichem vergleichen.

Unter Soundeffekten sind alle auditiven Signale zu verstehen, wie Geräusche, Musik oder Töne, welche in klar erkennbarem Zusammenhang mit den eingeblendeten Texten oder Animationen stehen.

3.1.2 Timing

Das Kriterium „Timing“ beschreibt die zeitliche Einblendung des „On-Screen-Writing“ in den Serien. Vor allem die Zeitpunkte des Ein- und Ausblendens, sowie deren Anzeigedauer, aber auch die Dauer der entsprechenden Animation und der unbewegten Phasen, sollen hier betrachtet werden. Hierdurch wird vor allem die Lesbarkeit des eingeblendeten „On-Screen-Writing“ mitbestimmt.

3.1.3 Position

Das Kriterium „Position“ umfasst zum einen die Position auf dem Bildschirm, aber zum anderen auch die Position zu den im Bild dargestellten Personen, Orten und Objekten. Die Position auf dem Bildschirm kann mithilfe einer Rasteranalyse bestimmt werden. Hierbei empfiehlt sich ein 3x3-Raster. Somit können genaue Positionen, wie „oben rechts“, „mitte zentriert“, „unten links“ oder eben auch auf dem „gesamten Bildschirm“, beschrieben werden. Die Position zu der im Bild dargestellten Welt kann über die Dreidimensionalität beschrieben werden. Denn zusätzlich zu den Positionen „über“, „unter“, „rechts“ und „links“ von Personen oder Objekten, kommen hier noch die Positionen „vor“ oder „hinter“ ihnen. Auch auf die Neigung der eingeblendeten Texte oder Animationen aus verschiedenen Winkeln zu wichtigen Ebenen der dargestellten Welt, wie zum Beispiel Bildschirmen, Boden, Wänden, und so weiter, ist Rücksicht zu nehmen.

3.1.4 Inhalt

Das Kriterium „Inhalt“ beinhaltet die Informationen des „On-Screen-Writing“. Dabei kann der Inhalt aus schriftlichem Text bestehen, aber eben auch aus der Art der entsprechenden Information, wie zum Beispiel einer SMS, einem Anruf, oder einem spezifischen Social Media Network. Der schriftliche Text kann dabei auch auf seine linguistischen Merkmale überprüft werden.

Auch der situative Zusammenhang zwischen der gezeigten Information und der aktuellen Handlung spielt für den Inhalt eine entscheidende Rolle. Hierbei können diese Informationen – oder eben auch das Fehlen dieser Informationen – eine Auswirkung auf den inhaltlichen Sinn für den Zuschauer bewirken.

3.2 Digitale Kommunikation in Sherlock – A Study in Pink

Die 2010 erschienene BBC-Serie Sherlock war eine der ersten, und bekannteren, Serien, die das „On-Screen-Writing“ als Stilmittel verwendet hat. Jedoch birgt Sherlock hier eine Besonderheit. Zum einen wird die digitale Kommunikation als Text dargestellt, zum anderen aber auch die Gedanken und Gedankengänge von Sherlock Holmes. Dies gibt dem Zuschauer die Möglichkeit, Hinweisen selbst besser zu folgen und eigene Deduktionen vorzunehmen. Auf diese Form des „On-Screen-Writing“ wird in dieser Bachelorarbeit jedoch nicht weiter eingegangen, da es in der Analyse vor allem um die digitale Kommunikation geht.



Abbildung 5: Ein Hinweis der in der Serie „Sherlock“ durch On-Screen-Writing für den Zuschauer besser hervorgehoben wird.²⁹

²⁹ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Im Folgenden wird die erste Folge, der ersten Staffel, „A Study in Pink“ analysiert. Diese erschien erstmal im Juli 2011 für den deutschen Markt.³⁰ In ihr trifft der Kriegsveteran Dr. John Watson auf den „Consulting Detective“ (zu Dt.: beratender Detektiv)³¹ Sherlock Holmes. Gemeinsam mit ihm hilft er der Polizei Londons und Inspector Lestrade eine Reihe von Serien „Selbstmorden“ zu lösen. Das letzte Opfer, eine Dame welche in Pink gekleidet ist, offenbart ihnen dabei einen entscheidenden Hinweis. Ihr Handy führt Sherlock zum Mörder, einen todkranken Taxifahrer, der gewillt ist, Sherlock zu seinem nächsten Opfer zu machen.³²

3.2.1 Mitteilungen in Sherlock

Nach einer Reihe von seltsamen Selbstmorden stellt sich die Polizei Londons in einer Pressekonferenz den Fragen der Journalisten. Die Selbstmorde scheinen alle miteinander verbunden zu sein, obwohl die Opfer scheinbar nichts verbindet. Inspector Lestrade versucht diese Fragen so gut wie möglich zu beantworten. Nachdem er jedoch fertig ist mit seiner Antwort, bekommen alle Journalisten gleichzeitig eine Nachricht, welche von einem Signalton begleitet wird. Hier trifft der Zuschauer das erste Mal auf das „On-Screen-Writing“.



Abbildung 6: Ein Ausschnitt aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Pressekonferenz der Polizei.

Links: Das englische Original der BBC; Rechts: Die deutsche Übersetzung der ARD.³³

³⁰ Vgl. IMDb (Hrsg.) (o.A.): A Study in Pink. <https://www.imdb.com/title/tt1665071/> (09.01.2021).

³¹ Vgl. ReversoContext (Hrsg.) (o.A.): Consulting Detective. <https://context.reverso.net/übersetzung/englisch-deutsch/consulting+detective> (09.01.2021).

³² Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

³³ Vgl. ebd.

Begleitet vom Signalton der Handys, holt ein Journalist nach dem anderen dieses aus seiner Tasche und schaut auf das Display. Im Raum tauchen Einblendungen mit dem Text „Falsch!“ auf. Durch einen kurzen Umschnitt auf das Display eines Journalisten lässt sich erkennen, dass jeder von ihnen eine SMS erhalten hat, welche den eben genannten Text als Inhalt besitzt. So unterschiedlich schnell wie die einzelnen Wörter eingeblendet wurden, werden sie auch wieder ausgeblendet.

Auffallend bei diesen Einblendungen: die Schriftarten, aus dem englischen Original des Senders BBC und der deutschen Übersetzung durch die ARD, gleichen sich nicht. So wurde im Original für Texteinblendungen von digitaler Kommunikation immer die Schriftart „AF Generation Z“³⁴ verwendet. Auch für die Texteinblendungen für die Deduktionen von Sherlock wurde eine separate Schriftart verwendet: „P22 Johnston Underground“³⁵. Nach dem Erwerb der Ausstrahlungsrechte beauftragte die ARD verschiedene französische Grafikdesign-Agenturen mit der Übersetzung und anschließenden Implementierung der Texteinblendungen.³⁶ Diese verwendeten für die Einblendungen von Kommunikation und Deduktion nur noch eine einzige Schriftart. Auch eine längere Recherche nach diesbezüglichen Informationen blieb ergebnislos.

Um schlussendlich doch mehr über die gewählte Schriftart zu erfahren, wurde eine Schriftanalyse mithilfe der Webseite „whatfontis.com“³⁷ durchgeführt. Diese kam allerdings auch zu keinem eindeutigen Ergebnis, bot jedoch 6 verschiedene Schriftarten als mögliches Ergebnis an. Nach einem persönlichen Vergleich der Ergebnisse mit den erstellten Ausschnitten, kam der Verfasser zu dem Ergebnis, dass es sich um die Schriftfamilie „Siseriff“ von Bo Berndal handelt.³⁸ Welche Schriftart – Light, Regular, Bold, etc. – hierbei genau verwendet wird, lässt sich anhand der Ausschnitte nicht genau bestimmen. Die Farbe der Schrift bleibt aber durch die komplette Folge hindurch gleich,

³⁴ sherlockmeta (Hrsg.) (2012): Fonts in Sherlock.

<https://sherlockmeta.tumblr.com/post/31526052372/wearsherlock-a-study-in-font-typography> (09.01.2021).

³⁵ Ebd.

³⁶ Vgl. Fox, Wendy (2018): Can integrated titles improve the viewing experience?. Investigating the impact of subtitling. On the reception and enjoyment of film using eye tracking and questionnaire data, Berlin, Seite 41.

³⁷ Vgl. WhatFontis.com (Hrsg.) (o.A.): Find any font from any image. <https://www.whatfontis.com> (09.01.2021).

³⁸ Vgl. Linotype (Hrsg.) (o.A.): Siseriff. <https://www.linotype.com/de/60847/siseriff-schriftfamilie.html> (09.01.2021).

ein Einfaches weiß. Abgesehen von der Schriftart fällt in dem in Abbildung 6 gezeigten Ausschnitt auch auf, dass keine weiteren graphischen Elemente benutzt werden, weshalb zunächst auf die Animation und die begleitenden Soundeffekte eingegangen werden soll.

Bevor das Wort „Falsch!“ mehrfach eingeblendet wird, hört der Zuschauer zunächst die Handys der Journalisten, durch verschiedene Signaltöne, klingeln. Hierbei handelt es sich vermutlich um generische Klingeltöne, welche auf den meisten Handys bereits vorinstalliert sind. Jedoch sind auch weiterhin keine Einblendungen zu sehen. Erst als die Journalisten ihre Handys herausholen und auf die empfangene SMS klicken, was wiederum von Tastentönen begleitet wird, taucht nacheinander das Wort „Falsch!“ auf. Dies geschieht durch ein schnelles Hereinschieben und -blenden vor den jeweiligen Personen. Das Hereinschieben und -blenden passiert hierbei von unten und beginnt kurz vor der eigentlichen Position der Texteinblendungen. Beim Entfernen der Texteinblendungen wird allerdings auf das Herausschieben verzichtet, stattdessen werden sie nur ausgeblendet. Diese Animation findet jedoch nicht für alle Texteinblendungen Verwendung, denn einige werden durch einen einfachen Umschnitt einfach aus dem Bild genommen.

Zu lesen sind diese 10 Texteinblendungen für zwei Sekunden, vom Einblenden bis zum Ausblenden. Dabei ist die Einblendung mittig links die Erste, die sowohl eingeblendet wird, als auch die Erste, die wieder ausgeblendet wird. Die Animation dauert hierbei nur wenige Frames. Ein einzelner Frame bezieht sich auf ein gezeigtes Vollbild.³⁹ Die folgenden Texteinblendungen liegen alle nur wenige Frames voneinander entfernt.⁴⁰

Wie bereits erwähnt, ist die Texteinblendungen mittig links die Erste, die eingeblendet wird. Auch die anderen Einblendungen sind mittig im Bild zu sehen. Hierbei befinden sich zwei mittig links, sieben mittig zentriert und eine weitere mittig rechts. Zwei Einblendungen lassen sich mithilfe des 3x3-Rasters leider nicht genau auf einen Rasterteil festlegen und wurden deshalb mittig zentriert zugeordnet. In den Bereichen oben und unten finden sich keine weiteren Einblendungen.

³⁹ Vgl. BluRay-Disc.de (Hrsg.) (o.A.): Frame. <https://bluray-disc.de/lexikon/frame> (09.01.2021).

⁴⁰ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).



Abbildung 7: Beispiel einer Rasteranalyse anhand eines Ausschnitts aus der Serie „Sherlock“. ⁴¹

Während die graphische Darstellung der Einblendungen nur zweidimensional ist, ist bereits zu beobachten, dass sich diese allerdings in den dreidimensionalen Raum einordnen. Während drei Texteinblendungen vor den drei, in der ersten Reihe sitzenden, Journalisten zu sehen sind, werden die restlichen sieben räumlich gesehen hinter ihnen gezeigt. Auch wenn keine der Einblendungen direkt hinter einer der Personen verschwindet, so lassen sich anhand der Größe und der Intensität der Farbe, Rückschlüsse auf ihre Position im Raum ziehen. Da alle Einblendungen vor dem jeweiligen Journalisten angezeigt werden, ist die Größe des Textes in der letzten Reihe bereits wesentlich kleiner, im Vergleich zur ersten Reihe. Auch nimmt das Weiß mit jeder weiteren Reihe nach hinten ab. So wird das „Falsch!“ in der letzten Reihe zum Teil auch von der Einblendung vor ihm verdeckt.

Doch was hat es mit dem „Falsch!“ auf sich? Wie bereits erwähnt, erhalten die Journalisten nach der Aussage von Inspector Lestrade kollektiv die gleiche SMS, was sich durch den Umschnitt auf eines der Displays zeigt. Zugleich besitzt diese SMS, außer dem Inhalt „Falsch!“, keine weiteren Hinweise auf den Absender, welche für den Zuschauer ersichtlich wären. Das „Falsch!“ bezieht sich, im Bezug auf die Handlung, auf

⁴¹ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

die Aussagen der Polizei und Inspector Lestrade. Der Absender möchte die Journalisten darauf hinweisen, dass diese Aussagen eindeutig falsch sind und er es besser weiß. Allerdings erfährt der Zuschauer in dieser Szene nicht, welche Informationen der Absender besitzt, um solch eine Mutmaßung aufzustellen. Erst am Ende der Pressekonferenz wird dem Zuschauer ein Hinweis auf den Absender gegeben. In einer erneuten SMS, die diesmal nur Inspector Lestrade erhält, finden sich die Initialen des Absenders.



