



BACHELORARBEIT

Frau
Tanja Kamp

Scripted Reality auf Snapchat
Eine Analyse der Gestaltung der Serie
Iam.Serafina anhand der Merkmale von
Scripted Reality

2017

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Scripted Reality auf Snapchat Eine Analyse der Gestaltung der Serie *Iam.Serafina* anhand der Merkmale von Scripted Reality

Autor/in:
Frau Tanja Kamp

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AA14wT-MEB

Erstprüfer:
Herr RA Prof. Markus Heinker, LL.M

Zweitprüfer:
Frau Franziska Zerbin

Einreichung:
Berlin, 24.05.2017

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

Scripted Reality and Snapchat An analysis of *Iam.Serafina* in relation to it's characteristics of scripted reality

author:
Ms. Tanja Kamp

course of studies:
Applied Media

seminar group:
AA14wT-MEB

first examiner:
Mr. RA Prof. Markus Heinker, LL.M

second examiner:
Ms. Franziska Zerbin

submission:
Berlin, 24.05.2017

Bibliografische Angaben

Kamp, Tanja:

Scripted Reality auf Snapchat

Eine Analyse der Gestaltung der Serie *lam.Serafina* anhand der Merkmale von Scripted Reality.

Scripted Reality and Snapchat

An analysis of *lam.Serafina* in relation to it's characteristics of scripted reality.

53 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2017

Abstract

In dieser Arbeit wird an einem konkreten Beispiel untersucht ob sich audiovisuelle Inhalte des Internets in das traditionelle Ordnungsschema des Fernsehens nach Gattungen und Genres einordnen lassen. Die Ausarbeitung versucht die Snapchatserie *Iam.Serafina* dem traditionellen Fernsehgenre des Scripted Realities zuzuordnen. Im einem ersten Schritt wird anhand medienwissenschaftlicher- und medientheoretischer Ausarbeitungen sowie der historischen Entwicklungsgeschichte von audiovisuellen Medien des Fernsehens und des Internets überprüft, ob Inhalte des Internets, welche von traditionellen Sendeanstalten hergestellt wurden, mit Artefakten des Fernsehens vergleichbar sind. In einem zweiten Schritt werden aus aktuellen Studien Merkmale des Scripted Reality Genres herausgearbeitet. Die Existenz dieser allgemeingültigen Merkmale in der Serie *Iam.Serafina* wird durch eine erkenntnisorientierte Film- und Fernsehanalyse überprüft. Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass der Genre- und Gattungsbegriff so offen formuliert ist, dass eine Zuordnung audiovisueller Artefakte des Internets möglich ist. Eine zunehmende Konvergenz zwischen Inhalten und Strukturen des Internets und des traditionellen Fernsehens kann festgestellt werden. *Iam.Serafina* weist Merkmale des Scripted Reality Genres auf. Da Filme und Fernsehsendungen allerdings immer Merkmale mehrerer Genres in sich tragen (vgl. Mikos, S. 258), ist eine intersubjektive, zeitlich unabhängige Zuordnung von Artefakten des Internets zu bestimmten Genres und Gattungen nicht gewährleistet. Die Serie zeigt beispielhaft, wie eine Zirkulation von Inhalten und Gestaltungsmitteln zwischen Medien aussehen kann.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	I
Abkürzungsverzeichnis	I
Abbildungs-/Tabellenverzeichnis.....	II
1. Einleitung	1
2. Audiovisuelle Medien im traditionellen	4
Fernsehen und im Internet.....	4
2.1 Genre und Gattung.....	4
2.2 Audiovisuelle Angebote im traditionellen Fernsehen Entstehung, Strukturen und Ästhetik	6
2.3 Reality-TV und Scripted Reality als Sendeform des traditionellen Fernsehens	8
2.3.1 Entstehung und Definition des Reality-TVs	8
2.3.2 Scripted Reality als Produkt des Reality-TVs	11
2.4 Audiovisuelle Angebote im Internet.....	14
2.5 Zwischenfazit.....	21
3. Merkmale von Scripted Reality.....	24
3.1 Formale Darstellungs- und Gestaltungsmittel	25
3.2 Inhaltliche Gestaltungsmittel (Narration und Dramaturgie).....	28
3.3 Figuren und Akteure	30
4. Snapchat als Distributionskanal	33
6. <i>I am Serafina</i> , die Einordnung in ein Genre	34
5.1 Die Film- und Fernsehanalyse	34
5.1 Untersuchungsgegenstand, Erkenntnisinteresse und Gestaltung des Instruments.....	35
5.3 Exposé	37
6. Resultate.....	38
6.1 Technische Datenanalyse	38
6.2 Formale Darstellungs- und Gestaltungsmittel (erkenntnisorientierte Inhaltsanalyse)	41
6.3 Inhaltliche Gestaltungsmittel (erkenntnisorientierte Inhaltsanalyse) ...	43
6.4 Figuren und Akteure (erkenntnisorientierte Inhaltsanalyse)	44
7. Interpretation und Einordnung	45
8. Kritik.....	50
9. Fazit und Ausblick	51
Quellenverzeichnis	1
Anhang	1
Eigenständigkeitserklärung.....	1

Abkürzungsverzeichnis

Abb.	Abbildung
APA	American Psychological Association
APR	Allgemeines Persönlichkeitsrecht
ARD	Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland
Bzw.	Beziehungsweise
Ebd.	Ebenda, ebendort
O.J	Ohne Jahresangabe
O.V.	Ohne Verfasser
POV	Point of view
TV	Television
WG	Wohngemeinschaft
Z.B	Zum Beispiel
ZDF	Zweites Deutsches Fernsehen

Abbildungs-/Tabellenverzeichnis

Abbildung 1. Gattungs- und Genreverteilung im traditionellen Fernsehen unter Beachtung der Hybrid-Gattung, Reality-TV	14
Abbildung 2. Gattungs- und Genreverteilung im Zeitalter konvergierender Medien. Einteilung audiovisueller Inhalte, die von Sendeanstalten produziert werden.....	23
Abbildung 3. Technische Datenanalyse von zwei Snapchat-Videos, aufgenommen mit: Motorola G4. Ausgewertet in: Adobe Premiere pro, mit technischer Beratung von Sebastian Schanz.	40
Abbildung 4. Technische Datenanalyse von zwei Snapchat-Videos, aufgenommen mit: iPhone 6s. Ausgewertet in: Adobe Premiere pro, mit technischer Beratung von Sebastian Schanz.	41

1. Einleitung

1. Einleitung

„The result of these once distinct fields of media, entertainment and technology are converging and becoming far greater than the sum of their parts.“ (NAB Show Where Content Comes to Life, 2017)

Das diesjährige Thema der Messe der National Association of Broadcasters (NAB) ist die Konvergenz von Medien, verschiedensten Technologien und der Unterhaltung. Auf den ersten Blick haben diese drei Begriffe nichts gemein, außer, dass sie empirisch schwer zu fassen sind. Doch versucht man Beispiele für eine Verschmelzung dieser Bereiche zu finden, wird man schnell im eigenen Alltag fündig. Die ZDF *heute-Show* wird morgens auf dem Smartphone beim Zähneputzen gestreamt, der Fernseher kann auf Plattformen wie YouTube oder Facebook zugreifen und aktuelle Meldungen von CNN werden, wie die Videos und Fotos von Freunden, über Snapchat rezipiert. Damit verschwimmen, noch bis vor einigen Jahren, klar definierte Grenzen von audiovisuellen Inhalten und Technologien des World Wide Webs und denen traditioneller Medien, wie dem Fernsehen (vgl. Bleicher, o.J., S. 187). Diese Technologien und Medien voneinander abzugrenzen fällt zunehmend schwerer. Spricht man beim Fernsehen vom Inhalt der konsumiert wird, ist es Mittel der gesellschaftlichen Kommunikation oder geht es eher um die technische Verbreitung? In der Medien- und Kommunikationsforschung gibt es diesbezüglich eine Vielzahl differenzierter Meinungen und Forschungsansätze. Obwohl traditionelle Sendeanstalten, wie das ZDF oder RTL bereits seit der frühen Verbreitung des Internets im World Wide Web Angebote veröffentlichten (vgl. Ahl, 2014, S. 82), weitete die Arbeitsgemeinschaft Fernsehforschung (AGF) ihr Forschungsfeld erst Anfang 2017 auf Streamingangebote deutscher Sender im Internet aus (vgl. AGF Videoforschung, 2017).

Hier setzt diese Arbeit an, um sich mit audiovisuellen Artefakten¹ des Inter-

¹ Auf der Basis von Ahl (2014) gebraucht diese Arbeit den Begriff, Artefakt, im Sinne der Bildungssprache die Artefakte als etwas von Menschenhand geschaffenes definiert.

1. Einleitung

nets und des traditionellen Fernsehens, die von Sendeanstalten hergestellt werden, auseinander zu setzen. Dabei werden das traditionelle Fernsehen und das Internet nicht aus technischer, sondern strukturästhetischer und inhaltlicher Sicht betrachtet. Die Erweiterung und Entwicklung von Angeboten im Internet ist momentan ein zentrales Thema der traditionellen Sendeanstalten (vgl. Patalong, 2007). Nicht nur strukturell, sondern inhaltlich probieren sich Sendeanstalten im World Wide Web aus. Anstatt lediglich Angebote aus dem linearen Programm online zu veröffentlichen, entwickelten RTL und ZDF im Jahr 2016 digitale Plattformen, deren Inhalte nur im Internet rezipiert werden können (Menzel, 2016, Hein, 2016).

Diese Arbeit stellt die Frage nach der Vergleichbarkeit der von traditionellen Sendeanstalten generierten Artefakte des linearen Programms und des Internets. Lassen sich Sendeformen des Internets dem traditionellen Ordnungsschema nach Gattungen und Genres unterordnen? Betrachtet man die unzähligen audiovisuellen Artefakte des Internets, die unterschiedlichste Einflüsse verschiedener Medien und Technologien aufweisen, ergibt sich die Relevanz einer versuchten Einordnung solcher Angebote.