Abbildung 8: Ein Ausschnitt aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Inspector Lestrade auf der Pressekonferenz.⁴²

Auch diese SMS ist im selben schlichten Design gehalten, wie die vorher gezeigten Texteinblendungen. Die Schriftart bleibt weiterhin „Siserriff“ und auch die Farbe ist erneut weiß. Der Mitteilungston, der die Nachricht für Inspector Lestrade ankündigt, ist der Standard Mitteilungston eines iPhones, der 158 Marimba oder auch Dreiklang.⁴³ Nach einer Sekunde greift er zum Handy und schaut sich die erhaltene Nachricht an. Diese wird infolgedessen in wenigen Frames vor ihm eingeblendet und bleibt dann für drei

⁴² Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁴³ Brownlee, John (2013): The Surprising Story Behind The iPhone’s Iconic Text Message Sound. <https://www.fastcompany.com/1673245/the-surprising-story-behind-the-iphones-iconic-text-message-sound> (09.01.2021).

Sekunden zu sehen, bis sie durch einen Umschnitt der Kamera wieder ausgeblendet wird.⁴⁴

Die Texteinblendung wird vor Inspector Lestrade angezeigt und befindet sich damit mittig zentriert und mittig rechts, während sich der letzte Teil der Nachricht, das Kürzel „SH“ unten mittig befindet. Auffallend an dieser Szene ist die Tatsache, dass die Einblendung immer genau an derselben Stelle bleibt, als wäre sie in die Linse eingebrannt. Das kommt vor allem zur Geltung, als Inspector Lestrade aufsteht und die Kamera sich mit ihm mitbewegt. Da sich der Text vor seinem Oberkörper befindet und sein Handy auf Höhe des Tisches ist, schaut er gewissermaßen auf den Text hinab.

Der Inhalt der SMS steht in Zusammenhang mit den bereits davor gesendeten Nachrichten und den Aussagen der Polizei und Inspector Lestrade. Wie zuvor erwähnt, hat der Absender der „Falsch!“-Nachrichten, keine weitere Erklärung zu dieser Behauptung abgegeben. Allerdings möchte er mit dieser SMS der Polizei die Möglichkeit geben, seine Meinung zu erfahren. Allerdings müssen sie hierfür zum Absender kommen. Der Inhalt der Nachricht „Sie wissen, wo Sie mich finden.“ Impliziert, dass Inspector Lestrade bereits weiß, wer der, bis eben noch anonyme, Absender ist und wo er ihn finden kann. Die SMS endet mit der Signatur „SH“ und gibt dem Zuschauer damit zum ersten Mal einen Hinweis auf den Absender. „SH“ steht in diesem Fall für die Initialen von Sherlock Holmes.

Mit dieser Szene endet dann auch die Pressekonferenz der Polizei und auch der erste Einsatz von „On-Screen-Writing“ in der Serie „Sherlock“.

3.2.2 Interfaces in Sherlock

Neben der Kommunikation durch SMS, finden sich in der Serie „Sherlock“ auch verschiedene Benutzeroberflächen der Handys wieder. Allerdings sind die Macher der Serie mit diesem Thema anders umgegangen, als es zu Beginn vielleicht erwartet wird. In der ersten Folge, der ersten Staffel, „A Study in Pink“ gibt es zwei Situationen, in

⁴⁴ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

welchen die Interfaces (graphische Darstellung der Oberfläche einer Anwendung)⁴⁵ der jeweiligen Apps durch „On-Screen-Writing“ für den Zuschauer eingeblendet werden.

Die erste Situation findet sich bereits recht früh in der Folge. Nachdem Dr. Watson, übereinen Freund, Sherlock Holmes kennengelernt hat, bittet ihn dieser darum, sein Handy benutzen zu dürfen. Während für den Zuschauer in dieser Szene noch verborgen bleibt, was Sherlock auf dem Gerät getippt hat, möchte Dr. Watson dies in einer späteren Szene herausfinden und klickt sich infolgedessen durch das SMS-Menü seines Handys.



Abbildung 9: Eine Collage von Bildausschnitten aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Dr. Watsons Handy.⁴⁶

Er sitzt dabei auf dem Fußende seines Bettes. Die Wand hinter ihm ist leer und auch der Rest, des sichtbaren Raumes, wirkt recht karg. Während der kompletten Szene, bleibt die Kamera unbewegt. Und auch für die Zeit der Texteinblendung, verändert Dr. Watson nicht seine Körperhaltung. Nur zu Beginn holt er sein Handy aus der Tasche und öffnet das SMS-Menü – hier „Mitteilungen“ genannt. Begleitet wird dies durch einen Tastenton.

⁴⁵ Augsten, Stephan (2018): Definition „Benutzerschnittstelle (UI)“. Was ist ein User Interface, <https://www.dev-insider.de/was-ist-ein-user-interface-a-735069/> (09.01.2021).

⁴⁶ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Das Handy, welches Dr. Watson verwendet ist ein Nokia N97.⁴⁷ Vermutlich ist der erklingende Ton ein Nokia spezifischer Tastenton, jedoch lässt sich dies nicht konkret belegen.

Zuerst taucht vor der Wand neben ihm das Wort „Mitteilungen“ auf. Nachdem er erneut auf sein Handy tippt, ertönt wieder der gleiche Tastenton, und es erscheint, neben einem Bindestrich, das Wort „Eingang“. Hiermit wird verdeutlicht, dass es sich um einen Untermenüpunkt des Menüs „Mitteilungen“ handelt. Durch ein erneutes Tippen und das Ertönen der gleiche Tastentons, wechselt das Wort „Eingang“ zu „Gesendet“. Dr. Watson hat durch sein Tippen also den Untermenüpunkt gewechselt. Durch ein weiteres Tippen, wieder begleitet der gleiche Tastenton, öffnet sich eine SMS, welche von seinem Handy gesendet worden ist. Es handelt sich hierbei um die Nachricht, die Sherlock Holmes in der Szene davor mit Dr. Watsons Handy getippt und versendet hat. Zu erkennen ist dies an den Initialen „SH“, welche an das Ende der SMS gesetzt wurden, die der Zuschauer auch zuvor in der Pressekonferenz der Polizei sehen konnte.

Bei der Schriftart der Einblendungen handelt es sich wieder um die „Siseriff“-Familie, wieder in weiß und ohne weitere graphische Elemente gehalten. Dass es sich hierbei um ein Menü handelt, lässt sich nur durch die Animation der Einblendungen herleiten. Während jedoch keine bewegten Animationen, wie Blenden oder ein Hineinschweben, zum Einsatz kommen, werden die einzelnen Wörter des Menüs nach und nach angezeigt, immer getrennt durch einen Tastenton. Das Wort „Eingang“ wird hierbei durch das Wort „Gesendet“ durch eine Überblendung ersetzt. Ähnlich bei der Nachricht, die zuletzt angezeigt wird. Diese ersetzt zwar kein anderes Wort, allerdings wird sie auch direkt angezeigt, ohne eine weitere Animation. Auch das Ausblenden der Texteinblendungen erfolgt ohne Animation. Durch einen Umschnitt zu einer anderen Kameraperspektive, werden sie mit dem Schnitt – und auch ohne weiteren Sound – aus dem Bild entfernt.

Zu sehen ist diese Texteinblendung, vom Anzeigen des ersten Wortes, bis zum Ausblenden aller Wörter, für fünf Sekunden. Während der ersten zwei Sekunden,

⁴⁷ Baker Street Wiki (Hrsg.) (o.A.): Props and Costumes (Sherlock). [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_\(Sherlock\)](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_(Sherlock)) (09.01.2021).

werden die Wörter „Mitteilungen“, „- Eingang“ und „- Gesendet“ angezeigt. In den restlichen drei Sekunden, kommt dann die SMS hinzu und bleibt für diese Dauer, bis zum Ausblenden durch den Umschnitt stehen.⁴⁸

Doch auch die Position der Texteinblendungen spielen in dieser Szene eine große Rolle, da sie den Hauptteil des Bildes ausmachen. Zu sehen sind sie in den Bereichen „oben links“ und „oben zentriert“ und in den Bereichen „mittig links“ und „mittig zentriert“. Auffällig ist hierbei, dass sich Dr. Watson in der Bildaufteilung, während dieser Kameraeinstellung, nur auf der rechten Seite des Bildes aufhält. Die Bildgestaltung hat sich hierbei vor allem die Drittel-Regel zu nutzen gemacht. Die Drittel-Regel ist eine Gestaltungsregel der Fotografie beziehungsweise des Films und lehnt sich an die Proportionslehre des Goldenen Schnitts an. Bei dieser wird das Hauptmotiv in ein Drittel des Bildes gesetzt, während die andern zwei Drittel Platz für Raum lassen.⁴⁹

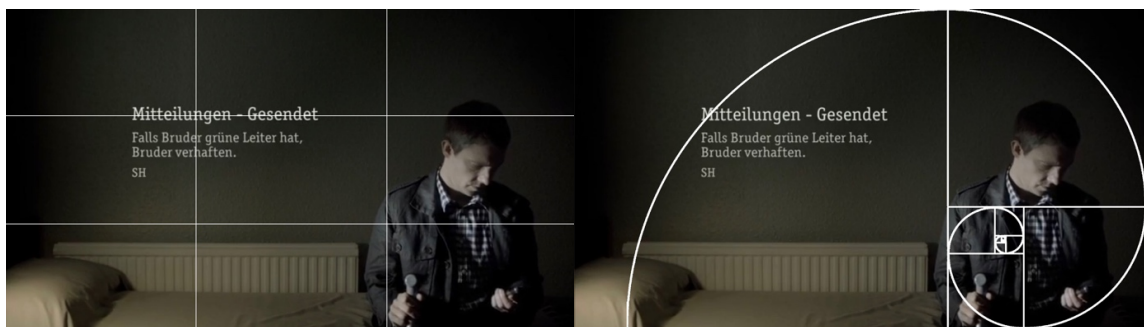


Abbildung 10: Beispiel der Drittelregel (links) und dem Goldenen Schnitt (rechts) anhand eines Ausschnitts aus der Serie „Sherlock“.⁵⁰

Dr. Watson bietet somit für die Kamera und auch für den Zuschauer das Hauptaugenmerk, allerdings nur, bis das „On-Screen-Writing“ die restlichen zwei Drittel des Bildes ausfüllt, welche davor noch leerer Raum im Bild waren (siehe Abb. 10).

Doch auch der Inhalt der Nachricht spielt eine entscheidende Rolle. Um das Interface des Handys glaubwürdig darzustellen, wurde sich bei den Einblendungen an den generellen Aufbau eines SMS-Menüs gehalten. So startet Dr. Watson im Obermenü

⁴⁸ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁴⁹ Wagner, Michael (2010) : Das 1×1 des Videofilms. Grundlagen der Videotechnik, Berlin, S. 57.

⁵⁰ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

„Mitteilungen“ und klickt sich im Anschluss durch die Untermenüs. Hierbei sieht der Zuschauer zuerst den Punkt „Eingang“ welcher Dr. Watson zu den empfangenen Nachrichten auf seinem Handy bringen würde. Diesen wählt er jedoch nicht aus und klickt sich stattdessen weiter zum Punkt „Gesendet“. Unter diesem finden sich die Nachrichten, welche von seinem Handy gesendet wurden. Diesen wählt er aus und es erscheint die, vermutlich, zuletzt gesendete Nachricht, deren Inhalt lautet:

„Falls Bruder grüne Leiter hat,

Bruder verhaften.

SH“⁵¹

Hierbei ist dem Zuschauer jedoch nicht bekannt, an wen diese Nachricht gesendet wurde, da kein Empfänger oder eine Nummer eingeblendet wird. Allein der Absender ist bekannt, da er sich wieder durch sein Kürzel, die Initialen „SH“, verrät. „SH“ steht auch in diesem Fall wieder für Sherlock Holmes. In dieser Szene analysiert Sherlock Holmes in einem Universitäts Labor einige Hinweise, zu einem anderen Mordfall. Deshalb lässt sich nur vermuten, dass diese Nachricht wahrscheinlich an Inspector Lestrade oder aber die Londoner Polizei adressiert war. Denn der Inhalt übermittelt einen Hinweis, welchen Sherlock bei seiner Analyse entdeckt hat. Er teilt der Polizei mit, dass der Mörder der Bruder sein muss, allerdings nur, wenn dieser eine grüne Leiter besitzt. In seiner Aussage hält er sich jedoch kurz und gibt neben dem Hinweis mit der Leiter auch keine weiteren Hinweise an die Polizei weiter.

Doch Sherlock Holmes benutzt in dieser Folge auch sein eigenes Handy. Als er und Dr. Watson am Tatort eines weiteren Serien Selbstmordes ankommen, analysiert er die Informationen, welche die Leiche preisgibt und verbindet diese zu einem Ergebnis. Unter anderem stellt er fest, dass der Mantel des Opfers noch feucht ist, was darauf schließen lässt, dass die Frau zuletzt durch den Regen gelaufen ist. Da es allerdings in London in dieser Zeit nicht geregnet hat, informiert er sich mithilfe seines Handys, einem Blackberry Bold 9700⁵², über das Wetter in anderen Teilen Englands, um so den Herkunftsort des Opfers herauszufinden.