Ein aus dem traditionellen Fernsehen nicht mehr wegzudenkendes Genre ist Scripted Reality². Seit Jahren nehmen Sendungen dieses Genres einen hohen Anteil der Sendezeit im traditionellen Fernsehprogramm ein (vgl. ARD/ZDF Medien-Kommission, 2016, S. 33). Aufgrund niedriger Produktionskosten und des geringen Herstellungsaufwands ist Scripted Reality bei seinen Produzenten sehr beliebt (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 35). Doch tatsächlich gibt es wenig Fernsehgenres, die so umstritten sind, wie das des Reality-TVs³ beziehungsweise des Scripted Realities. Medienpädagogen und Rezeptionsforscher kritisieren das „Lügenfernsehen“ oder „Trash-TV“ wegen seiner oft überdramatisierten aber realistisch inszenierten Wirklichkeit, die bei Kindern und Jugendlichen ein verzerrtes Weltbild hervorrufen könnte (vgl. Hertreiter, 2014, Schönherr, 2014, S. 18). Real-

² Diese Arbeit orientiert sich an der in Deutschland gängigen Schreibweise des Wortes Scripted Reality (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, 2013).

³ Die Schreibweise des Begriffs richtet sich nach deutschen Rechtschreibregeln (vgl. Dudenredaktion, o.J. für: „Reality-TV“). Eine Abgrenzung der Begriffe erfolgt im Verlauf der Arbeit.

1. Einleitung

ty-TV bedient sich formaler- sowie inhaltlicher Gestaltungsmittel des Dokumentarischen und Fiktionalen und bildete sich Anfang der 90er Jahre als neue Hybrid-Gattung des traditionellen Fernsehens (vgl. Lücke, 2002, S. 11). Der Wunsch der deutschen Rezipienten nach mehr Unterhaltung im linearen Programm sowie Veränderungen auf dem Markt durch die werbetreibende Wirtschaft, führten zum Import der ersten Reality-TV Sendungen aus den USA (vgl. ebd., S. 19). Das Phänomen der Hybridisierung⁴ von Genres ist nur ein Merkmal für die stetige Veränderung und Entwicklung des Mediums, Fernsehen. Mit der Verbreitung audiovisueller Inhalte im Internet scheint sich eine weitere Wandlung des Mediums abzuzeichnen. Sendeanstalten erschließen neue Distributionswege, die mit inhaltlich- sowie produktionell angepassten Sendungen bespielt werden müssen.

Die über den Nachrichtendienst Snapchat, veröffentlichte Serie *Iam.Serafina* ist ein Artefakt, welches Elemente des Scripted Reality auf einem bisher dafür nicht genutzten Distributionskanal nutzt. Sie wird für das Zweite Deutsche Fernsehen (ZDF) produziert, aber nicht im linearen Programm ausgestrahlt. Die Serie bedient sich spezifischen Erzählformen und formalen Gestaltungsmitteln des traditionellen Fernsehens und des Internets (vgl. Lenz, 2016). Diese Arbeit stellt sich die Forschungsfrage, ob die Serie *Iam.Serafina* dem traditionellen Fernsehgenre des Scripted Reality zuzuordnen ist.

Zur Aufarbeitung dieser Frage werden die Begriffe des Genres und der Gattung eingegrenzt sowie definiert. Es ist relevant zu klären, wie starr das formale System zur Einordnung von Filmen und Fernsehsendungen ist. Danach gilt es zu erarbeiten, ob gängige medienwissenschaftliche- und soziologische Theorien die kontextuelle Einordnung eines Internet-Artefakts in ein Genre des traditionellen Fernsehens zulassen. Um die Entwicklung des traditionellen Fernsehens und der audiovisuellen Medien im Internet sowie ihre Konvergenz⁵ von Inhalten und Strukturen nachzuvollziehen, wird eine historisch-theoretische Herangehensweise gewählt. Die Gattung Reality-TV und das Genre des Scripted Reality werden in einem darauf folgenden Schritt besonders betrachtet. Damit zu überprüfen ist, ob

⁴ Durch die Kombination verschiedener Gattungs- und/oder Genremerkmale entstehen neue Sendungen, Gattungen und/oder Genres (vgl. Klaus, Lücke, 2003, S. 196).

⁵ Konvergenz meint hier: Anpassung, Übereinstimmung (vgl. Dudenredaktion, o.J., für: „Konvergenz“).

2. Audiovisuelle Medien im traditionellen

sich allgemeingültige Merkmale von Scripted Reality in der Serie *Iam.Serafina* finden, werden Charakteristika des Genres aus zwei aktuellen Studien und einem Forschungsbericht⁶ herausgearbeitet. Diese Kriterien werden möglichst intersubjektiv nachvollziehbar in Form der erkenntnisorientierten Film- und Fernsehanalyse nach Mikos (2015) und einer technischen Datenanalyse anhand des Status quo der Serie überprüft. Die Resultate werden danach unter Beachtung des Erkenntnisinteresses interpretiert und diskutiert. Die Arbeit richtet sich nach den Gestaltungsnormen der American Psychological Association (APA).

2. Audiovisuelle Medien im traditionellen Fernsehen und im Internet

Um die versuchte Einordnung von *Iam.Serafina* in das Scripted Reality Genre vornehmen zu können ist festzustellen, ob sich ein Produkt, welches ausschließlich im World Wide Web distribuiert wird, mit einem Genre des traditionellen Fernsehens vergleichen lässt. Für eine schlüssige und ganzheitliche Argumentation werden die historisch-theoretischen Kontexte untersucht.

2.1 Genre und Gattung

Während es in der Literatur ein etabliertes Schema zur formalen Unterscheidung von literarischen Werken gibt⁷, fehlt in der Film- und Fernsehwissenschaft ein solches System (vgl. Lücke, 2002, S. 14). Der Gattungs- und Genrebegriff ist in Bezug auf die Film- und Fernsehwissenschaft ein dynamischer Begriff, der durch jeden neuen Film und jede neue Sendung variiert wird (vgl. Ahl, 2014, S. 15, Mikos, 2015, S. 256). Dies verkompliziert eine genaue Zuordnung der Begriffe aus medienwissenschaftlicher Sicht. Für Rezipienten, wie auch Produzenten von audiovi-

⁶ „Faszination Scripted Reality Realitätsinszenierung und deren Rezeption durch Heranwachsende“ (Schenk, Götz, Niemann, 2015), „Wie Kinder und Jugendliche 'Familien im Brennpunkt' wahrnehmen. Forschungsbericht zur Studie „Scripted Reality: Familien im Brennpunkt“ (Götz, Holler, Bolla, Gruber, 2012) und „Scripted Reality auf dem Prüfstand. Teil 1: Scripted Reality im Spiegel einer exemplarischen Inhaltsanalyse“ (Bergmann, Gottberg, Schneider, 2012).

⁷ Die Einteilung in Gattungen: Epik, Dramatik, Lyrik (vgl. Lücke, 2002, S.14).

suellen Inhalten ist ein System der formalen Einordnung jedoch als relevant zu betrachten und findet somit in der Arbeit seine Berechtigung.

Laut Mikos (2015) und Lücke (2002) bieten Medienschemata Orientierungshilfen für Zuschauer. Auf ihrer Basis können audiovisuelle Inhalte von Rezipienten eingeordnet und bewertet werden. Aufgrund mehrfacher Rezeption von Inhalten bestimmter Schemata werden Erwartungshaltungen entwickelt (vgl. Mikos, S. 255, Lücke, S.14). Für Produzenten bedeutet die Klassifizierung von audiovisuellen Inhalten die Möglichkeit der erwartungsgemäßen Herstellung, wie auch die bewusste Abweichung davon (ebd.)

Die Wortherkunft des Gattungs- und Genrebegriffs lässt keine Rückschlüsse auf eine Abgrenzung zu. Das Wort „Genre“ kommt aus dem Lateinischen oder Französischen und wird dort mit dem Wort „Gattung“ übersetzt. Demnach müssten beide Begriffe ein und derselben Definition entsprechen (vgl. Dudenredaktion, o.J., für: „Genre“).

Mikos (2008, S. 262) unterteilt audiovisuelle Angebote in fiktionale und non-fiktionale Inhalte. Diese können seiner Ansicht nach in Gattungen unterschieden werden, innerhalb derer in unterschiedliche Genres klassifiziert werden kann. Das Genre ist somit eine Untergruppe einer Gattung.

Die Bildung von Genres ist in der Film- und Fernsehgeschichte auf den Erfolg bestimmter Filme zurückzuführen. Wegen großem Zuspruch des Publikums versuchten Sender und Produzenten den Erfolg zu wiederholen und verwendeten ähnliche Erzählmuster und Darstellungsformen. Es bildeten sich mit der Zeit konventionelle Erzählmuster, die sich nach Zeit, Ort, Haupt- und Nebenfiguren, Handlungsrollen, Themen, Handlungsablauf und Ausstattung unterschieden (vgl. Mikos, 2015, S. 259). Mikos (2015, S. 260) führt als Beispiel das Western-Genre an. Ein klassischer Western spielt im 19. Jahrhundert, irgendwo weit weg von der Zivilisation auf dem amerikanischen Kontinent. Die in der Erzählung handelnden Figuren sind der Sheriff und sein Gegenspieler. Darüber hinaus gibt es Nebendarsteller wie den Kaufmann, den Bankier, den Saloon-Besitzer und die Tänzerinnen. Am Ende eines jeden Westerns gibt es den Showdown, nach dem die Ordnung wieder hergestellt ist.