⁵¹ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁵² Baker Street Wiki (Hrsg.) (o.A.): Props and Costumes (Sherlock). [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_\(Sherlock\)](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_(Sherlock)) (09.01.2021).



Abbildung 11: Eine Collage von Bildausschnitten aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Tatort der Lady in Pink.⁵³

Mit einem Tastenton wird der Zuschauer darauf aufmerksam gemacht, dass Sherlock sein Handy verwendet, allerdings sind bis dahin noch keine Texteinblendungen vorhanden. Nach einem Wechsel der Kameraeinstellung wird das Wort „UK Wetter“ angezeigt, rund zwei Sekunden nach dem Ertönen des Tastentons. In einer schnellen Abfolge werden auch die Unterpunkte angezeigt. Oben angefangen, wird eines nach dem anderen eingeblendet, immer begleitet von einem elektronischen Piepsen. Nach einer kurzen Pause ertönt dann erneut ein elektronisches Piepsen, was diesmal anzeigt, dass Sherlock sich für den Unterpunkt „Karten“ entschieden hat. Dies wird auch noch einmal durch einen zum Teil transparenten Rahmen um das Wort verdeutlicht. Dieser ist allerdings nur wenige Frames zu sehen und flackert zwei Mal. Der Rahmen ist viereckig und besitzt abgerundete Ecken. Sowohl an der oberen als auch an der unteren Seite verläuft er von transparent zu weiß und gibt ihm dadurch einen dreidimensionalen Anschein. Mit dem Anwählen des Unterpunktes „Karten“ verblassen alle anderen Unterpunkte und werden nur noch in grau angezeigt. Durch eine Blende werden zum Schluss die Worte von unten nach oben schnell ausgeblendet. Dies geht ohne weitere

⁵³ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Soundeffekte von statten. Insgesamt beträgt die Dauer vom Einblenden bis zum Ausblenden fünf Sekunden.⁵⁴

Wie auch bereits bei den anderen Einblendungen ist die Schriftart erneut „Siseriff“ und die Schrift ist zu Beginn in weiß gehalten, während die weiteren Unterpunkte später in ein helles Grau umgewandelt werden. Die Texteinblendungen befinden sich links neben Sherlock und bleiben aufgrund der unbewegten Kameraperspektive an der gleichen Stelle. Zusätzlich ist die Bildaufteilung erneut an der Drittel-Regel ausgerichtet. Sherlock steht hierbei im rechten Drittel des Bildes, während die Texteinblendung die linken zwei Drittel des Bildes beanspruchen. Des Weiteren wird durch einen Schriftgrößenunterschied der Menü Charakter hervorgehoben. Während „UK Wetter“ größer dargestellt wird, sind die Unterpunkte in einer wesentlich kleineren Schriftgröße dargestellt.

Der Inhalt des „On-Screen-Writing“ stellt das Menü einer Wetter-App dar. Da die Serie in Großbritannien spielt, ist es eine Wetter-App für das „UK Wetter“ – UK ist hierbei die Abkürzung für das englische Wort „United Kingdom“ also Vereinigtes Königreich. Die weiteren Unterpunkte lauten: Karten, Regional, Warnungen, 24 Stunden und 7-Tage-Vorhersage.⁵⁵

Mithilfe des Unterpunktes „Karten“ kann sich Sherlock, wie im weiteren Verlauf bestätigt wird, das Wetter in anderen Bereichen Großbritanniens anzeigen lassen. Die weiteren Unterpunkte werden in der Folge nicht weiter besprochen, jedoch lassen sich Vermutungen über ihren Zweck aufstellen:

1. Regional steht wahrscheinlich für eine Wetterkarte in dem Gebiet, in welchem der Nutzer sich aufhält.
2. Unter Warnungen kann der Nutzer vermutlich die aktuellen Wetterwarnungen nachlesen.

⁵⁴ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁵⁵ Vgl. ebd.

3. 24 Stunden geben dem Nutzer wahrscheinlich einen genauen Ausblick auf das Wetter in den nächsten 24 Stunden, auch wieder bezogen auf den aktuellen Standort des Nutzers.
4. Die 7-Tage-Vorhersage ist eine Möglichkeit das Wetter für die nächsten sieben Tage einzusehen.

Hiermit wird die Suche auf Sherlocks Handy so realistisch wie möglich dargestellt. Der Zuschauer kann hierdurch auf einen Blick verstehen, was Sherlock aktuell an seinem Handy macht, ohne dass es ihm ausdrücklich gesagt werden muss. Deshalb werden auch die einzelnen Schritte näher beleuchtet, in Form des „On-Screen-Writing“.

Diese zwei Situationen zeigen in der ersten Folge, der ersten Staffel der Serie „Sherlock“, „A Study in Pink“ das Interface von zwei verschiedenen Handys. Hierfür wurden zwei ebenfalls verschiedene Ansätze gewählt, welche sich in den meisten Design Elementen jedoch gleichen.

3.2.3 Anrufe in Sherlock

Auch für Anrufe haben sich die Macher der Serie eine neue Möglichkeit einfallen lassen, diese besser darstellen zu können. So wird Dr. Watson in einer Szene angerufen, nachdem er und Sherlock eine SMS an den mutmaßlichen Mörder der Dame in Pink, und damit dem Serienmörder der seltsamen „Selbstmorde“, gesendet haben.

Dieser kündigt sich durch einen Klingelton an, welcher insgesamt sechs Mal klingelt. Beim zweiten Klingeln hebt Dr. Watson sein Handy auf und schaut auf das Display. Während dieses noch das zweite Mal klingelt wird die Anrufinformation eingeblendet. Dies geschieht durch eine Blende und ein leichtes nach oben Wischen, kurz unterhalb der eigentlichen Position der Einblendung. Das Ausblenden erfolgt jedoch nur durch eine Blende. Beide Animationen dauern nicht mehr als ein paar Frames. Insgesamt ist die Texteinblendung nur zwei Sekunden zu sehen.⁵⁶

⁵⁶ Vgl. ebd.

Die graphische Darstellung des Anrufs ist wieder sehr schlicht gestaltet. Die Texteinblendung ist in derselben Schriftart wie alle anderen Einblendungen, nämlich „Siseriff“. Allerdings ist die Farbe der Schrift diesmal nicht Weiß, sondern ein leichter Grauton. Der Text ist über zwei Zeilen verteilt und teilt dem Zuschauer minimalistisch mit, dass es sich um einen Anruf handelt.



Abbildung 12: Ein Ausschnitt aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Dr. Watson bekommt einen anonymen Anruf.⁵⁷

Die Position des „On-Screen-Writing“ ist in der Bildgestaltung wieder ähnlich gewählt, wie bei der Einblendung der Interfaces von Sherlocks und Dr. Watsons Handys. Auf der linken Seite des Bildes befindet sich Dr. Watson, während der Text rechts von ihm eingeblendet wird. Auch hier orientiert sich die Bildkomposition an der Drittel-Regel, beziehungsweise dem Goldenen Schnitt. So wird der vormals leere Raum, mithilfe des „On-Screen-Writing“ gefüllt. Im 3x3-Raster befindet sich der Text sowohl „mittig zentriert“ als auch „mittig rechts“.

Inhaltlich bietet die Texteinblendung nur wenige Informationen. Die Worte „Eingehender Anruf“ weisen den Zuschauer, zusammen mit dem im Hintergrund zu hörenden Klingelton, darauf hin, dass Dr. Watson einen Anruf erhält. Von wem er angerufen wird,

⁵⁷ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

lässt sich aus dem Inhalt des Textes nicht bestimmen, da die zweite Zeile der Texteinblendung „(anonym)“ lautet und somit auf einen Anruf mit unterdrückter Nummer hinweist. Allerdings lässt sich aus dem Kontext der Folge herleiten, dass es sich um den Mörder der Dame in Pink handeln muss, da dieser, wie Sherlock anmerkt, der einzige mögliche Besitzer ihres verschwundenen Handys sein kann.⁵⁸ An ihre Nummer hatten er und Dr. Watson vorab bereits eine SMS gesendet. Ein anonymes Anruf gibt dem Zuschauer in diesem Fall also die Gewissheit, dass es sich bei dem Anrufer um jemanden handeln muss, der unerkannt bleiben möchte. Vermutlich also den Mörder. Hier ist also ein Zusammenspiel aus Textinformationen und den gesprochenen Informationen durch Sherlock entstanden, welches dem Zuschauer die Chance gibt.

3.2.4 Internet in Sherlock

Während das Internet, wie Blogs oder Suchmaschinen, im späteren Verlauf der Serie zum größten Teil durch „On-Screen-Writing“ dargestellt wird, verzichtet diese Folge beim Verwenden des Internets darauf. Stattdessen wird das Suchen mithilfe einer Suchmaschine auf dem eher altmodisch Weg dargestellt, in dem der Bildschirm, in diesem Fall Dr. Watsons Laptop, abgefilmt wird.

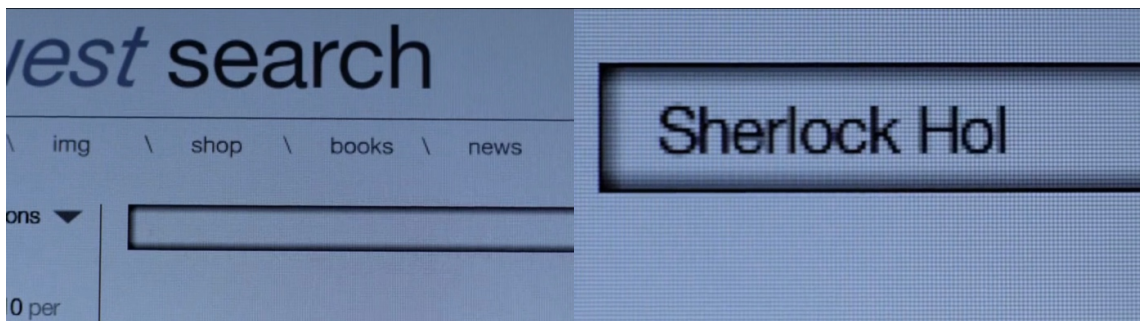


Abbildung 13: Zwei Ausschnitte aus der Serie „Sherlock“ – Szene: Dr. Watson sucht den Namen Sherlock Holmes mithilfe einer Suchmaschine.⁵⁹

⁵⁸ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁵⁹ Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Die Suchmaschine, die hierfür verwendet wird, nennt sich „Quest search“⁶⁰ und ist keine real existierende Website. Aus den gezeigten Ausschnitten (siehe Abb. 13) lässt sich erkennen, dass das Logo aus zwei Teilen besteht. Zum einen aus dem Wort „Quest“ welches blau gehalten ist und kursiv geschrieben. Das Wort „search“ hingegen ist in schwarz gehalten und normal geschrieben. Die verwendete Schriftart ist diesmal original Schriftart „AF Generation Z“⁶¹. In dieser ist nicht nur das Logo der Suchmaschine geschrieben, sondern auch alle anderen Texte, inklusive des Textes im Suchfeld. Unter dem Logo befindet sich ein dünner, schwarzer, waagerechter Strich, welcher das Logo von der restlichen Website trennt. Unter diesem finden sich vier Suchkriterien: img, shop, books, news. Da der linke Teil der Website abgeschnitten ist, wird das fünfte Suchkriterium „web“ nicht gezeigt.⁶² Die Suchkriterien sind durch Schrägstriche voneinander abgegrenzt. Unter diesen findet sich auf der rechten Seite die Suchleiste, welche von einem schwarzen Rahmen, der über Schatten an der Innenseite verfügt, umrandet ist. Rechts neben ihr, befindet sich ein schwarzer und ovaler Knopf mit der Innschrift „search“, also suchen. Auch dieser ist durch das abgeschnittene Bild nicht zu sehen. Genauso wie die linke Seite der Website, welche auch noch einmal durch einen dünnen, schwarzen, senkrechten Strich, vom Suchfeld abgetrennt ist. Dort lassen sich ebenfalls weitere Optionen für die Suche vornehmen. So steht ganz oben das Wort „Options“ neben welchem sich auf der rechten Seite ein kleines, schwarzes und nach unten zeigendes Dreieck befindet. Unter ihm finden sich drei Optionen, welche vermutlich verändert werden können. Diese lauten: Display 10 per page, Sort by most relevant, Reveal Vendor.⁶³

Während Dr. Watson die Worte „Sherlock Holmes“ in das Suchfeld eingibt, hört man im Hintergrund das typische Geräusch einer Laptop Tastatur, passend zu den eingegebenen Buchstaben. Da das Eingeben der Worte noch näher gezeigt wird, als die davor verwendete Kameraeinstellung, ist nur noch die Suchleiste zu sehen, sonst nichts

⁶⁰ Vgl. DeVere, Ariane (2012): Sherlock Transcript. „A Study in Pink“ (part 1), <https://arianedevere.livejournal.com/43794.html> (09.01.2021).