Filme und Fernsehsendungen können von Rezipienten oder Produzenten in Genres eingeordnet werden. Dieser Prozess orientiert sich zwar an den eben genannten konventionellen Erzählmustern und Darstellungsformen, ist aber zusätzlich mit subjektiven Vorstellungen und Erwartungen verbundenen (vgl. ebd., S. 257). Das heißt, dass nicht jeder Rezipient dem Genre zugeordneten Inhalt auch als solchen erkennt, da audiovisuelle Angebote immer Merkmale mehrerer Genres in sich tragen (vgl. ebd., S. 258). Der Film *Titanic* kann beispielsweise als Liebesdrama oder Katastrophenfilm wahrgenommen werden. Zum einen erzählt er die Geschichte von Jack und Rose, die sich auf dem bis dato größten Kreuzfahrtschiff der Welt kennenlernen und verlieben, zum anderen kollidiert dieses Schiff im zweiten Teil des Films mit einem Eisberg. Diese Tragödie kostet fast 1500 Menschen ihr Leben. An dieser Stelle kann sich also Mikos Auffassung angeschlossen werden:

„Genres sind daher weder lediglich ein Merkmal von Filmen und Fernsehsendungen, das sich auf bestimmte Muster bezieht, noch lediglich ein Merkmal von Publikumserwartungen. Sie sind vielmehr als ‘Systeme von Orientierungen, Erwartungen und Konventionen, die zwischen Industrie, Text und Subjekt zirkulieren’, zu verstehen.“ (Mikos, 2015, S. 259)

2.2 Audiovisuelle Angebote im traditionellen Fernsehen - Entstehung, Strukturen und Ästhetik

Es sei nun dargestellt, dass dem Begriff des Genres und der Gattung dynamische Schemata zur formalen Unterscheidung von audiovisuellen Inhalten zu Grunde liegen. Es ist festzustellen, ob diese Begriffe aus medienwissenschaftlicher Sicht Spielraum lassen, um nicht nur, wie nach Mikos (2015) und Lücke (2002) Film- und Fernsehinhalte durch sie zu klassifizieren, sondern auch audiovisuelle Angebote des Internets. Zur Beantwortung dieser Frage wird ein Exkurs zur Entstehungsgeschichte und den Strukturen wie auch der Ästhetik des traditionellen Fernsehens unternommen. In einem zweiten Schritt widmet sich die Arbeit der Entstehung und Einordnung von Scripted Reality und der audiovisuellen Artefakte im Internet

In Bezug auf die weltweite Entstehungsgeschichte des traditionellen Fernsehens wird in Deutschland Anfang der sechziger Jahre angesetzt. Zu diesem

Zeitpunkt wurde es technisch möglich in der Bundesrepublik Deutschland ein Fernsehprogramm zu empfangen. Zum ersten Mal wurde das Fernsehen als Massenmedium bezeichnet (vgl. Karstens, Schütte, 2013, S. 13). Zuvor waren die benötigten Endgeräte für einen Großteil der Bevölkerung nicht erschwinglich sowie der Nutzen für viele Bürger nicht ersichtlich. Die Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland (ARD) distribierte als alleiniger Anbieter von 20.00 bis 22.00 Uhr plus eine Kinderstunde am Nachmittag. Zudem wies das damalige Programm eine Strukturlosigkeit in Form unzähliger Genres und Themen auf, die sich täglich änderten (vgl. ebd.). Die Differenzierung von Genres und Themen durch Programmplanung⁸ entwickelte sich erst 1963 mit drohender Konkurrenz des Zweiten Deutschen Fernsehens (ZDF). Zuvor konnte man sich, aufgrund mangelnder Alternativen, der Zuschauerschaft sicher sein. Von einem Programmschema im heutigen Sinne konnte man allerdings noch nicht sprechen. Zuschauer konnten sich weder auf die im Programmplan vorgegebenen Genres, noch auf Anfangs- und Endzeiten verlassen (vgl. ebd., S. 127). Mit der Einführung des dualen Rundfunksystems in Deutschland im Jahr 1984 wurde die Konkurrenz auf dem Fernsehmarkt größer. RTL und SAT.1 sendeten rund um die Uhr eine Vielzahl von thematisch und formal divergenten Artefakten (vgl. ebd., S. 20). Die Wiedererkennbarkeit und Wiederfindbarkeit einer Sendung wurde immer zentraler. Dies führte zu einer minutiösen Programmplanung- und Schematisierung nach einem durch Uhrzeiten bestimmten Ordnungsmodell (vgl. ebd., S. 127). Typische Fernsehgattungen, die sich über die Jahre etablierten, sind im fiktionalen Bereich Spielfilme, Fernsehfilme und Fernsehserien, während im non-fiktionalen Bereich Nachrichten, Dokumentationen, Ratgeber und Shows zu geläufigen Artefakten wurden.

Nach soziologischer Herangehensweise durch Keppler (2006) ist das traditionelle Fernsehen „(...) ein System aus gattungsbezogenen Sendungen, das

⁸ Die Programmplanung liegt einem weltweit einheitlichen System zugrunde, welches unter Beachtung des sendereigenen Programmschemas über die Platzierung von Sendungen im Sendeablauf entscheidet. Das Programmschema legt als Teil der Programmplanung die gesamte Sendezeit eines Senders sowie eine grobe inhaltliche Konkretisierung der Sendeplätze fest. Ziel ist die Abgrenzung von der Konkurrenz und die Etablierung des Senders als Marke (vgl. Karstens, Schütte, 2013, S. 127).

durch die Vielzahl und das Zusammenspiel seiner Inhalte verstanden werden kann.” (in: Ahl, 2004, S. 14). Somit ist das Fernsehen in seiner traditionellen Form ein sich immer veränderndes, dynamisches Produkt seiner von Produzenten entwickelten Inhalte.

2.3 Reality-TV und Scripted Reality als Sendeform des traditionellen Fernsehens

Reality-TV und Scripted Reality sind Sendeformen des traditionellen Fernsehens, auf die diese Arbeit eingeht. Um eine Genre-Einordnung vornehmen zu können, wird sich zuallererst der Entstehung und Gestaltung von Reality-TV und Scripted Reality gewidmet.

Keplers These, dass traditionelle Fernsehen sei ein Medium, welches sich durch seine stetig verändernden, gattungsbezogenen Inhalte definiere (vgl. in: Ahl, 2006, S. 14), lässt sich anhand der Ausdifferenzierung von Programmen, vor allem nach Einführung des dualen Systems 1984 bestätigen. Merkmale verschiedener Genres werden kombiniert, um ein größeres Publikum zu erreichen, neue visuelle Anregungen zu schaffen und bewusst von Bekanntem abzuweichen. Eine formale Einordnung solcher Neuerscheinungen kann schwer fallen, vor allem wenn Sendungen gattungsübergreifend hybridisiert werden (vgl. Mikos, 2015, S. 309, Lücke, 2002, S. 18). Der Begriff „Hybrid“ steht für Bündelung, Kreuzung oder Mischung und etablierte sich im Zuge der Ausdifferenzierung der Senderlandschaft (vgl. Mikos, 2015, S. 263).

2.3.1 Entstehung und Definition des Reality-TVs

Da die Privatsender direkt nach ihrer Veröffentlichung programmfüllend sendeten, mussten große Programmflächen mit möglichst niedrigen Produktionskosten bespielt werden (vgl. Lücke, 2002, S. 19). Sendungen, hauptsächlich aus den USA, wurden zu diesem Zweck importiert oder adaptiert. Im Zuge dessen etablierte sich der Begriff des „Formats“. Er hat seinen Ursprung im Lizenzhandel und dient der Einheitsbildung von Sendungen. Die Dramaturgie und Gestaltung eines audiovisuellen

suellen Angebots wird nach ökonomischen Gesichtspunkten vertraglich festgelegt, um international für eine serielle Ausstrahlung vermarktet zu werden (vgl. Mikos, 2015, S. 260, Lücke, 2002, S. 19). Als aktuelles Beispiel lässt sich das in den Niederlanden konzipierte und global verkaufte Format, *The Voice* anführen. Gestaltungsmittel wie eine Jury, die mit dem Rücken zum Kandidaten sitzt und sich per Knopfdruck umdreht, wenn der Teilnehmer in die nächste Runde kommen soll, oder der dramaturgische 6-Phasen-Aufbau, sind weltweit vom Lizenzgeber festgelegte Richtlinien, an die sich jeder lizenzwerbende Käufer halten muss (vgl. Mikos, 2015, S. 260). Da der Begriff, Format, weder der Orientierung, noch der Zuordnung bestimmter Sendungen dient, findet er im Folgenden keine Anwendung.

Aus einer thematischen Verbindung von fiktionalen und non-fiktionalen Elementen entwickelte sich Anfang der neunziger Jahre das Realitätsfernsehen, welches allgemeinverständlich beziehungsweise umgangssprachlich als Reality-TV bezeichnet wird (vgl. Lücke 2002, Niemann, Gölz, 2015). Die Zuschauer verlangten nach mehr Unterhaltung im linearen Fernsehprogramm. Dem gingen Privatsender nach, hauptsächlich, um der werbetreibenden Wirtschaft durch hohe Einschaltquoten Grund für Investitionen zu geben (vgl. Lücke, 2002, S. 19). Des Weiteren waren serielle Unterhaltungssendungen günstiger zu produzieren und einzukaufen, was für den zunehmenden Bedarf an programmfüllenden Artefakten positiv war. Die Einschaltquoten von Dokumentationen und Dokumentarfilmen sanken gegen Ende der achtziger Jahre und wurden im Zuge der Ausdifferenzierung zunehmend in Programmschemata der Spartensender aufgenommen (z.B. Arte oder 3sat) (vgl. ebd). Auch die aktuelle Berichterstattung veränderte sich. Produzenten von privaten Nachrichtensendungen versuchten subjektive Bezüge zu alltäglichen Lebenswelten der Zuschauer herzustellen und so Informationen emotional anzureichern. Krüger (1993, S. 266) konstatiert:

„In Teilbereichen der privaten Programme (...), zeichnet sich damit eine neue Strategie der qualitativen Programmoptimierung nach emotionalen Wirkungsfaktoren ab, die sich psychologische Regeln der Aufmerksamkeitserregung zunutze macht.“

Die erste unterhaltende Reality-TV Sendung wurde 1992 aus den USA importiert. Von Schauspielern nachgestellte, reale Unfälle und Naturkatastrophen wurden

dramaturgisch inszeniert und als serielles Konzept gesendet. Falls Originalaufnahmen vorhanden waren, wurden diese ergänzend den Inszenierungen beigelegt (vgl. Lücke, 2002, S. 21). Die ersten Gerichts-Shows wurden ebenfalls aus den USA importiert. Sie erlangten schnell Beliebtheit in Deutschland. Da es in der Bundesrepublik verboten ist Gerichtsverhandlungen zu filmen, konnten nur Verhandlungen vor dem Schiedsgericht aufgezeichnet werden. Produzenten suchten reale Kläger und Klägerinnen, die kommerziell nutzbare Dispute vor Gericht austrugen. Urteile wurden von der Richterin, Barbara Salesch, gesprochen und waren rechtskräftig (vgl. ebd.). Als eine weitere Sendeform etablierte sich Anfang der neunziger Jahre die Daily-Soap. Die auch als Seifenopern bezeichneten Artefakte orientierten sich thematisch gezielt an dem Alltag ihrer Zuschauer. So wurden in der Diegese von Sendungen, wie *die Lindenstraße* (1985) politisch aktuelle und gesellschaftlich relevante Zusammenhänge des Mauerfalls oder der Bundestagswahlen diskutiert (vgl. ebd.). Durch markante Alltags- und Realitätsbezüge zeichnen sich die nach Lücke (2002) benannten „Real Life Soaps“ aus. Sie vereinen Elemente der Seifenoper und der Dokumentation.

„Inhaltlich zeichnen sich Real Life Soaps dadurch aus, dass sich ‘normale Menschen’, d.h. keine professionellen Schauspieler und Schauspielerinnen, freiwillig bei ihrem Verhalten und ihren Handlungen im Alltag und bei besonderen Ereignissen in ihrem Leben von Kameras begleiten und filmen lassen. Die Akteure stellen ihr privates Leben in der Öffentlichkeit dar und zeigen sich nicht selten auch in intimen Situationen.“ (Lücke, 2002, S. 24)

Somit können sie als Hybride aus Dokumentation und Daily-Soap definiert werden, die aus einer Mixtur von narrativen Einblicken in die Wirklichkeit und seriellen Spannungsbögen ein neues formal gestaltetes und dramaturgisch konstruiertes Angebot bildeten (vgl. ebd., 2002, S.17). Bei der späteren Montage des gefilmten Materials liegt der Fokus auf einer entweder authentischen Präsentation der Akteure oder ihrer glaubwürdigen Inszenierung. Ziel ist die Schöpfung eines personalisierten Charakters, durch den eine Identifikation des Rezipienten mit dem Gezeigten möglich ist (vgl. Prokop, Jansen, 2006, S. 244).

2.3.2 Scripted Reality als Produkt des Reality-TVs

Der zunehmende Bedarf an realitätsnahen Narrationen und Darstellungsformen mit unterhaltendem Charakter im traditionellen Fernsehen führte zu einem Mangel an realen Geschichten und Charakteren, die bereit waren ihren Alltag inszenieren zu lassen. Produzenten begannen fiktionale Artefakte zu produzieren, die sich inhaltlich stark an den subjektiven Lebenswelten der Zuschauer orientierten und sich dramaturgisch sowie ästhetisch den dokumentarischen Elementen des Reality-TVs anpassten (vgl. Klug, 2016, S. 7). Klug (2016, S. 8) perzipiert eine verstärkte Darstellung „echter Menschen“, die zunehmend die Authentizität des Gezeigten generiert anstatt der Dokumentation wirklicher Handlungen und Ereignisse.

„(...) Dies verdeutlicht, dass die Fernsehrealität von Reality-TV zunehmend durch a) systematisch geplante, vorkonstruierte und kontrollierte Handlungsszenarien und b) durch die Angleichung der Mitwirkenden mittels 'Veralltäglichung und celebrification' (Turner 2010, S.13) gekennzeichnet wird.“

(Klug, 2016, S. 8)

Klug verweist hier auf den Einsatz von Laiendarstellern, die als „echte Menschen“ inszeniert werden.

Bei den vorgestellten Sendungsformen fällt die Vielfältigkeit der Artefakte auf, die entweder von den Herstellern oder Rezipienten unter dem Begriff Reality-TV zusammengefasst werden. Auch bei der formalen Verortung von Reality-TV als Gattung oder Genre besteht Uneinigkeit (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 38). Diese Arbeit schließt sich Niemann und Gölz (2015, S.39) an, die in Orientierung an Klaus und Lücke (2003, S. 196) Reality-TV als Gattung klassifizieren. Unter dieser Gattung lassen sich zahlreiche Genres und Subgenre einordnen. Im Jahr 2003 erfassen Klaus und Lücke (ebd., S. 200) insgesamt elf unterschiedliche Genres als Untergruppe der Gattung des Realitätsfernsehens. Diese reichen von Casting-Shows über Reality Soaps, Beziehungs-Shows bis hin zu Personal-Help-Shows oder Daily Talks.

Da sich diese wissenschaftliche Arbeit auf das Scripted Reality Genre konzentriert, wird dieser Begriff näher definiert. Er setzt sich aus zwei eigenständigen Wortgruppen zusammen, nämlich der des Scripts und der Realität. Die Definition des Wortes Script ist in der Medienwelt widersprüchlich. In der Filmbranche meint

er alle Stufen der Entwicklung und Verschriftlichung „technischer handlungsspezifischer Anweisungen“ (Klug, 2016, S. 17), was vor allem schriftlich festgehaltene Dialoge und Regieanweisungen meint. Bezugnehmend auf Scripted Reality meint Script eher die Darstellung der Wirklichkeit innerhalb einer fiktionalen Erzählung (vgl. ebd). Bei der Bestimmung des Begriffs Realität wird es noch schwieriger. Da an dieser Stelle keine Diskussion über die Existenz einer intersubjektiv wahrnehmbaren Realität geführt werden soll, begnügt sich diese Ausarbeitung mit der Definition von Ulfig (1993) aus der Publikation „Philosophie und Technik Realität und Wirklichkeit“ von Franz (2008, S. 264). Er beschreibt Realität als „Wirklichkeit, Dinghaftigkeit; das, was in Wirklichkeit besteht (im Gegensatz zum Schein bzw. zur Einbildung).“

In Zusammenführung dieser beiden Begriffe wird sich der Annahme von Weiß und Ahrens (2012) angenommen, die Scripted Reality als „Fiktionalisierung erzählender Formen der Realitätsunterhaltung“ beschreiben. Die Kommunikations- und Medienforscher Schenk, Niemann und Götz beschäftigten sich in ihrer 2015 publizierten Studie „Faszination Scripted Reality Realitätsinszenierung und deren Rezeption durch Heranwachsende“ mit der empirisch nachvollziehbaren Realitätsdarstellung und den Wirklichkeitsbildern von Scripted Reality. Im Zuge dessen unterscheiden Niemann und Götz (2015, S. 80) zwischen zwei unterschiedlichen Formen von Scripted Reality Sendungen, den episodischen und den seriellen. Als Untersuchungsgegenstand wurden alle Sendungen des zum Untersuchungszeitpunkt aktuellen Fernsehprogramms, die nach Definition dem Genre Scripted Reality angehören, untersucht. Differenzierungsmerkmale stellten dabei das Grundthema, ein Auftreten von Experten, handelnde Personen und abschließender versus serieller Handlungsstrang dar (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 79). Die soapartigen Sendungen zeichnen sich durch ihre fortlaufenden Handlungsstränge und den soapartigen Charakter, bei dem die Akteure selbst zu Erzählern der Diegese werden, aus. Es gibt einen festen Cast und mehrere Handlungsstränge, die über verschiedene Episoden andauern und die Geschichte weiterentwickeln. Die Dauer der Handlungsstränge ist für die Zuschauer zudem nicht absehbar. Sie ähneln also der Daily-Soap, welche Hickethier (2012, S.199) folgendermaßen definiert:

„Sie ist auf Endlosigkeit angelegt, kennt keinen finalen Schlusspunkt, auf den sie zustrebt. (...). Zumeist werden mehrere Handlungsstränge miteinander verflochten, so dass ein sehr kleinteiliges, episodisches Erzählen entsteht.“

Soapartige Sendungen im aktuellen Programm des traditionellen Fernsehens sind beispielsweise *Köln 50667*, *Berlin Tag und Nacht*, *X-Diaries* und *Patchwork Family*. Als episodische Sendungen hingegen sind Sendeformen zu klassifizieren, deren Handlungsstrang mit dem Ende einer Folge abgeschlossen ist. Es gibt keinen festen Cast bzw. nur einzelne feste Experten. Aufgrund ihrer handelnden Akteure und der inhaltlichen Gestaltung können episodische Sendungen laut Niemann und Gölz (2015, S. 81) in zwei weitere Gruppen spezifiziert werden. Die Alltags- und Familiengeschichten sowie die Ermittlergeschichten.

Abbildung eins zeigt einen Überblick über die Gattungs- und Genreverteilung des traditionellen Fernsehens, die auf den Erkenntnissen von Mikos (2015), Lücke (2002), Klaus und Lücke (2003) und Niemann und Gölz (2015) aufbaut. Sie stellt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll beispielhaft darstellen, wie sich das traditionelle Fernsehprogramm formal nach Gattungen und Genres strukturieren lässt, unter besonderer Betrachtung der Hybridgattung, Reality-TV und seiner untergeordneten Genres.