⁶¹ sherlockmeta (Hrsg.) (2012): Fonts in Sherlock. <https://sherlockmeta.tumblr.com/post/31526052372/wearsherlock-a-study-in-font-typography> (09.01.2021).

⁶² Vgl. Movies & TV Stack Exchange (Hrsg.) (2015): Sherlock – Searching inside a „C“ Drive for Quest Search?. <https://movies.stackexchange.com/questions/36425/sherlock-searching-inside-a-c-drive-for-quest-search> (09.01.2021).

⁶³ Vgl. ebd.

weiter. Um dadurch nicht aus dem Bild hinauszuschreiben, bewegt sich die Kamera mit den Buchstaben mit, bis „Sherlock Holmes“ vollständig zu lesen ist. Die Suchleiste bleibt dabei in beiden Kameraeinstellungen immer relativ mittig. Danach bleibt dieses Bild für zwei Sekunden stehen, bevor es durch eine Schwarzblende ausgeblendet wird.⁶⁴

Genutzt wird diese Einstellung in der Szene nachdem Dr. Watson Sherlock Holmes kennengelernt hat. Da er bisher kaum etwas über ihn weiß, sucht er nach ihm im Internet, um mehr über den Mann zu erfahren, mit dem er sich eine Wohnung zusammen mieten möchte. Jedoch erfährt man als Zuschauer nicht, auf welche Informationen er im Internet stößt. Für den Zuschauer wird aus dieser Szene allerdings klar, dass sich Dr. Watson für Sherlock Holmes interessiert und mehr über ihn erfahren möchte.

3.3 Digitale Kommunikation in How To Sell Drugs Online (Fast) – Think Different

„How To Sell Drugs Online (Fast)“ – im Folgenden auch „HTSDO(F)“ genannt – ist eine deutsche Serie, die von der bildundtonfabrik aus Köln und dem Streaming Anbieter Netflix produziert wird. Sie erschien erstmals am 31. Mai 2019 weltweit auf Netflix. Die aktuelle Staffel, Staffel 2, startete am 21. Juli 2020 ebenfalls auf Netflix. Die Serie handelt von den Schülern Moritz und Lenny. Zusammen gründen sie aus Moritz Kinderzimmer den größten Online-Drogenversand in Europa. Und all das nur, weil Moritz die Liebe seines Lebens zurückgewinnen möchte, seine Ex-Freundin Lisa.⁶⁵ Angelehnt ist die Geschichte dieser Serie, an die wahren Ergebnisse rund um Maximilian S. Der damals 18-jährige hatte von 2013 bis 2015 aus seinem Kinderzimmer in Leipzig heraus einen Online-Drogenhandel unter dem Namen „Shiny Flakes“ aufgebaut.⁶⁶

Die zweite Staffel der Serie startet mit der Folge „Think Different“. In ihr geht es darum, dass Moritz, Lenny und ihr neuer Partner Dan, rund eine Million Euro in Bitcoin

⁶⁴ Vgl. Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁶⁵ Vgl. IMDb (Hrsg.) (o.A.): How to Sell Drugs Online (Fast). https://www.imdb.com/title/tt9184994/?ref_=nv_sr_srsg_0 (09.01.2021).

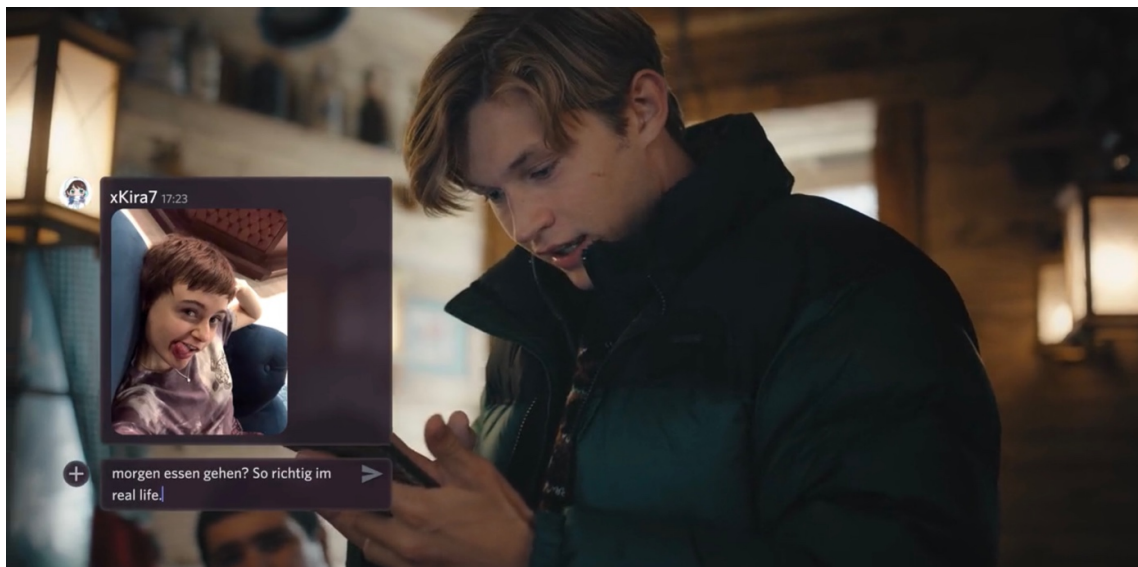
⁶⁶ Vgl. Schöler, Martin; Locker, Theresa (2016): Urteil rechtskräftig. Shiny Flakes-Admin schuldet Deutschland mehrere Millionen, <https://www.vice.com/de/article/bmv9wv/nach-dem-bgh-urteil-ist-shiny-flakes-auch-finanziell-arm-dran> (09.01.2021).

erwirtschaftet haben und nun aus dem Geschäft aussteigen möchten. Moritz fährt hierfür nach Holland, um mit ihrem Drogenzulieferer zu verhandeln. Währenddessen hat Lenny ein Date, bei dem er Unterstützung von Dan benötigt.⁶⁷

3.3.1 Mitteilungen in HTSDO(F)

Durch den Zeitunterschied von zehn Jahren zwischen den Folgen „A Study in Pink“ und „Think Different“, haben sich nicht nur die mobilen Geräte und deren Designs verändert – vom iPhone 3GS der Dame in Pink⁶⁸ hin zum iPhone 8 von Lisa⁶⁹ – sondern auch die Darstellung der digitalen Kommunikation beziehungsweise der Interfaces.

Zu Beginn der Folge befinden sich Moritz, Dan und Lenny in einer Hütte, welche in einer Skihalle steht, um das Erreichen von einer Million Euro in Bitcoin zu feiern. Als Lenny erzählt, dass er mit einem Mädchen schreibt, aber zu schüchtern ist, ein Treffen mit ihr zu vereinbaren, nimmt sich Dan das Smartphone von Lenny, um in seinem Namen ein Treffen auszumachen.



⁶⁷ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁶⁸ Baker Street Wiki (Hrsg.) (o.A.): Props and Costumes (Sherlock). [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_\(Sherlock\)](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_(Sherlock)) (09.01.2021).

⁶⁹ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Abbildung 14: Ein Ausschnitt aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Après-Ski Hütte.⁷⁰

Das Design der Nachrichten orientiert sich hierbei an der originalen Vorlage der Chat App Discord.⁷¹ So werden im Bild vier verschiedene Felder eingeblendet. Auf der linken Seite sind jeweils zwei Kreise zu sehen. Der Obere, welche in Verbindung mit dem Chat Feld neben ihm steht, ist die Darstellung eines Profilbildes, welches sich auch in der Discord App neben den Nachrichten findet. Der untere Kreis hingegen, steht in Verbindung mit dem Eingabe Feld für die Nachrichten des Absenders. Er ist im selben, leicht transparenten Lila, wie die anderen Felder gehalten und in ihm findet sich ein graues Plus Zeichen. Hierüber können weitere Dateien, wie Fotos, Videos oder PDFs an die Nachricht angehängt und versendet werden. Das obere Textfeld ist, wie bereits erwähnt der Chat Bereich, in welchem die Nachrichten aller an diesem Chat beteiligten Personen angezeigt werden. Oben Links ist in weiß der Benutzername des Chatpartners eingeblendet. Daneben, etwas kleiner, findet sich die Uhrzeit, zu welcher die Nachricht gesendet wurde. Das untere Feld ist wie ebenfalls schon erwähnt, das Texteingabefeld, über welches der Nutzer des Smartphones seine Nachricht an den jeweiligen Chatpartner eingeben kann. Auf der rechten Seite findet sich ein graues Dreieck, welches auf der linken Seite einen Einschnitt besitzt. Dies soll minimalistisch einen Papierflieger darstellen, ein beliebtes Symbol, um das Absenden von Nachrichten zu stilisieren.

Alle Felder, bis auf das Profilbild, sind in einem leicht transparenten Lila gehalten, was nicht dem originalen Design von Discord entspricht. Die Schriftart hingegen ist exakt die Gleiche, welche auch Discord verwendet.⁷² Diese nennt sich Whitney⁷³ und ist in der Farbe Weiß gehalten. Dies trägt zusätzlich dazu bei, dass die eingeblendete Kommunikation für den Zuschauer realistisch dargestellt wird. Dadurch wird die Immersion der abgebildeten Welt stärker.

⁷⁰ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁷¹ Vgl. Discord (Hrsg.) (o.A.): Dein Ort zum Reden. <https://discord.com> (09.01.2021).

⁷² Vgl. discord (Hrsg.) (2016): We use Whitney or Uni Sans., (Tweet), Twitter, <https://twitter.com/discord/status/780844925923590144> (09.01.2021).

⁷³ Vgl. Fonts by Hoefler&Co. (Hrsg.) (o.A.): Whitney. <https://www.typography.com/fonts/whitney/characters> (09.01.2021).

Bereits bevor die Grafik eingeblendet wird, sind die Tippgeräusche der virtuellen Tastatur zu hören. Als die Grafik dann durch ein schnelles nach oben Wischen, eingeblendet wird, ist der bis dahin geschriebene Text bereits zu sehen. Danach setzt dann zum Schluss noch ein Punkt an das Ende des geschriebenen Satzes, wieder begleitet durch das Tippgeräusch der Tastatur. Dargestellt wird dies durch das Verschieben des Cursors nach rechts und das Einfügen des Punktes. Im Anschluss sendet er die Nachricht ab, was von einem elektronischen Piepsen begleitet wird. Die Nachricht wird nach rechts gewischt und blendet sich aus. Danach taucht die eben gesendete Nachricht in einem neuen Chatfeld von unten aus dem Bild auf und schiebt dabei das obere Textfeld, inklusive des Profilbildes, nach oben. Links neben dem nun eingefügten Textfeld befindet sich ebenfalls ein Profilbild. Es ist in einem mintgrün gehalten und beinhaltet das Logo von Discord und ist das Standard Profilbild von Discord, falls man kein eigenes Profilbild festgelegt haben sollte.⁷⁴

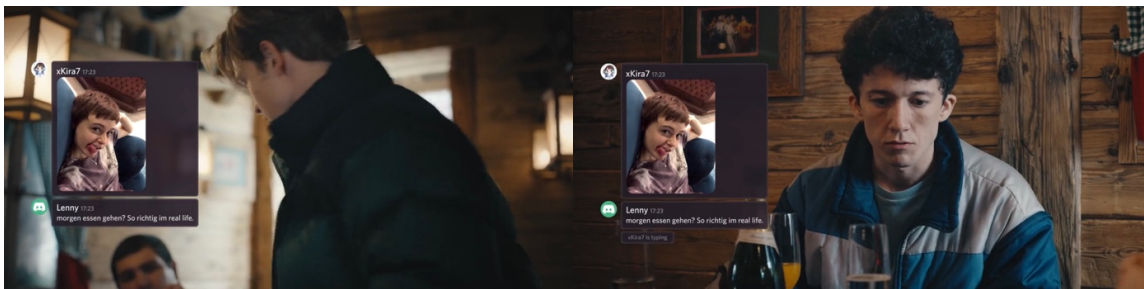


Abbildung 15: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Après-Ski Hütte.⁷⁵

Ausgeblendet wird diese Grafik durch einen Umschnitt auf das Display von Lenny, da das Smartphone jetzt auf dem Tisch liegt und somit für alle beteiligten einsehbar ist. Davor ist jedoch zu sehen, dass auch ein Wechsel der Kameraperspektive beziehungsweise ein Umschnitt nichts an der Position der Grafik verändert. So befindet sie sich nach einem Schnitt weiterhin auf der linken Seite des Bildes und beansprucht die Rasterbereiche „oben links“, „mittig links“ und „unten links“ für sich. Damit befindet es sich zuerst links von Dan und nach einem Umschnitt zum Teil vor, aber auch zwischen

⁷⁴ Vgl. Discord (Hrsg.) (o.A.): Dein Ort zum Reden. <https://discord.com> (09.01.2021).