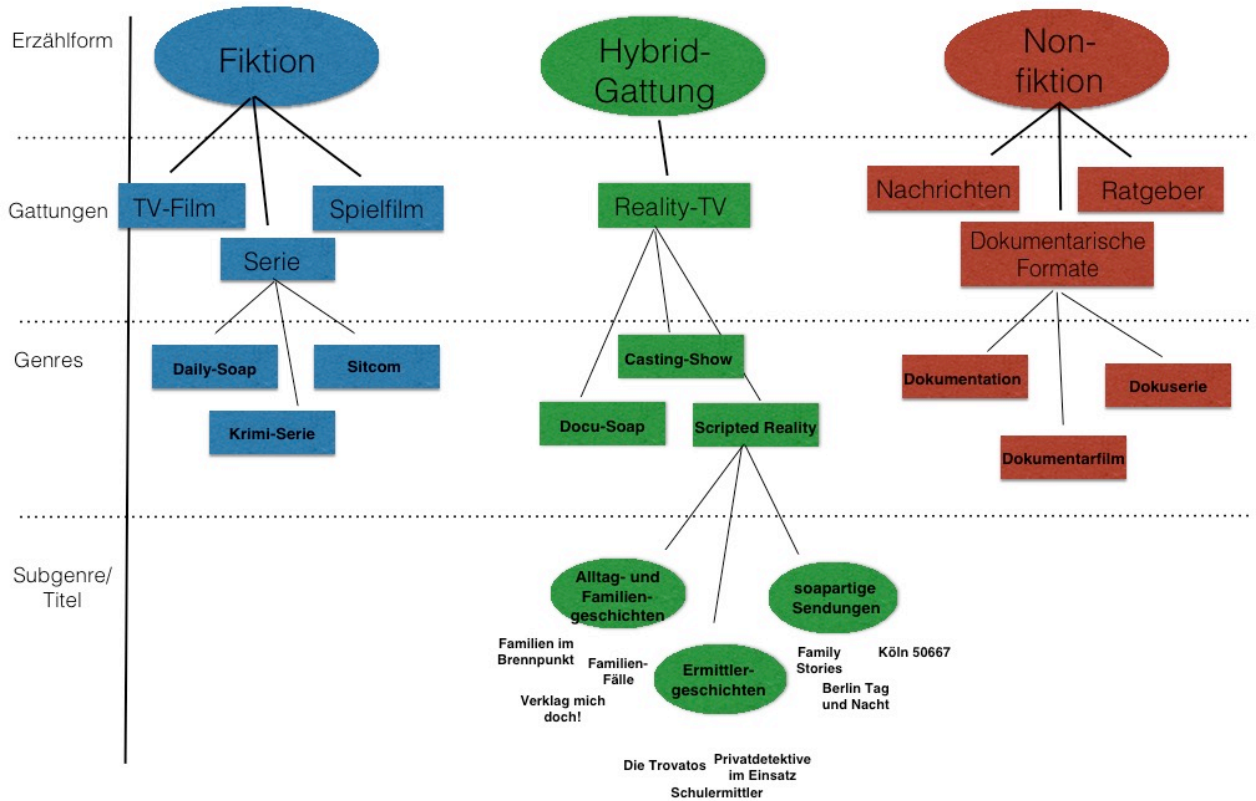


Abbildung 1. Gattungs- und Genrevertelung im traditionellen Fernsehen unter Beachtung der Hybrid-Gattung, Reality-TV.

2.4 Audiovisuelle Angebote im Internet

Das Internet bietet heutzutage eine Flut an audiovisuellen Angeboten. Experten aus den Bereichen Marketing und Medienforschung sprechen von dem Zeitalter der Bewegtbilder (Marshall, 2015). Eine 2016 veröffentlichte Studie prognostiziert, dass 2018 der monatliche Videokonsum im Internet weltweit von 50 Prozent auf fast 67 Prozent ansteigen wird. Davon würden nur rund 16 Prozent über ein Fernsehgerät konsumiert werden (vgl. Cisco Visual Networking Index, 2016.). Laut einer Statista-Umfrage wurden im Mai 2013 täglich vier Milliarden Videos auf YouTube angeklickt (vgl. o. V., 2017). Im Jahr 2016 nutzen laut der ARD/ZDF-Onlinestudie, 84 Prozent der deutschen täglich das Internet (vgl. ARD/ZDF Medienkommission, 2016, S. 8). Eine genaue Betrachtung der Entstehung und Ent-

wicklung zumindest einiger Bewegtbildformen des Internets ist aufgrund der in den Studien dargestellten hohen Nutzerzahlen relevant.

Diese wissenschaftliche Arbeit konzentriert sich auf audiovisuelle Angebote im World Wide Web, die von traditionellen Sendeanstalten hergestellt oder in Auftrag gegeben wurden. In Bezug auf die Entstehungsgeschichte von Bewegtbildern im Internet ist der „User Generated Content“⁹ (Bauer, 2010) ein wichtiger Faktor der zwar aufgegriffen, aber aufgrund der Irrelevanz für die Beantwortung der forschungsleitenden Frage nicht weiter ausgeführt wird.

Nach Ahl (2014) lassen sich drei Phasen in der weltweiten, historischen Entwicklung von Bewegtbildern im Internet feststellen. Da sich diese Arbeit mit deutschen Internetproduktionen befasst, wird sich besonders der Entwicklung in Deutschland gewidmet. Die erste Phase von 1993 bis 2000 begann mit der Herstellung sich aktualisierender Webcam-Bilder, die von Nutzern auf selbst generierten Internetseiten hochgeladen wurden. Schnell wurde die Produktion solcher Fotoreihen professionalisiert. Allerdings konnte sich das Konzept aufgrund nicht ausgereifter Komprimierungsmöglichkeiten und mangelndem Zugang zu Breitbandinternet nicht durchsetzen (vgl. ebd., S. 56). Hinzu kam, dass erst ab 1998 Internet-Flatrates auf dem Markt angeboten wurden. Zuvor musste in Zeiteinheiten bezahlt werden, was die Übertragung der großen Datenmengen von Webcam-Bildern und später auch ersten Videos sehr teuer machte (vgl. ebd.). Die erste videoähnliche Aufnahme ist höchstwahrscheinlich ein live-Blog von Angestellten des New Museums Areal der Universität Cambridge im Jahre 1993. Auf sich aktualisierenden Standbildern war die Kaffeemaschine des Hauses zu sehen. Die Mitarbeiter der Universität wollten sich den Weg zu einer möglicherweise leeren Kaffeekanne sparen. Den live-Blog sahen von 1993 bis zum Zeitpunkt seiner Einstellung im Jahr 2001 2,4 Millionen Menschen (vgl. ebd., S. 60). Neben professionellen Anbietern gab es schon damals Privatanutzer der Webcam, die sogenannte „Private-Cam-Aufnahmen“ (ebd., S. 56) von sich und ihren Wohnorten ins World Wide Web hoch luden. Pionierin dieses Phänomens ist die US-Amerikanerin, Jen-

⁹ User Generated Content umfasst alle digitalen Inhalte, um die sich nicht die Anbieter einer Seite kümmern, beziehungsweise solche Inhalte, die nicht von den Webseiten-Betreibern erzeugt werden (vgl. Bauer, 2010, S. 4).

nifer Ringley. Sie veröffentlichte von 1996 bis Ende 2003 in regelmäßigen Abständen Live-Bilder ihrer Wohnung (vgl. ebd., S. 67). Auch wenn die damaligen Private-Cam-Aufnahmen ohne Ton aufgezeichnet wurden und die Kamera aufgrund der zwangsläufigen Anbindung an den Computer statisch war, scheint die Ähnlichkeit zu heutigen Videoblogs so erheblich, dass sie hier als ihre Vorgänger betrachtet werden. Schon in der damaligen medienwissenschaftlichen Analyse Jennifer Ringleys' Aufnahmen, durch die Filmwissenschaftlerin Eva Reinegger (2001) sind Rezeptionsästhetische Parallelen zu heutigen Videoblogs festzustellen.

“Das ‘wirkliche Leben’ wird einerseits radikal subjektiv empfunden, bringt aber andererseits das Allgemeinste auf den Begriff. Das subjektiv sensationellste ist demnach immer gleichzeitig das Banalste, einfach weil es jeder kennt. Dieser Banalität versichert sich der Zuschauer gerne; die Ange-schaute empfindet sich gerne als Teil von ihr, um sicher zu gehen (denn ganz sicher ist man sich nie), daß das eigene Empfinden kein Einsames, Pathologisches ist.” (Reinegger, 2001)

Die zweite Phase (2000-2005) der Entstehungsgeschichte von Bewegtbildern im Internet, lässt sich laut Ahl (2014) als Übergangsphase bezeichnen. Im Jahr 2000 begann in Deutschland die Umstellung auf Internetzugänge im Breitbandnetz¹⁰. Breitbandzugang meinte damals eine Übertragungsrates von mindestens 384 Kilobits pro Sekunde (vgl. Ahl, 2014, S. 56). Allerdings vollzog sich der Ausbau nur schleppend. 2005 hatten 23,3 Prozent der deutschen Haushalte den Zugang zu Breitbandinternet im Sinne der damaligen Definition. Diese Entwicklung, die geringere Wartezeiten beim Laden von Videos und eine bessere Bildqualität mit sich brachte, führte zu steigenden Nutzerzahlen bei Webvideo-Inhalten und der Gründung erster semi-professioneller Web-Redaktionen traditioneller Sendeanstalten sowie der Entstehung von Videoblogs¹¹ (vgl. Ahl, 2014, S. 57). Im Verlauf des Jahres 2004 wird durch die Veränderung von Videocodecs eine Technik entwic-

¹⁰ Ein Breitband-Internetzugang ist ein Zugang zum Internet mit verhältnismäßig hoher Datenübertragungsrates. Er arbeitet mit einem Vielfachen der Geschwindigkeit älterer Zugangstechniken wie dem Telefonmodem- oder der ISDN-Einwahl (vgl. Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, 2016).

¹¹ Nach heutiger Definition ist ein Videoblog ein „seiner medialen Umgebung nach [ein] kommunikativer Impuls. Im offenen Netzwerk World Wide Web bietet er nicht nur die Chance zur Rezeption, sondern auch zur öffentlichen Rückmeldung an die Produzentinnen. Der Videoblog ist eine Medienpraxis, die nicht auf ein in sich geschlossenes Artefakt abzielt, sondern einen Austausch zwischen Rezipientin und Produzentin mittels serieller Videos anstößt.“ (Ahl, 2014, S.79)

kelt, die es ermöglicht qualitativ hochwertige Bewegtbildinhalte zu entwickeln und hochzuladen. 2005 kam diese Technik flächendeckend auf den internationalen Markt (vgl. ebd.).

Traditionelle Sendeanstalten wie die ARD, das ZDF, Sat. 1 und RTL nutzen das World Wide Web bis Anfang der 2000er Jahre ausschließlich programmer-gänzend. Einerseits waren die technischen Möglichkeiten nicht hinreichend ausge-reift, andererseits fehlten die Lizenzen, um Inhalte des traditionellen Fernsehens im Internet distribuieren zu können. Daher beschränkte sich das Onlineangebot der Sender auf Standbilder, Texte und Transkripte. Von 1996 bis 1999 wurden beispielsweise die transkribierten Beiträge der Tagesschau online gestellt (ebd. S., 82).

Gegen Ende des Jahres 2000 veröffentlichten RTL und ZDF fast zeitgleich das erste, eigens für das Internet produzierte Bewegtbildangebot. Die RTL-Webserie *Zwischen den Stunden*, die von Grundy/UFA produziert wurde, ver-zeichnete zwar keine guten Abrufzahlen, führte allerdings später zu der ersten RTL Daily Soap *Gute Zeiten, schlechte Zeiten* (vgl. ebd., S. 97). *Etage Zwo*, vom ZDF wurde zwar als Serie mit zweiminütigen Folgen auf der Internetseite des ZDF erstverwertet, lief aber auch als Werbesendung im linearen Programm (vgl. ebd., S. 97). Beide Artefakte stellten über die einzelnen Episoden hinaus Zusatzproduk-te zur Verfügung. So gab es online abrufbare Tagebucheinträge der Figuren oder die Möglichkeit per E-Mail Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Einfluss auf den Ver-lauf der Serienhandlung nahmen diese Zusatzangebote allerdings nicht. Im Ver-gleich zu senderunabhängigen Anbietern bleiben die ersten Webserien von RTL und ZDF erfolglos (vgl. ebd.). Anders war es bei Sendungen wie *Kabulske* (1997-1999) von der WAZ oder *Borscht.TV* (2001-2007). Sie brachen mit den Erzählkon-ventionen des traditionellen Fernsehens, die den Rezipienten hauptsächlich als passiven Empfänger von Fernsehbotschaften wahrnahmen (vgl. Hamann, 2008, S. 217). Sie gaben Rezipienten die Möglichkeit des Eingreifens in die Diegese und ließen beispielsweise Inhalte von ihnen mitkonzipieren (vgl. Ahl, 2014, S. 98). Als Pionier machte das ZDF 2001 im regulären Programm ausgestrahlte Sendungen

in einer Online-Mediathek für sieben Tage zugänglich¹². Der Sender verschaffte den Rezipienten einen räumlich strukturierten und dauerhaften Zugang zu einer Vielzahl von Sendungen (vgl. Ahl, 2014, S. 85). Eine räumliche Strukturierung ist das spezifische Ordnungsmodell des Internets, im Gegensatz zur der zeitlichen Ordnung im traditionellen Fernsehen. Inhalte werden auf unterschiedlichen Seiten nebeneinander oder untereinander verortet, um Übersichtlichkeit zu gewährleisten (vgl. Bleicher, 2009, S. 532).

Die dritte Entwicklungsphase von 2005-2010 steht nach Ahl (2014) für die Massenrezeption von Web-Videos. Hocheffiziente Videocodecs, Übertragungsraten von bis zu 100 Megabit pro Sekunde und eine voranschreitende Breitbanddurchdringung, führt dazu, dass 2010 69 Prozent der deutschen Bundesbürger die Infrastruktur des Internets nutzen und 45 Millionen Menschen gelegentlich Bewegtbildinhalte im Netz konsumieren (vgl. ebd., S. 58). Nicht zuletzt trägt dazu auch der Start der Videoplattform YouTube Ende 2004 bei. Ab diesem Zeitpunkt stehen nicht nur massenhaft Videos zur dauerhaften und freien Verfügung, sondern die Rezipienten werden explizit als Sender, sogenannte „User“ (Bauer, 2010, S. 9) mitgedacht (vgl. Ahl, 2014, S. 58). Kennzeichnend sind Funktionen, wie das Hochladen eigener Videos, die Bewertung und Verschlagwortung von Inhalten und die Möglichkeit zu kommentieren. Zwar gab es, wie zuvor angeführt, bereits Anfang der 2000er Jahre Interaktionen zwischen Sendern und Empfängern von Bewegtbildinhalten, doch wird durch YouTube in zuvor nicht gekannter Form, der User anstelle des Anbieters zum inhaltlichen Gestalter der Plattform. YouTube wird zur globalen „Such- und Distributionsmaschine“ (ebd., S. 58) für seine User und zum Marketinginstrument von Konzernen, Sendern und semi-professionellen Videoproduzenten (vgl. ebd.). Inhalte der traditionellen Sendeanstalten werden auf YouTube in Form von medienkritischen Rezensionen, Parodien oder Raubkopien verbreitet und wiederverwertet (vgl. Bleicher, o.J., S. 181). Burgess und Green (2009) konstatieren eine Veränderung des Mediensystems durch YouTube.

¹² Die 12. Novelle des Rundfunkstaatsvertrags schreibt die Vorlage eines Verweildauerkonzepts vor, welches die Verweildauer audiovisueller Inhalte des linearen Programms von sieben Tagen, drei Monaten, sechs Monaten oder einem Jahr aufzeigt. Inhalte der Zeit- und Kulturgeschichte dürfen unbefristet im Internet verweilen (vgl. intern.ARD, o.J.).

„YouTube is symptomatic of a changing media environment, but it is one where the practices and identities associated with cultural production and consumption, commercial and non-commercial enterprise, and professionalism and amateurism interact and converge in new ways.“ (Burgess, Green, 2009, S.90)

Auf Basis der Erkenntnisse von Burgess und Green (2009) lässt sich Ahls Drei-Phasen-Modell um eine vierte Entwicklungsstufe von Bewegtbildern im Internet erweitern. Sie ist nicht genau zu datieren, weil sie sich bereits durch Entwicklungen der 2000er Jahre abzeichnete. Ein fließender Übergang lässt sich allerdings bei allen historischen Entwicklungsphasen audiovisueller Inhalte im Internet feststellen.

Das vierte Entwicklungsstadium zeichnet sich durch die permanente Zirkulation traditioneller Fernseh- und Internetinhalte aus (vgl. Bleicher, o.J., S. 178, Bugess, Green, 2009, S. 90). In crossmedialen Narrationen werden Daten und Bilder im Fernsehen und auf Onlineplattformen verbreitet (vgl. ebd.). Das zeigt sich, nicht zuletzt, in den sich fortschreitend ändernden Nutzungsgewohnheiten. Rezipienten schauen das lineare Programm der ARD über ihre Notebooks, nutzen ihre Fernsehgeräte als Media-Center oder streamen Live-Blogs und schauen die Tagesthemen via App am Morgen auf dem Handy (vgl. Ahl, 2014, S. 27). Im Jahr 2014 rezipierten 94 Prozent der in der JIM-Studie befragten Jugendliche im Alter von Zwölf bis Neunzehn Jahren das lineare Fernsehprogramm regelmäßig über das Internet (Laptop oder Smartpad) und 93 Prozent über das Handy. Traditionelle Live-TV-Events werden nicht mehr oder nicht mehr ausschließlich im linearen Fernsehprogramm angeboten, sondern als Stream im Internet veröffentlicht. Die Rechte für die Handball-WM 2017 sicherte sich beispielsweise die Deutsche Kreditbank AG, die die Spiele in einem Live-Stream auf ihrer Internetseite anbot (Pausch, 2017).

Im Mai 2016 startet RTL II die Plattform RTL II You, deren Inhalte ausschließlich über digitale Plattformen distribuiert werden. Durch einen pausenlos laufenden Live-Stream mit festem Programmschema werden Sehgewohnheiten des traditionellen Fernsehens aufgegriffen (vgl. Hein, 2016). Das Angebot aus einer Mischung von Serien aus dem linearen Programm des traditionellen Fernse-

hens (*Berlin Tag und Nacht*, *Köln 50667* oder *Keeping up with the Kardashians*) und aus für die Plattform eigens hergestellten Produktionen (z.B. *Mjunik*, *Berlyn* oder *Zocken mit Bohnen*), die zeitunabhängig abgerufen, kommentiert und bewertet werden können, zeigt eine Konvergenz der Medien (vgl. Jenkins, 2008). Dabei werden nicht nur Strukturen, Erzählformen und Gestaltungsmittel beider Medien kombiniert, sondern sich auch Akteuren beider Distributionsformen bedient. In der serienartigen Produktion *Berlyn* filmen sich junge Medienpersönlichkeiten, wie die Fashion Bloggerin, Anouschka Marlene, der Schauspieler, Jimi Blue Ochsenknecht oder das durch *Germany's next Topmodel* bekannt gewordene Model, Tayanara Joy Silvia Wolf selbst und berichten in Form von Videoblogs über ihr gemeinsames Leben in einer Berliner Wohngemeinschaft (WG). Bleicher (o.J., S. 195) bezeichnet die Konvergenz bekannter Persönlichkeiten des Film und Fernsehens sowie des Internets als „Crossmedialisierung von Stars“.