⁷⁵ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Moritz und Lenny. Zu sehen ist sie vom Einblenden bis zum Ausblenden in ihrer Gesamtheit für sechs Sekunden.⁷⁶

Der Inhalt der Konversation teilt sich in ein Foto und die eben besprochene Nachricht auf, welche Dan im Namen von Lenny absendet. Im oberen Textfeld ist ein Foto der mutmaßlichen Chatpartnerin zu sehen, was sich im Laufe der Folge bewahrheitet. Im unteren Textfeld befindet sich der Text, welchen Dan geschrieben hat. Dieser lautet:

„morgen essen gehen? So richtig im real life.“⁷⁷

Da sich Lenny und „xKiera7“ bisher nur über Discord geschrieben haben, fragt Dan mit dieser Nachricht in Lennys Namen nach, ob sie sich nicht am Tag darauf zum Essen verabreden wollen. „So richtig im real life.“ verdeutlicht dabei noch einmal, dass die beiden sich bisher noch nie gesehen haben und sich nur digital kennen.

Während Lenny noch schockiert davon ist, dass Dan für ihn ein Treffen in die Wege geleitet hat, erscheint nach einem Umschnitt auf das Gesicht von Moritz erneut der Chat zwischen Lenny und „xKiera7“ als Grafik. Diesmal jedoch noch erweitert um ein neues Textfeld. Dieses ist im gleichen lila Design, wie die Textfelder obendrüber, jedoch ist die Schriftfarbe diesmal grau gehalten. Der Inhalt des Feldes lautet: „xKiera7 is typing“. Dies zeigt dem Zuschauer, dass die Chatpartnerin schreibt, während die drei Freunde gebannt auf die Antwort warten. Um der Animation der App so nah wie möglich zu kommen, pulsiert der Inhalt des Textfeldes, in dem er immer wieder schnell mit einer Blende ein- und ausgeblendet wird. Zu sehen ist diese Grafik beziehungsweise diese Animation nur für drei Sekunden, danach schneidet das Bild wieder zurück auf das Display und die Grafik verschwindet zusammen mit dem Schnitt. Hier ist die gleiche Animation zu sehen, wie in der eingblendeten Grafik. Ein Mitteilungston kündigt dann die erwartete Antwort an, welche auf dem Display erscheint und die gesehene Animation ersetzt.

Des Weiteren gibt es neben Discord auch noch andere Chatdienste, die in dieser Folge verwendet werden. Während Moritz sich darauf vorbereitet nach Rotterdam zu fahren,

⁷⁶ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁷⁷ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

schaut er auf seine zwei Smartphones, die bei ihm im Schrank liegen. Nachdem er auf das inaktive Display des rechten – nach dem finalen Umschnitt dann linken – Smartphones tippt, tauchen nacheinander zwei Mitteilungen auf. Jeweils eine über dem entsprechenden Smartphone und begleitet von unterschiedlichen Mitteilungstönen.

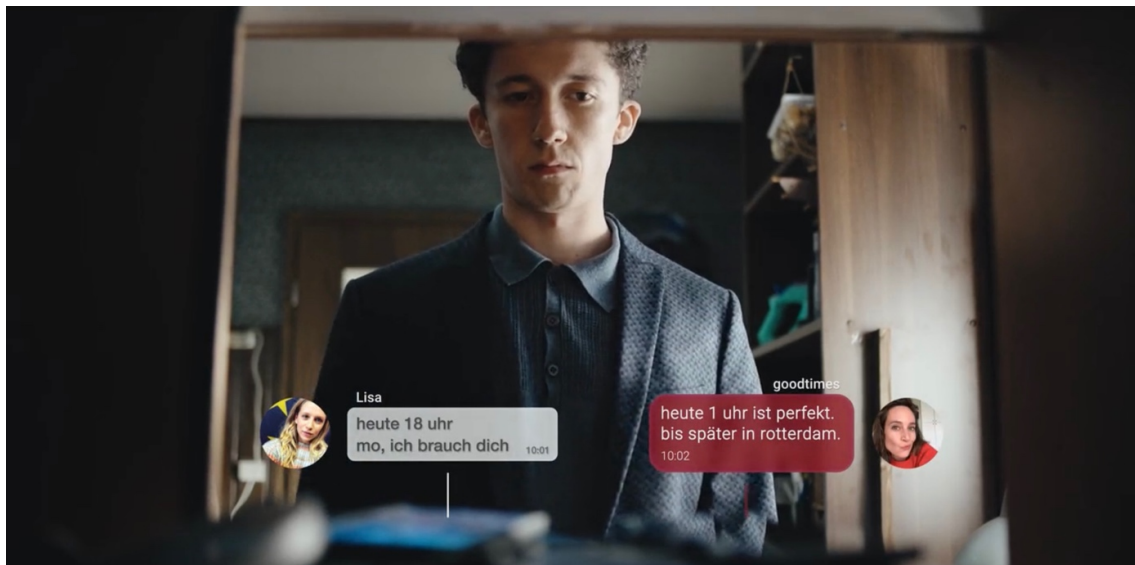


Abbildung 16: Ein Ausschnitt aus der Serie „HTSDO(F) – Szene: Teufel und Engel.⁷⁸

Auf der linken Seite des Bildes (siehe Abb. 16) wird eine Nachricht von Lisa eingeblendet. Diese ist in Weiß gehalten und orientiert sich in der Farbe nach dem Design von WhatsApp, wie sich später in der Folge herausstellt. Das Textfeld ist leicht transparent. Der Text im inneren ist in einem dunklen grau gehalten. Links neben dem weißen Textfeld, findet sich ein Kreis, in welchem das Profilbild von Lisa angezeigt wird. Über dem Textfeld, linksbündig, steht zusätzlich noch einmal der Name, um dem Zuschauer anzuzeigen, um welchen Absender es sich handelt. Der Name ist ebenfalls in Weiß gehalten. Zusätzlich findet sich unter dem Textfeld noch ein weißer, vertikaler Strich, welche die Verbindung zum entsprechenden Smartphone verdeutlicht.

⁷⁸ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Auf der rechten Seite des Bildes (siehe Abb. 16) wird eine Nachricht von „goodtimes“ eingeblendet. Diese ist in Rot gehalten und orientiert sich am Design des Messengerdienstes „Signal“.⁷⁹ Die Aufteilung von Textfeld, Profilbild und Name sind gespiegelt zur linken Nachricht. Das Profilbild befindet sich rechts neben dem Textfeld und enthält das Bild einer Frau. Über dem Textfeld befindet sich rechtsbündig der Name des Absenders, welcher in diesem Fall nur ein fiktiver Name ist. Die Schrift im Textfeld ist in Weiß dargestellt. Des Weiteren findet sich auch unter diesem Textfeld ein roter, vertikaler Strich, welcher die Verbindung zum entsprechenden Smartphone verdeutlicht. Zusätzlich ist zu erkennen, dass sich beide Textfelder in der Größe voneinander unterscheiden, was auch wieder mit dem Design der jeweiligen original App zusammenhängt.

Die Schriftart im linken Textfeld nennt sich „Neue Helvetica“ und ist die von WhatsApp verwendete Standard Schriftart.⁸⁰ Wohingegen die Schriftart im rechten Textfeld die Standard Schriftart von Signal ist. Diese lässt sich jedoch nicht konkret bestimmen.

Beide Nachrichten werden von unten aus dem Bild eingeblendet, die Animation beginnt dabei ungefähr auf Höhe der Smartphones. Die Nachricht von Lisa wird hierbei als erste eingeblendet und steht eine Sekunde allein im Bild, bis die Animation der zweiten Nachricht beginnt. Diese dauert bei beiden Nachrichten nur wenige Frames. Danach sind beide Nachrichten noch für drei Sekunden zu sehen.⁸¹ Das Ausblenden beider Nachrichten erfolgt durch einen Umschnitt in eine neue Szene.

Zusätzlich befinden sich beide Nachrichten im unteren Drittel des Bildes, übernehmen aber in dieser Einstellung, zusammen mit dem Inhalt, noch eine übergeordnete Rolle. Sie stellen eine Metapher für Engel und Teufel dar, welche auf der „Schulter“ von Moritz sitzen und ihm ins „Ohr“ flüstern. Lisa verkörpert in dieser Metapher den Engel, was zum einen durch die Farbe Weiß verdeutlicht wird, aber auch durch den Kontext der Folge, in welcher Moritz immer wieder von seiner Work-Life-Balance spricht. Somit bildet sie, als seine Freundin, die gute Seite seines Lebens und damit den „Life“ Aspekt seiner – völlig aus den Fugen geratenen – Work-Life-Balance. Auf der rechten Seite hingegen,

⁷⁹ Vgl. Signal (Hrsg.) (o.A.): Sprich offen. <https://signal.org/de/> (09.01.2021).

⁸⁰ Vgl. Linotype (Hrsg.) (o.A.): Neue Helvetica. <https://www.linotype.com/de/1245395/neue-helvetica-schriftfamilie.html> (09.01.2021).

⁸¹ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

befindet sich sein Drogen-Imperium, in dieser Metapher dargestellt durch die Nachricht seiner Drogen Lieferantin und die Farbe Rot. Auch auf den Profilbildern lassen sich noch einmal die Farben Weiß und Rot in der Kleidung erkennen. Die beiden Nachrichten stehen sich damit gegenüber und stellen zwei wichtige Einflüsse in Moritz Leben dar. Was ist Moritz wichtiger? Seine zwielichtige Arbeit, in Person der Zulieferer oder seine zwischenmenschlichen Beziehungen, verkörpert durch seine Freundin Lisa? Er steht am Scheideweg. Unterstützt wird dieser Zwiespalt auch durch die verschiedenen Messengerdienste. Während WhatsApp ein alltäglicher und normaler Messengerdienst ist, besticht Signal vor allem durch seine sichere Verschlüsselung und seinen Datenschutz. Also perfekt geeignet für zwielichtige Machenschaften. Um die Schere zwischen den beiden Nachrichten zu verdeutlichen, ist in dieser Darstellung alles auf die Unterschiede gepolt. Dass es sich bei der rechten Nachricht um eine Mitteilung von seiner Drogen Lieferantin handelt, lässt sich aus dem Text erkennen. Dieser lautet:

„heute 1 uhr ist perfekt.
bis später in rotterdam.“⁸²

Aus dem Kontext der Folge, weiß der Zuschauer, dass Moritz sich in Rotterdam mit ihr treffen soll, um über die Zukunft von „MyDrugs“ – seinem Drogen-Versandhandel – zu diskutieren. Sie bestätigt ihm mit dieser Nachricht die Uhrzeit für ihr Treffen in Rotterdam. Lisa hingegen hofft darauf, dass Moritz um 18 Uhr bei ihr sein kann, da um diese Uhrzeit – wie sich aus dem Kontext der Folge ergibt – die neue Freundin ihres Vaters auftaucht und sie dann nicht allein sein möchte. Sie gibt ihm mit ihrer Nachricht zu verstehen, dass sie ihn dringend braucht und sagt ihm noch einmal die Uhrzeit.

Neben Mitteilungen durch Text, setzt diese Folge auch auf ein neues Kommunikationsmedium: die Voice Message, beziehungsweise die Sprachnachricht. Als Moritz in Rotterdam darauf wartet, mit seiner Präsentation zu beginnen, bekommt er von Lenny auf Signal eine Voice Message.

⁸² HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

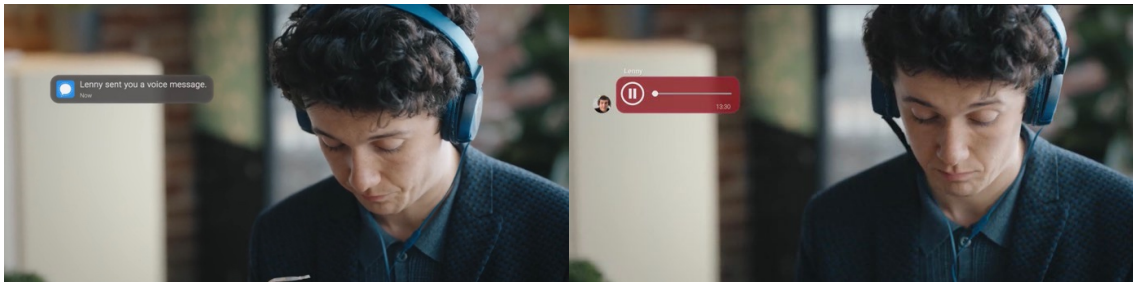


Abbildung 17: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Moritz in Rotterdam.⁸³

Die erste Mitteilung die Moritz erhält, ist eine Benachrichtigung der App Signal, welche ihn darauf hinweist, dass er eine Voice Message von Lenny erhalten hat. Diese Mitteilung ist in einem leicht transparenten Grau gehalten und stellt ein breites Rechteck mit abgerundeten Ecken dar. Auf der linken Seite der Mitteilung findet sich das App Symbol des Messengerdienstes „Signal“.⁸⁴ Rechts daneben finden sich zwei Textzeilen. Die Schriftart ist wieder die von Signal verwendete Standard Schriftart. Die obere Textzeile ist in Weiß gehalten und wesentlich größer als die untere Zeile, welche allerdings auch in Weiß dargestellt wird. Der Text der Mitteilung ist, im Unterschied zu allen vorherigen Mitteilungen, in Englisch verfasst und bedeutet auf Deutsch übersetzt: Lenny hat dir eine Sprachnachricht gesendet. Die Textzeile untendrunter weist den Zuschauer darauf hin, dass Moritz diese Mitteilung genau jetzt erhalten hat.

Angekündigt wird diese Nachricht durch einen Vibrationston, welcher darauf hinweist, dass Moritz Smartphone stummgeschaltet ist. Danach wischt die Mitteilung von der Mitte des Bildes aus zu ihrer finalen Position (siehe Abb. 17) und wird währenddessen eingeblendet. Begleitet wird das durch einen Wisch Sound. Zu sehen ist die Nachricht dann zwei Sekunden, bevor Moritz darauf tippt. Dies wird durch ein kurzes heller werden der Mitteilung und ein Tippgeräusch verdeutlicht. Im Anschluss wird die Mitteilung an ihrer aktuellen Position ausgeblendet.

Nachdem Moritz auf die Nachricht getippt hat, wird erneut von unten eine neue Nachricht durch ein Wischen eingeblendet. Diesmal handelt es sich um die, eben angekündigte, Voice Message. Diese ist im Design des Messengerdienstes „Signal“ gehalten und

⁸³ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁸⁴ Vgl. Signal (Hrsg.) (o.A.): Sprich offen. <https://signal.org/de/> (09.01.2021).

verwendet wieder ein rotes, leicht transparentes Textfeld als Hintergrund. Auf der linken Seite, neben dem Textfeld, befindet sich das Profilbild von Lenny, welches wieder in einem Kreis dargestellt wird. Über dem Textfeld, linksbündig, steht zusätzlich noch einmal der Name des Absenders. Im Textfeld zu sehen, ist ein weißer Kreis, in welchem sich ein weißes Dreieck befindet. Dieses stellt den „Play-Button“ der Voice Message dar – also den virtuellen Knopf, mit welchem die Nachricht gestartet werden kann. Begleitet von einem hohen Plopp-Ton verwandelt sich der „Play-Button“ durch eine Drehung nach rechts. Das Dreieck im inneren des Kreises hat sich nun in zwei vertikale Striche verwandelt, welche den „Pause-Button“ – also den virtuellen Knopf, mit welchem sich die Nachricht anhalten lässt – darstellt. Neben dem Kreis befindet sich ein horizontaler, weißer Strich, an dessen linker Seite sich ein kleiner, weißer Kreis befindet. Mit dem Abspielen der Voice Message bewegt sich dieser von links nach rechts, bis zum Ende der Voice Message und zeigt somit an, wie viel von der Nachricht bereits gehört wurde, beziehungsweise wie lang die Nachricht noch zu hören sein wird. Im Anschluss wird diese Einblendung durch einen Umschnitt wieder aus dem Bild entfernt.⁸⁵ Diese Sprachnachricht ist vom Design und ihrer Animation so realistisch dargestellt, damit der Zuschauer diese auch als eine solche erkennt und sofort zuordnen kann. Dadurch wird die Welt von Moritz für den Zuschauer immersiv. Beide Einblendungen, sowohl die Mitteilung als auch die Voice Message befinden sich „oben links“ und „mittig links“, und sind somit links von Moritz. Während die erste Mitteilung nur insgesamt 3 Sekunden zu sehen ist, dauert die Voice Message und die mit ihr verbundene Animation, acht Sekunden.⁸⁶ Im Gegensatz zu normalen Textnachrichten hat die Voice Message für den Zuschauer einige Vorteile. Da kein weiterer Text auftaucht und die Stimme von Lenny somit extra eingefügt wird, muss sich der Zuschauer nur auf das gesprochene Wort konzentrieren und keine weiteren Informationen aus dem Bild herauslesen.

3.3.2 Interfaces in HTSDO(F)

⁸⁵ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁸⁶ Vgl. ebd.

Doch neben Mitteilungen und Nachrichten orientieren sich auch die Interfaces in „HTSDO(F)“ am Original Design. Unter anderem auch an dem Design von Instagram und seinen Stories (ein Format auf Instagram, um Momente und Erlebnisse zu teilen)⁸⁷. Während Moritz bei seiner Freundin Lisa ist, schaut er sich auf seinem Smartphone die Instagram Story von Dan an.

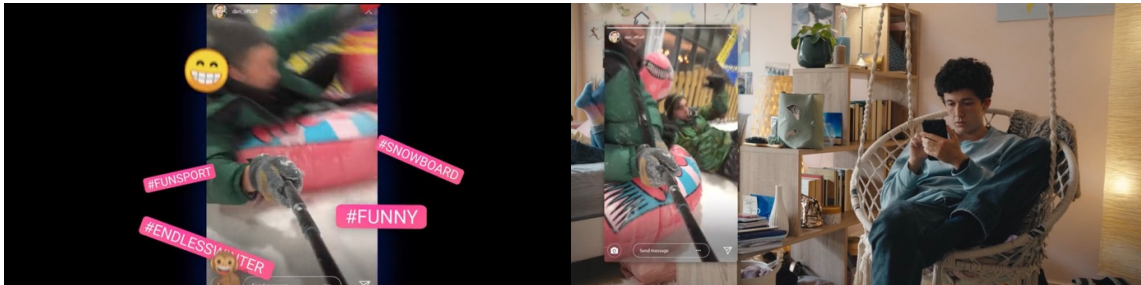


Abbildung 18: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Instagram Story.⁸⁸

Zu Beginn der Instagram Story ist diese als Vollbild für den Zuschauer eingeblendet. Da das Format jedoch hochkant (an Smartphone-Bildschirme angepasst) gehalten ist, befinden sich rechts und links daneben schwarze Balken. Das Layout der Story ist dabei genauso wie das des Originals.⁸⁹ Oben im Bild findet sich auf der linken Seite das Profilbild und rechts daneben der Nutzername, des Story Erstellers. Wiederum rechts daneben befindet sich eine Zeitanzeige, welche angibt, vor wie vielen Stunden die Story gepostet wurde. Oben rechts im Bild ist ein X zu sehen. Mit diesem lässt sich die Story schließen. Im Unteren Bildbereich findet sich auf der linken Seite ein Kreis mit einem Kamera Icon. Mit diesem kann auf die Story mit einem Foto geantwortet werden. Rechts daneben befindet sich ein Oval, welches den Text „send message“ linksbündig beinhaltet. Mit diesem Feld kann auf die Story mit einer Nachricht geantwortet werden. Auf der rechten Seite des unteren Bildes befindet sich ein stilisierter Papierflieger, wie er schon bei der Discord App verwendet wurde. Mit diesem lässt sich die Story an einen anderen Instagram Nutzer weiterleiten.

⁸⁷ Vgl. Instagram (Hrsg.) (o.A.): Stories. Teile Momente aus deinem Alltag, <https://about.instagram.com/de-de/features/stories> (09.01.2021).

⁸⁸ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁸⁹ Vgl. Instagram (Hrsg.) (o.A.): Stories. Teile Momente aus deinem Alltag, <https://about.instagram.com/de-de/features/stories> (09.01.2021).

Zu Beginn der Szene springen aus der Mitte des Bildes diverse Emojis, begleitet von einem Plopp Geräusch, heraus. Diese bewegen sich von der Mitte weg und verschwinden in alle Richtungen aus dem Bild. Im Anschluss erscheinen am unteren Bildrand nach und nach neue Emojis, welche erneut von einem Plopp Geräusch begleitet werden, und dann von unten nach oben durch das Bild wandern. Zum Schluss tauchen um die Story herum Hashtags auf, ebenfalls von einem Plopp Geräusch untermalt, welche an ihrer aktuellen Position bleiben. Diese sind in weiß gehalten und mit einem pinken, abgerundeten Rechteck unterlegt. Durch einen Umschnitt wechselt die Instagram Story von Vollbild zurück zu Moritz. Nun wird die Instagram Story als Grafik im eigentlichen Bild eingeblendet. Sie befindet sich nach dem Umschnitt nun auf der linken Seite des Bildes und die Hashtags und Emojis sind verschwunden. Zu sehen ist jetzt nur noch das originale Design einer Instagram Story, welche sich Moritz auf seinem Handy anschaut. Ausgeblendet wird diese durch ein schnelles nach unten aus dem Bild wischen, begleitet von einem Klick Geräusch. Zu sehen ist die Instagram Story dabei für zwölf Sekunden. Das Vollbild beschränkt sich auf acht Sekunden und die Einblendung der Grafik neben Moritz auf sechs Sekunden.⁹⁰ Der Inhalt der Story bezieht sich auf ein Video, das Dan zu Beginn der Folge in der Skihalle aufgenommen hat. Er rodelt auf einem Gummireifen den Hang hinunter und filmt sich dabei mithilfe eines Selfiesticks (Stange, mit der man das Smartphone bei der Aufnahme eines Selfies weit vom Körper weghalten kann)⁹¹ selber. Moritz schaut sich diese Story verärgert an, da Dan sowohl Lenny als auch ihn in der Ski Hütte hatte sitzen lassen, um mit seinen Freunden, die spontan aufgetaucht waren, Spaß zu haben. Zusätzlich beschwert er sich über die CO₂-Bilanz der Skihalle und, dass jeder der sie benutzt so gesehen ein Umweltsünder ist. Dies wird durch ein Voice Over (Überlagerung einer Ton- oder Filmaufnahme mit einem Sprechertext)⁹² von Moritz, über dem Vollbild der Instagram Story dargestellt.

⁹⁰ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁹¹ Vgl. Duden (Hrsg.) (o.A.): Selfiestick. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Selfiestick> (09.01.2021).

⁹² Vgl. Pictionary (Hrsg.) (o.A.): Voice-over. <https://www.pictima.de/wiki/voice-over> (09.01.2021).

Abgesehen von Instagram werden auch noch weitere, Smartphone spezifische, Interfaces eingeblendet. Unter anderem auch die Kontakte App auf Lennys Smartphone. Diese verwendet er, um den Kontakt von Dan herauszufinden.

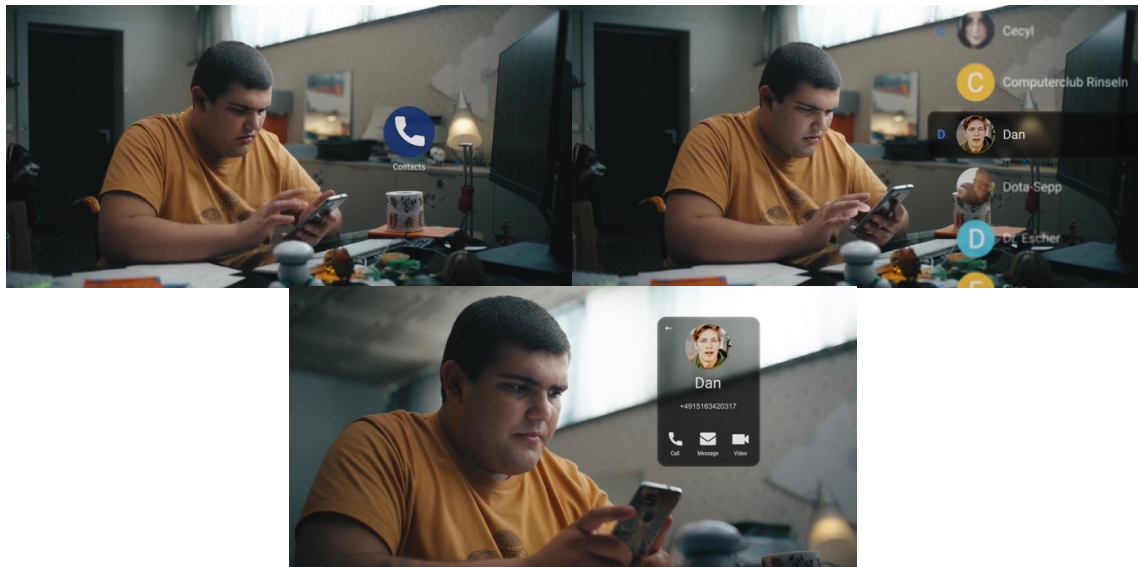


Abbildung 19: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Kontakte App.⁹³

Neben Lenny wird auf der rechten Seite des Bildes zuallererst ein Android App Symbol angezeigt. Dieses ist ein dunkelblauer Kreis, in welchem sich ein weißes Telefonhörer Icon befindet. Unter dem Kreis steht in ebenfalls weißen Buchstaben geschrieben: „Contacts“. Es handelt sich hierbei also um die Kontakte App auf seinem Smartphone. Begleitet wird das Einblenden der Grafik von einem Plopp-Geräusch. Um die App zu öffnen, tippt Lenny auf das Display seines Smartphones, begleitet vom entsprechenden Tipp Geräusch. Dies wird in der Grafik mithilfe einer Animation verdeutlicht, bei welcher der Kreis kurz dunkler wird und im Anschluss daran, wieder seine normale Farbe annimmt. Es wird also für wenige Frames abgedunkelt. Danach wird die Grafik schnell ausgeblendet und von rechts aus dem Bild wird eine neue Grafik herein gewischt. Diese zeigt diverse Namen und Profilbilder – oder das Fehlen von solchen – an. Nach oben und nach unten wird die Liste jeweils unscharf und leicht transparent. Zu sehen sind auf der linken Seite der Grafik einzelne Buchstaben (C und D) welche in Blau gehalten sind und nur vor zwei Kontakten stehen. Rechts daneben befinden sich sechs verschiedene