ARD und ZDF veröffentlichten im Oktober 2016 ein Konkurrenzprodukt. Funk ist laut eigener Aussage das *digitale Content-Netzwerk von ARD und ZDF* (o.V., 2016). Auf Social Media Plattformen werden Formate aus den Bereichen Unterhaltung und Bildung hochgeladen. Jedes Format besitzt einen eigenen Distributionskanal in Form einer Facebook-Seite (wie das Format, *Jäger & Sammler*), eines Youtube-Kanals (*Kliemannsland*), eines Snapchat-Accounts (*Iam.Serafina*) oder eines Instagram-Feeds (*hochkant*). Auf der netzwerkeigenen Internetseite und einer App werden alle Artefakte nach internet-spezifischem Ordnungsmodell räumlich strukturiert gebündelt (vgl. o.V., 2017). Die Inhalte werden intern oder von beauftragten Produktionsfirmen und Redaktionen hergestellt und aufbereitet. Akteure vor der Kamera sind meist bekannte Persönlichkeiten aus den sozialen Medien (vgl. *Kliemannsland*, *Jäger und Sammler*, *Auf einen Kaffee mit Moritz Neumeier*, *follow me.reports*, *Guten Morgen Internet*, *World Wide Wohnzimmer*). So findet ein Zusammenschluss von professionellen und semi-professionellen Produktionsformen, inhaltlicher Aufbereitung, Internet- und Fernsehakteuren sowie unterschiedlicher Distributionsformen statt. Medienwissenschaftler sprechen wie

beim traditionellen Fernsehen von einer zunehmenden Hybridisierung¹³ (vgl. Bleicher, 2009, S. 256, Ahl, 2014, S. 266).

2.5 Zwischenfazit

Betrachtet man die Entwicklungsgeschichte des traditionellen Fernsehens wie auch die der audiovisuellen Medien im Internet, fällt eine stetige Veränderung der Inhalte auf (vgl. Ahl, 2014, Bleicher, o.J., Burgess, Green 2009). Genau wie bei dem formalen System zur Einordnung von Filmen und Fernsehsendungen sind stetige Dynamiken zu beobachten (vgl. Ahl, 2014, S. 15, Mikos, 2015, S. 256). Gründe dafür sind technische Entwicklungen, sich verändernde Wünsche auf Seiten der Rezipienten, Produzenten mit finanziellen, kreativen oder werblichen Hintergründen und Reaktionen auf dem Markt (vgl. ebd). Obwohl das traditionelle Fernsehen und das World Wide Web divergenten Ordnungsmodellen (zeitlich und räumlich) folgen, scheinen beide Medien seit jeher voneinander zu profitieren (vgl. Bleicher, 2012, S. 109). Dabei nutzen Hersteller der traditionellen TV-Programme die Multimedialität¹⁴ des Internets, um es als weiteren Distributionskanal und Produktionsraum zu nutzen (vgl. Ahl, 2014, S. 31). Produzenten audiovisueller Inhalte für das Internet bedienen sich konventioneller Erzählmuster und Darstellungsformen des traditionellen Programms und nutzen diese für die Herstellung neuer Internetinhalte. So ähnelt die YouTube-Satire-Show, *World Wide Wohnzimmer*, aufgrund ästhetischer- und dramaturgischer Gestaltungsmittel, wie auch durch die beiden Akteure (Moderatoren), der ProSieben Late-Night-Show *Circus HalliGalli*. Auf Seiten der Produzenten des linearen Fernsehprogramms wird sich gleicher Methoden bedient. Der Privatsender, ProSieben, stellte für seine TV-Show, *Die große ProSieben Völkerball Meisterschaft*, ein Team mit dem Internet bekannten Persönlichkeiten zusammen (vgl. ProSieben, 2017). Das ZDF und die ARD starteten das multimediale Angebot, Funk. RTL II die Plattform, RTL II YOU. Die Zirkulation beziehungsweise Hybridisierung von Inhalten, Strukturen, Ästhetiken und Ak-

¹³ Der Begriff „Hybrid“ steht für Bündelung, Kreuzung oder Mischung und etablierte sich vor allem in Bezug auf das Medium Fernsehen. Bei Sendungen, die Charakteristika mehrerer Genres zeigten, wurde zunehmend von Hybridgenres gesprochen (vgl. Mikos, 2015, 263).

¹⁴ Multimedialität meint die Eigenschaft eines Mediums, Attribute anderer Medien in sich zu vereinen (vgl. Ahl, 2015, S. 31).

teuren des linearen Programms und des Internets, ist so zentral, dass auf Basis der Erkenntnisse von Ahl (2014), Mikos (2015), Burgess und Green (2009) und Bleicher (2009) die Einordnung eines audiovisuellen Artefakts in ein Ordnungssystem des traditionellen Fernsehens zulässig ist. Diese Erkenntnis beschränkt sich auf audiovisuelle Inhalte, die von Sendeanstalten hergestellt wurden. Die folgende Abbildung (Abbildung 2) visualisiert das herausgearbeitete Ergebnis. Beispielhaft werden die behandelten Gattungen, Genres und Sendungen formal strukturiert und gegliedert. Die Einordnung von einzelnen Sendungen bedarf einer wissenschaftlichen Analyse und erhebt daher keinen Anspruch auf intersubjektiv nachvollziehbare Validität. Sie dient lediglich der beispielhaften Veranschaulichung. Im Folgenden wird eine solche Analyse anhand des Beispiels der Serie *I am Serafina* durchgeführt.

Fernsehen und im Internet

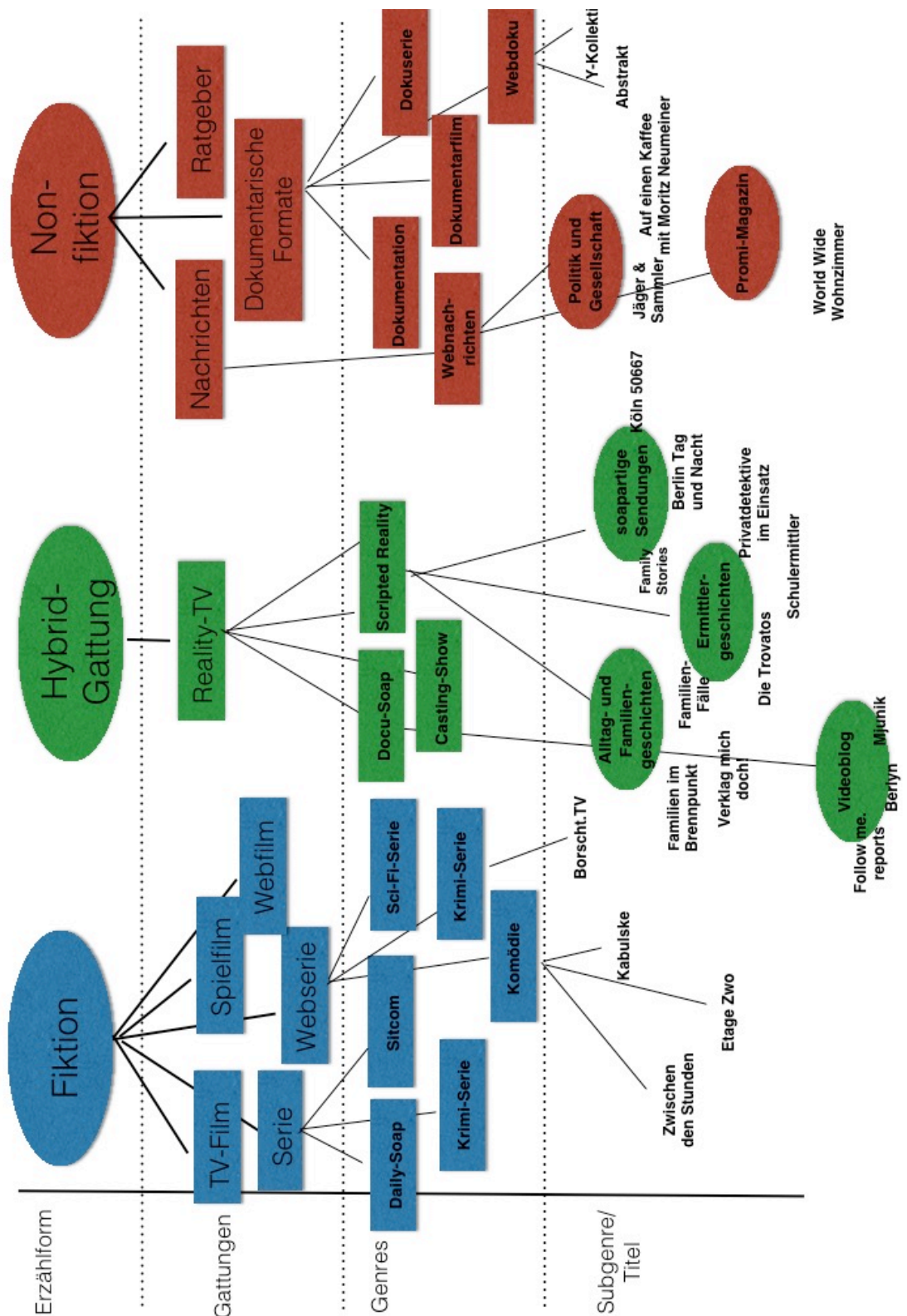


Abbildung 2. Gattungs- und Genreverteilung im Zeitalter konvergierender Medien. Einteilung audiovisueller Inhalte, die von Sendeanstalten produziert werden.

3. Merkmale von Scripted Reality

Um wissenschaftlich untersuchen zu können, ob sich die Snapchat-Serie *Iam.-Serafina* dem Genre des Scripted Reality zuordnen lässt, ist es nicht nur nötig das Genre und seine Subgenres zu definieren, sondern formale sowie inhaltliche Merkmale von Scripted Reality darzustellen, die aktuell sind und den Anspruch wissenschaftlicher Allgemeingültigkeit erfüllen.