⁹³ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Profilbilder, welche dem jeweiligen Namen auf der ganz rechten Seite zugeordnet sind. Dieser ist in einer weißen Schrift angegeben. Der ausgewählte Kontakt „Dan“ wird durch ein dunkelgraues, leicht transparentes, abgerundetes Rechteck im Hintergrund hervorgehoben. Dieser ist jedoch nur auf der linken Seite abgerundet. Die rechte Seite schließt bündig mit dem Bildrand ab. Da Dan der erste Kontakt in dieser Liste mit dem Buchstaben „D“ am Anfang seines Namens ist, wird vor seinem Profilbild noch ein blaues „D“ angezeigt. Es findet keine weitere Animation statt. Erst als Lenny den Kontakt von Dan auswählt, wird das Profilbild kurz abgedunkelt und ein Tastenton erklingt. Diese Animation wird auch wieder von einem dumpfen Tipp Geräusch begleitet. Im Anschluss wird der bereits vorhandene Hintergrundrahmen größer und lässt die anderen Kontakte verschwinden. Der Rahmen befindet sich jetzt vollständig im Bild und ist an allen Ecken abgerundet. Zu sehen ist nun nur noch ein einzelner Kontakt, der von Dan. In der oberen Mitte befindet sich das Profilbild des Kontaktes. Unter diesem findet sich auch der Name, welcher in Weiß gehalten ist. Oben links ist ein kleiner Pfeil zu erkennen, welcher nach links zeigt. Mit diesem lässt sich der Kontakt schließen und der Nutzer kehrt zurück zur Kontaktliste. Unter dem Namen, in der Mitte der Grafik, befindet sich die Handynummer des Kontaktes, welche wesentlich kleiner angezeigt wird als der Name über ihr. Im unteren Bereich sind drei Icons zu sehen, welche jeweils Text unter sich stehen haben. Das linke Icon gibt dem Nutzer die Möglichkeit die Nummer anzurufen: „Call“. Das mittlere Icon ist dafür da, um eine Nachricht an die Nummer zu schreiben: „Message“. Das rechte Icon erlaubt es dem Nutzer einen Video Anruf mit der Nummer zu starten: „Video“. Das Ausblenden dieser Grafik erfolgt anschließend durch einen Umschnitt in eine neue Szene.⁹⁴ Auch hier trägt die realistische Darstellung des Smartphone Interfaces dazu bei, dass sich der Zuschauer stärker in die Szene und damit auch in die Welt von „HTSDO(F)“ hineinversetzen kann. Durch die Anlehnung der Grafik an die Realität, muss der Zuschauer keine weiteren Schlüsse ziehen, worum es sich bei der Einblendung handelt.

Wie bereits in Kapitel 3.2.2 erwähnt, nutzt auch diese Szene die Drittel-Regel. Jedoch ist hier, im Vergleich zu „Sherlock“ das „On-Screen-Writing“ nicht in den zwei Dritteln aufgeteilt, sondern befindet sich nur in einem Drittel, während die anderen zwei Drittel von Lenny und seinem Zimmer ausgefüllt werden. Zu sehen ist die Grafik für sieben

⁹⁴ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Sekunden. Davon ist das App Symbol für eine Sekunde zu sehen, die Kontaktliste für zwei Sekunden und der Kontakt von Dan für vier Sekunden.⁹⁵

3.3.3 Anrufe in HTSDO(F)

Auch Anrufe haben im Vergleich zu Kapitel 3.2.3 eine Design Entwicklung erfahren. So wird Moritz, während er mit Lisa auf ihrem Bett liegt, von Lenny angerufen. Jedoch nimmt er seinen Anruf nicht an und drückt ihn stattdessen weg. Der erste Anruf von Lenny wird auf Moritz Handy angezeigt und es lassen sich bereits einige graphische Elemente erkennen, welche auch in der eingeblendeten Grafik in der nächsten Szene noch einmal wiederholt werden (siehe Abb. 20).



Abbildung 20: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Moritz wird angerufen.⁹⁶

Der Anruf von Lenny kündigt sich durch ein Vibrations-Geräusch von Moritz Smartphone an. Zuerst taucht das Profilbild auf, im Anschluss der untere Teil der Grafik. Das Profilbild und der untere Teil der Grafik sind hierbei voneinander abgetrennt und befinden sich in zwei eigenen abgerundeten Rechtecken. So ist der untere Teil der Grafik im Gegensatz zum Profilbild leicht transparent und lässt den Hintergrund unscharf erscheinen. Während das Profilbild nur ein Foto von Lenny anzeigt, befinden sich im unteren Teil der Grafik die anrufspezifischen Informationen. Ganz oben, relativ klein und in hellem Grau gehalten steht „Incoming call“. Darunter befindet sich der Name des Anrufers, in diesem Fall „Lenny“. Hierunter steht die Handynummer des Anrufers, welche ebenfalls kleiner und in einem hellen Grau gehalten wurde. Im unteren Bereich ist ein weißer Kreis mit einem grauen Telefonhörer Icon in seiner Mitte zu sehen. Über und unter diesem finden

⁹⁵ Vgl. ebd.

⁹⁶ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

sich jeweils vier kleine Pfeile, welche nach oben beziehungsweise nach unten zeigen. Die oberen Pfeile sind in rot gehalten, während die unteren Pfeile in grün gehalten sind. Diese werden pulsierend dargestellt, in dem sie nacheinander eingeblendet werden, jeweils immer vom Kreis wegbewegend. Die Pfeile zeigen an, in welche Richtung man den Kreis bewegen muss, um den Anruf entweder anzunehmen (nach unten) oder abzulehnen (nach oben). In der Grafik wird der Kreis leicht nach oben bewegt und wird dann rot, jedoch behält das Telefonhörer Icon im Inneren seine graue Farbe. Das Ausblenden erfolgt durch ein leichtes Hochwischen der beiden Grafikbestandteile, wodurch sie dann kleiner werden, bis sie gänzlich verschwinden. Begleitet wird diese Animation von einem Plopp-Geräusch.

Die Bildgestaltung bedient sich auch hier beim Einblenden der Grafik wieder an der Drittelregel. So beansprucht die Grafik den rechten Teil des Bildes, also „oben rechts“, „mittig rechts“ und „unten rechts“, für sich. Der Rest des Bildes, also die anderen zwei Drittel, werden leer gelassen um den Zuschauer den Ort der nächsten Handlung, Moritz Zuhause, zu verraten. Zu sehen ist die Grafik dabei von der Einblendung bis zum Ausblenden für drei Sekunden.⁹⁷

Inhaltlich drückt die eingeblendete Grafik ohne den Kontext nicht sehr viel aus. Jedoch weiß der Zuschauer aus zuvor eingeblendeten Nachrichten, dass Lenny und auch Dan von Moritz wissen wollen, wie es in Rotterdam gelaufen ist. Allerdings ignoriert Moritz diese Nachricht, weshalb Lenny versucht ihn über einen Anruf zu erreichen. Auch hier drückt Moritz den Anruf zweimal, für den Zuschauer sichtbar, weg und drückt sich somit auch weiterhin vor einer Antwort. Denn entgegen des Plans aus MyDrugs auszusteigen, hat Moritz vor, das Projekt weiterhin zu verfolgen und zu verbessern. Erst später erzählt Moritz im persönlichen Gespräch mit Lenny und Dan eine Lüge, um beide mit in seinen Plan hinein zu ziehen.

3.3.4 Internet in HTSDO(F)

⁹⁷ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Während Lenny sich mit „xKiera7“ (oder auch Kiera) trifft, bekommt der Zuschauer die Möglichkeit einen Blick auf die graphische Darstellung des Internets zu werfen. Explizit handelt es sich in dieser Szene um die Suchmaschine Google, welche von Kiera verwendet wird, um Lenny zu zeigen, dass sie bereits vor dem Treffen wusste, wie er aussieht, weil sie ihn einfach auf Google gesucht hatte.

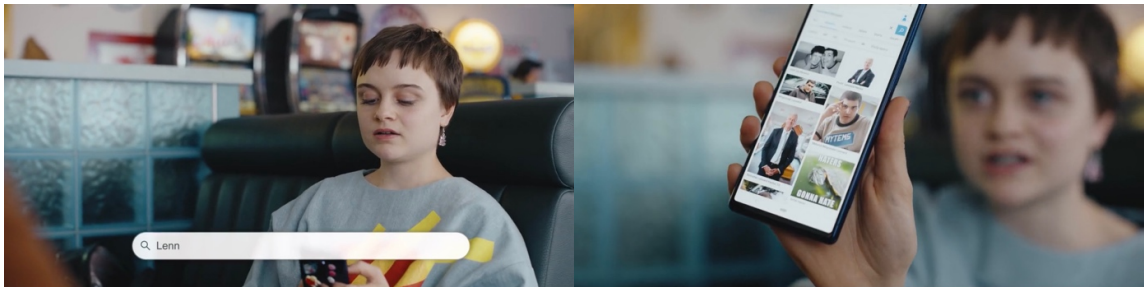


Abbildung 21: Eine Collage von Ausschnitten aus der Serie „HTSDO(F)“ – Szene: Das Treffen von Kiera und Lenny.⁹⁸

Als Kiera auf ihrem Handy die Google App öffnet, um den Namen und den Wohnort von Lenny zu googeln, wird von unten aus dem Bild die Suchleiste herein gewischt. Dies findet jedoch ohne einen Soundeffekt der Animation statt. Die eingeblendete Google Suchleiste orientiert sich am Design der originalen Vorlage.⁹⁹ Sie ist als ein weißes, leicht transparentes, abgerundetes Rechteck dargestellt, welches um seinen äußeren Rand herum einen leichten Schatten besitzt. In ihm, auf der linken Seite, befindet sich eine nach links geneigte Lupe, welche, genauso wie der Text rechts daneben, in Schwarz gehalten ist. Die Schriftart, die für den geschriebenen Text verwendet wird, ist die von Google entwickelte und lizenzierte Schriftart „Product Sans“.¹⁰⁰ Während die Buchstaben, einer nach dem anderen, auftauchen, ertönt im Hintergrund das entsprechende Tipp-Geräusch von Kiera’s Smartphone. Für das Ausblenden der Grafik wird ein Umschnitt verwendet, vor welchem jedoch ein finales Tippen zu hören ist, welches für das Absenden der Suchanfrage steht. Die Position der eingeblendeten Suchleiste befindet sich im unteren Teil des Bildes. Zu sehen ist diese Grafik für zwei Sekunden, bevor sie durch den Umschnitt auf Lennys Gesicht wieder ausgeblendet wird.

⁹⁸ HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

⁹⁹ Vgl. Google (Hrsg.) (o.A.): Google. <https://www.google.de> (09.01.2021).

¹⁰⁰ Vgl. BB fonts (Hrsg.) (2017): Product Sans Font. <https://befonts.com/product-sans-font.html> (09.01.2021).

Um das Ergebnis der Suchanfrage für den Zuschauer darzustellen, hält Kiera, nach einem erneuten Umschnitt auf Kiera, ihr Smartphone Display in die Kamera. Darauf zu erkennen ist das Layout der Google Bildersuche¹⁰¹ und sieben Bilder. Zwei der Bilder zeigen Lenny allein, während er auf einem weiteren mit Moritz zusammen zu sehen ist. Zwei weitere Bilder zeigen einen, wie man aus dem Kontext zu verstehen bekommt, Bestatter, welcher auch Lennard heißt. Das Bild im unteren rechten Bereich des Smartphone Displays zeigt eine Schildkröte, welche vom Text „HATERS GONNA HATE“ umgeben ist. Was das Bild unten links auf ihrem Display darstellt, lässt sich leider nicht erkennen.¹⁰²

Dieser Google Suche geht folgende Geschichte voraus: Lenny schämt sich für sein Aussehen und sendet deswegen Bilder von Dan an Kiera. Als Dan dann allerdings das Treffen für ihn engagiert, weiß er nicht, wie er sich verhalten soll. In seiner Not bittet er Dan darum, für ihn zu diesem Treffen zu gehen. Kiera durchschaut dieses Schauspiel jedoch und erklärt Lenny im Anschluss, woher sie wusste, dass er nicht die Person auf den gesendeten Fotos ist. Lenny hatte ihr bereits im gemeinsamen Chat verraten, dass er Lennard heißt und in Rinseln wohnt. Diese beiden Informationen hatte sie dann in die Google Suchmaschine eingegeben und anschließend gehofft, dass es sich bei Lenny nicht um einen 53-jährigen Bestatter handelt, welcher ebenfalls bei der Suche neben Lenny auftaucht. Dies offenbart sie Lenny und dem Zuschauer, durch das Einblenden der Suchleiste, das Zeigen ihres Smartphone Displays und durch die Erklärung, welche zusätzlich von ihr erzählt wird.

¹⁰¹ Vgl. Google (Hrsg.) (o.A.): Google. <https://www.google.de> (09.01.2021).

¹⁰² Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

4 Fazit

4.1 Auswertung der Analyse

Der Verfasser kommt nach der Analyse der Serien „Sherlock“ und „How To Sell Drugs Online (Fast)“ zu den folgenden Schlüssen:

Die graphische Darstellung von digitaler Kommunikation hat sich über den Zeitraum von zehn Jahren massiv verändert. Dies lässt sich vor allem am Design der Einblendungen und Texte erkennen. Während bei „Sherlock“ noch auf graphische Inhalte neben dem Text weitgehend verzichtet wird, orientiert sich das Design der Einblendungen bei „HTSDO(F)“ überwiegend an seinen originalen Vorlagen. Dadurch lässt sich für den Zuschauer leichter erkennen um welches Medium es sich handelt. So sind zum Beispiel Anrufe in der Serie „Sherlock“ nur durch das Klingeln des Telefons und zwei Textzeilen erkennbar, welche noch einmal geschrieben angeben, dass ein Anruf hereinkommt. In der Serie „HTSDO(F)“ hingegen wird die Grafik, welche auf dem Smartphone verwendet wird, für den Zuschauer im Bild eingeblendet. Anhand des Layouts, des Designs und natürlich dem Klingelton lässt sich so leichter erkennen, dass es sich um einen Anruf handelt.

Des Weiteren hat sich auch die Häufigkeit geändert, mit welcher digitale Kommunikation in Serien dargestellt wird. Während es in der Folge „A Study in Pink“ nur zu elf Einsätzen von „On-Screen-Writing“ kommt, wird in der Folge „Think Different“ bereits fast jede Szene durch das Einblenden von digitaler Kommunikation unterstützt. Dies ist allerdings auch der Thematik der beiden Serien geschuldet. Während es bei „Sherlock“ um kriminalistische Ermittlungen geht, ist „HTSDO(F)“ eine Serie über Schüler, die einen Online Drogenhandel aufbauen.

Doch damit ändert sich auch der inhaltliche Aspekt der graphischen Einblendungen. In beiden Folgen werden sie verwendet, um die Handlung der Folge voranzubringen. Jedoch nutzt die Serie „HTSDO(F)“ dieses Stilmittel auch, um verschiedene Handlungsstränge gleichzeitig voranzubringen oder auch einzuführen. Zum Beispiel befinden sich zu Beginn der Folge „Think Different“ Moritz und Lenny jeweils vor ihrem Smartphone und für den Zuschauer werden beide Displays gleichzeitig eingeblendet. Während der Zuschauer nun also auf der einen Seite erfährt, dass Lenny eine Unbekannte im Internet gut findet und mit ihr flirtet, ist auf der anderen Seite zu sehen,

wie Moritz den Bitcoin Kurs und danach die Position seiner Freundin Lisa, mithilfe einer heimlich installierten Tracking App (damit kann überwacht werden, an welchem Ort sich eine Person befindet)¹⁰³, überprüft. Somit werden Handlungen nicht nur zum Teil auf digitale Kommunikation ausgelagert, sondern auch Hinweise gegeben, welche im späteren Verlauf der Serie wichtig werden.

Auch die begleitenden Elemente des „On-Screen-Writing“ haben sich über die Jahre weiterentwickelt. Die Animationen haben sich an die Interfaces der Smartphones und Apps angepasst. Unter anderem werden Nachrichten beim Absenden zur Seite heraus gewischt, oder neue Nachrichten, welche im eingeblendeten Chat auftauchen, schieben die gesamte Konversation weiter nach oben und halten sich dabei an das vorgegebene Design der einzelnen Apps.

Jedoch muss auch angemerkt werden, dass sowohl „Sherlock“ als auch „HTSDO(F)“ auf einen Wechsel zwischen Einblendung und abgefilmten Displays setzen. Smartphones und Desktops werden auch weiterhin zum Teil von der Kamera eingefangen, um den Zuschauer nicht nur mit Grafiken zu überfordern. Dadurch bekommt der Zuschauer allerdings auch die Möglichkeit die genutzten Smartphones und deren Apps genauer in betracht zu nehmen. Falls einem eine bestimmte App nicht bekannt sein sollte, wird hierdurch ein Vergleichspunkt geschaffen.

4.2 Beantwortung der Forschungsfrage

Wie hat sich die graphische Darstellung von digitaler Kommunikation in Serien seit ihren Anfängen entwickelt?

Die graphische Darstellung von digitaler Kommunikation hat sich in den letzten zehn Jahren grundlegend geändert. Das Design der Einblendungen orientiert sich nicht mehr nur allein am Text oder der Art der Nachricht, sondern nutzt das originale Design verschiedener Apps, Interfaces oder Internetseiten. Auch in der Animation der Einblendungen hat sich einiges getan. So beschränken sich die Animationen nicht nur

¹⁰³ Vgl. Schäfers, Stefanie (2018): Gefahr durch Android-Tracking-Apps?. Tracker-Apps mit Sicherheitslücken, <https://www.pcspezialist.de/blog/2018/08/31/android-tracking-apps-sicherheitsluecken/> (09.01.2021).

noch auf das Ein- oder Ausblenden, sondern verändern auch innerhalb der Grafik das Design. Unter anderem werden Bilder vergrößert und Internet Links geöffnet. Aber auch Mitteilungen des Smartphones, wie die Batterie Anzeige, verfügen über eine weitere Animation.¹⁰⁴

Des Weiteren werden mithilfe des Inhalts der eingeblendeten Grafiken nicht nur die aktuelle Handlung vorangetrieben, sondern auch neue Handlungen eingeführt oder parallel zur aktiven Handlung fortgesetzt. Damit wird dem Stilmittel des „On-Screen-Writings“ ein weiterer Aspekt hinzugefügt. Somit können Serien auch Handlungen ohne gedrehte Szenen ablaufen lassen. Dies zeigt sich auch an den zwei analysierten Serien. Während die graphischen Elemente in der Serie „Sherlock“ hauptsächlich zum besseren Verständnis des Geschehens verwendet werden, wird in der Serie „HTSDO(F)“ die Darstellungsform so häufig genutzt, um darzulegen, wie die Haltung eines Charakters ist oder sich auch verändern kann.

Alles in allem hat sich die graphische Darstellung an die Erfahrung der Zuschauer, mit ihren Smartphones oder dem Internet, angepasst. Die Welt in den Serien wird somit immersiv und bietet dadurch dem Zuschauer die Möglichkeit, besser in die Handlung beziehungsweise die Scheinwelt der Serie einzutauchen.

¹⁰⁴ Vgl. HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Literaturverzeichnis

Augsten, Stephan (2018): Definition „Benutzerschnittstelle (UI)“. Was ist ein User Interface, <https://www.dev-insider.de/was-ist-ein-user-interface-a-735069/> (09.01.2021).

Baker Street Wiki (Hrsg.) (o.A.): Props and Costumes (Sherlock). [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_\(Sherlock\)](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Props_and_Costumes_(Sherlock)) (09.01.2021).

BB fonts (Hrsg.) (2017): Product Sans Font. <https://befonts.com/product-sans-font.html> (09.01.2021).

BluRay-Disc.de (Hrsg.) (o.A.): Frame. <https://bluray-disc.de/lexikon/frame> (09.01.2021).

Brownlee, John (2013): The Surprising Story Behind The iPhone's Iconic Text Message Sound. <https://www.fastcompany.com/1673245/the-surprising-story-behind-the-iphones-iconic-text-message-sound> (09.01.2021).

Cubitt, Sean (2014): Preliminaries for a taxonomy and rhetoric of on-screen writing. In: Bignell Jonathan (2014): Writing and Cinema. Abingdon; New York, Seite 61.

DeVere, Ariane (2012): Sherlock Transcript. „A Study in Pink“ (part 1), <https://arianedevere.livejournal.com/43794.html> (09.01.2021).

Discord (Hrsg.) (o.A.): Dein Ort zum Reden. <https://discord.com> (09.01.2021).

discord (Hrsg.) (2016): We use Whitney or Uni Sans., (Tweet), Twitter, <https://twitter.com/discord/status/780844925923590144> (09.01.2021).

Distelmeyer, Jan (2018): Desktop Filme: Hilfe, da gibt's keinen Button!. <https://www.epd-film.de/themen/desktop-filme-hilfe-da-gibts-keinen-button> (09.01.2021).

Duden (Hrsg.) (o.A.): Selfiestick. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Selfiestick> (09.01.2021).

Döring, Nicola (2013): Modelle der Computervermittelten Kommunikation. In: Kuhlen, Rainer; Semar, Wolfgang, Strauch, Dietmar (Hrsg.) (2013): Grundlagen der praktischen Information und Dokumentation. 6. Ausgabe, Berlin, Seite 424.

Fonts by Hoefler&Co. (Hrsg.) (o.A.): Whitney. <https://www.typography.com/fonts/whitney/characters> (09.01.2021).

Fox, Wendy (2018): Can integrated titles improve the viewing experience?. Investigating the impact of subtitling. On the reception and enjoyment of film using eye tracking and questionnaire data, Berlin, Seite 41.

Grimm, Rüdiger; Delfmann, Patrick (2017): Digitale Kommunikation. Sprache, Protokolle und Datenformate in offenen Netzen, 2. Auflage, Berlin, Seite 1 ff.

Google (Hrsg.) (o.A.): Google. <https://www.google.de> (09.01.2021).

IMDb (Hrsg.) (o.A.): A Study in Pink. <https://www.imdb.com/title/tt1665071/> (09.01.2021).

IMDb (Hrsg.) (o.A.): How to Sell Drugs Online (Fast). https://www.imdb.com/title/tt9184994/?ref_=nv_sr_srsrg_0 (09.01.2021).

Instagram (Hrsg.) (o.A.): Stories. Teile Momente aus deinem Alltag, <https://about.instagram.com/de-de/features/stories> (09.01.2021).

Linotype (Hrsg.) (o.A.): Neue Helvetica. <https://www.linotype.com/de/1245395/neue-helvetica-schriftfamilie.html> (09.01.2021).

Linotype (Hrsg.) (o.A.): Siseriff. <https://www.linotype.com/de/60847/siseriff-schriftfamilie.html> (09.01.2021).

Movies & TV Stack Exchange (Hrsg.) (2015): Sherlock – Searching inside a „C“ Drive for Quest Search?. <https://movies.stackexchange.com/questions/36425/sherlock-searching-inside-a-c-drive-for-quest-search> (09.01.2021).

OnlineMarketing.de (o.A.): App. <https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-app> (09.01.2021).

Pictionary (Hrsg.) (o.A.): Voice-over. <https://www.pictima.de/wiki/voice-over> (09.01.2021).

Pürer, Heinz; Springer, Nina; Eichhorn, Wolfgang (2015): Grundbegriffe der Kommunikationswissenschaft. 1. Auflage, Konstanz, Seite 61.

- ReversoContext (Hrsg.) (o.A.): Consulting Detective.
<https://context.reverso.net/übersetzung/englisch-deutsch/consulting+detective>
(09.01.2021).
- Robinson, Gregory (2011): Oh! Mother Will Be Pleased. Cinema Writes Back in Hepworth's How It Feels to be Run Over. In: Salisbury Universität (Hrsg.) (2011): Literature/Film Quarterly. Auflage 39, Seite 218-220.
- Schäfers, Stefanie (2018): Gefahr durch Android-Tracking-Apps?. Tracker-Apps mit Sicherheitslücken, <https://www.pcspezialist.de/blog/2018/08/31/android-tracking-apps-sicherheitsluecken/> (09.01.2021).
- Schöler, Martin; Locker, Theresa (2016): Urteil rechtskräftig. Shiny Flakes-Admin schuldet Deutschland mehrere Millionen,
<https://www.vice.com/de/article/bmv9wv/nach-dem-bgh-urteil-ist-shiny-flakes-auch-finanziell-arm-dran> (09.01.2021).
- sherlockmeta (Hrsg.) (2012): Fonts in Sherlock.
<https://sherlockmeta.tumblr.com/post/31526052372/wearsherlock-a-study-in-font-typography> (09.01.2021).
- Signal (Hrsg.) (o.A.): Sprich offen. <https://signal.org/de/> (09.01.2021).
- Tenzer, F. (2020): Anzahl der Smartphone Nutzer in Deutschland in den Jahren 2012 bis 2019. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/585883/umfrage/anteil-der-smartphone-nutzer-in-deutschland/> (09.01.2021).
- Wagner, Michael (2010): Das 1×1 des Videofilms. Grundlagen der Videotechnik, Berlin, S. 57.
- Watzlawick, Paul (o.A.): Die Axiome von Paul Watzlawick.
<https://www.paulwatzlawick.de/axiome.html> (09.01.2021).
- WhatFontis.com (Hrsg.) (o.A.): Find any font from any image. <https://www.whatfontis.com> (09.01.2021).
- Zhou, Tony (2015): A Brief Look at Texting and the Internet in Film.
<https://vimeo.com/103554797> (09.01.2021).

Bewegtbild

HTSDO(F) (2020): Season 2. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Pretty Little Liars (2010): Season 1. Pilot, Netflix (09.01.2021).

Sherlock (2011): Season 1. Episode 1, Netflix (09.01.2021).

Unknown User (2014). Prime Video (09.01.2021).

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Germering, 23.01.2021

Felix Vogel

Ort, Datum

Vorname Nachname