Zur Identifizierung dieser Merkmale bedient sich die Arbeit der Ergebnisse aus zwei Studien und einem Forschungsbericht der Landesanstalten für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) aus den Jahren 2012 und 2015 sowie der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (fsf) aus dem Jahr 2012. Die von Schenk, Götz und Niemann (2015) im Auftrag der LfM durchgeführte Studie „Faszination Scripted Reality Realitätsinszenierung und deren Rezeption durch Heranwachsende“ beinhaltet unter anderem eine quantitative Inhaltsanalyse mit qualitativen Elementen, durch welche die filmischen Stilmittel, die inhaltliche Gestaltung und die Merkmale der Akteure von Scripted Reality Formaten identifiziert wurden. Dabei unterscheiden sie zwischen den bereits dargestellten Subgenres (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 95). Für die Analyse wurden pro Subgenre zwei Serien ausgewählt, von denen jeweils zehn Folgen in einem Zeitraum vom 21.01 bis 03.02.13 in die Stichprobe aufgenommen wurden (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 97). Bergmann, Gottberg und Schneider (2012) stellten ebenfalls anhand einer quantitativen Inhaltsanalyse dar, ob die in der Öffentlichkeit geäußerte Kritik an dem Genre des Scripted Reality, auf die einzelnen Formate übertragen werden kann. Dazu wurde aus, in der Tagespresse, Wochenzeitschriften, und Medienfachliteratur geäußerten Kritik, Thesen formuliert. Diese galten als Grundlage des Codierungsbogens, dessen Ziel eine möglichst objektive Kriterien-Anwendung auf eine rezipierte Sendung ist. Die untersuchte Stichprobe beinhaltete 186 Folgen der Sendungen *Familien im Brennpunkt*, *Verdachtsfälle*, *die Schulumittler*, *Betrugsfälle* und *die Trovatos*. Alle Produktionen wurden im Auftrag von RTL hergestellt. Der Codierungszeitraum erstreckte sich von Januar bis März 2012 (vgl. Bergmann et al., 2012, S. 13). Der Forschungsbericht *Wie Kinder und Jugendliche Familien im Brennpunkt verstehen*

3. Merkmale von Scripted Reality

(Götz, Holler, Bulla, Gruber, 2012) wählt als ersten Ansatzpunkt die Ergebnisse einer Formatanalyse, die von der Gesellschaft zur Förderung des internationalen Jugend- und Bildungsfernsehens e. V. und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) durchgeführt wurde (vgl. Götz et al., 2012, S. 9). In dieser Arbeit wird selbiger Ansatz genutzt, um allgemeingültige Merkmale von Scripted Reality zu definieren.

Der Anspruch der Allgemeingültigkeit soll erfüllt sein, wenn alle drei Abhandlungen, übereinstimmen. Zur Übersichtlichkeit werden die herausgearbeiteten Charakteristika in formale- und inhaltliche Gestaltungsmittel sowie Figuren und Akteure unterteilt.

3.1 Formale Darstellungs- und Gestaltungsmittel

Nach Mikos (2015) dienen formale Darstellungsweisen- und Gestaltungsmittel vor allem der Emotionalisierung der Zuschauer. Sie „positionieren die Zuschauer zum Geschehen und machen die Erlebnisqualität von Filmen und Fernsehsendungen aus“ (S. 52). Darüber hinaus können laut Mikos (2015) Film- und Fernsehbilder nicht die volle Komplexität der Realität einfangen. Realität meint an dieser Stelle die mehr oder weniger konstruierte Wirklichkeit, die zum Zweck einer Film- oder Fernsehproduktion eingefangen werden soll. Um das nicht Darstellbare darstellbar zu machen, wird sich formaler Darstellungsweisen- und Gestaltungsmittel bedient. Hiermit sind Kameraeinstellungen, Ton, Musik, Ausstattung, Licht, Spezialeffekte und Schnitte gemeint (vgl. ebd., S. 53). Eine Verfolgungsszene in einem James Bond Film bewirkt beispielsweise nur durch die schnellen Schnitte, die musikalische Untermalung, die Fülle an überlagerten, lauten Geräuschen und das passende Szenenbild ein Gefühl von Spannung beim Rezipienten.

Als signifikantes Merkmal von Scripted Reality wird in allen drei Abhandlungen der „Einsatz formal-dokumentarischer Stilmittel“ beschrieben (vgl. Götz et al., 2012, S. 12; Bergmann et al., 2012, S. 15; Niemann, Götz, 2015, S. 107). Das meint beispielsweise die, je nach Emotionalisierungsgrad leicht bis stark verwackelten Bilder, die durch die Nutzung von Hand- oder Schulterkameras entstehen. Die Kamera verfolgt das Geschehen und nimmt, durch die vom Kameramann

3. Merkmale von Scripted Reality

übertragenen Bewegungen auf das Gerät eine eigene Erzählhaltung ein (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 107). Dies wird oft zusätzlich durch die Einbindung des Kamerateams in die Diegese unterstützt. So findet etwa eine direkte Ansprache statt, in der die Kamera als störend betitelt wird (vgl. Götz et al., 2012, S.12; Bergmann et al., 2012, S. 15). Dadurch wird beim Rezipienten der Eindruck eines Beobachters geweckt, der selbst am Geschehen teil hat (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 107).

Ein weiteres Merkmal des formal-dokumentarischen Charakters von Scripted Reality ist der Off-Sprecher, der als „heterodiegetische Erzählerstimme“¹⁵ (Mikos, 2015) fungiert. Sie ordnet nicht nur Handlungen und Aussagen der Figuren ein, sondern kann als Referenz des Dokumentarischen dienen, wenn der Sprecher zum Beispiel einen Ort nennt, der ein in der Realität auffindbares Setting beschreibt (vgl. Götz et al., 2012, S. 15). Dieses Merkmal findet sich allerdings nur in episodischen Sendungen, wie zum Beispiel *Familien im Brennpunkt* oder *die Schulumittler* (vgl. Götz, Niemann, 2015, S.114).

In soaptartigen Serien, wie *Berlin Tag und Nacht*, werden die Figuren selbst zu Erzählern und ordnen in tagebuchartigen Passagen aus dem On oder Off das in der Narration Vorangegangene ein, sprechen über ihre Gefühle und äußern ihre Meinung (vgl. Götz, Niemann, 2015, S. 103). Mikos (2015) spricht dies bezüglich von einem „homodiegetischen Erzähler“ (S. 117).

Aus datenschutzrechtlichen Gründen bedienen sich Dokumentationen oft dem Darstellungsmittel der Verpixelung. Scripted Reality adaptiert dieses Mittel, um den Anschein „zufällig gefilmter Personen, die nicht im Fernsehen erscheinen möchten“ (Götz, et al., 2012, S. 14) zu wecken. In Bergmanns, Gottbergs und Schneiders (2012) Untersuchungen fanden sich zu 28 % aller in die Stichprobe aufgenommenen Folgen, Elemente wider, die Datenschutz suggerieren sollten. Hier lassen sich unkenntlich gemachte Kennzeichen, Klingelschilder oder Gesichter als veranschaulichendes Beispiel anführen (vgl. ebd. S.16). Allerdings bleibt anzumerken, dass der Schutz von privaten Daten nicht immer fiktives Gestal-

¹⁵ Ein heterodiegetischer Erzähler ist nicht Teil der von ihm erzählten Welt (vgl. Mikos, 2015, S. 117).

3. Merkmale von Scripted Reality

tungsmittel der Hersteller von Scripted Reality Sendungen ist. Da die Drehorte oft der Öffentlichkeit zugängliche Plätze, wie Parks, große Wohnhäuser oder öffentliche Straßen sind, bedarf es einem realen Schutz von Daten oder Personen. Es lässt sich allerdings nicht immer intersubjektiv nachvollziehen, wann der Datenschutz ein Gestaltungsmittel oder Notwendigkeit ist.

Auch die Nutzung von Interviewszenen mit meist dazu eingeblendeten Bauchbinden ist ein von Scripted Reality-Herstellern genutztes Merkmal des Dokumentarischen (vgl. Götz, et al., 2012, S. 13). Die Protagonisten kommentieren das Geschehene aus ihrer eigenen Sicht direkt in die Kamera. Somit ist dieser direkte Kommentar, wie Rezipienten ihn aus den Nachrichten kennen unmittelbarer als ein Off-Kommentar und somit beweiskräftiger (vgl. Götz et al., 2012, S. 13, Niemann, Götz, 2015, S. 106). Niemann und Götz (2015) zählten in ihrer Stichprobe 363 Interviewszenen mit der Einblendung von Bauchbinden. Davon sind soa-partige Sendungen jedoch auszuschließen, da diese Serien auf Bauchbinden verzichten (S. 106).

Mikos (2015) führt als formale Darstellungsweise- und Gestaltungsmittel den Ton und das Sounddesign an (S. 52). In Bezug auf Scripted Reality lässt sich auch hier eine Verbindung zu dokumentarischen Gestaltungsmitteln herstellen. In beiden Genres wird der Ton üblicherweise direkt über die Kamera aufgezeichnet. Obwohl die Darsteller bis auf ein paar Ausnahmen gut zu verstehen sind, wird die Qualität aufgrund von Störgeräuschen wie Wind, Autos oder anderen Menschen im Hintergrund, oft als schlecht bis mittelmäßig kritisiert (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 110).

Auch bei der Lichtsetzung wird bei Scripted Reality Sendungen in der Regel mit dem Kameralicht oder dem natürlichen Umgebungslicht gearbeitet, genauso wie es bei Dokumentationen der Fall ist (vgl. Bergmann et al., 2012).

Ein zu Dokumentationen abgrenzendes Merkmal von Scripted Reality ist der Einsatz von Musik. Mikos (2015) beschreibt, dass zu viel Musik den Anschein von Authentizität mindert, sodass diese bei Dokumentationen nur bei „dramatischen Handlungen (...) eingesetzt“ und stattdessen vermehrt auf natürliche Außengeräusche gesetzt wird (S. 132). In Zusammenhang mit der musikalischen Untermalung ist bei Scripted Reality eine klare Tendenz zu internationalem Pop

3. Merkmale von Scripted Reality

und Deutsch Pop zu erkennen (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 113). In soapartigen Sendungen, wie *Berlin Tag und Nacht* oder *Köln 50667*, hat diese allerdings selten einen inhaltlichen Bezug. Von 191 eingespielten Musiktiteln in der Serie *Köln 50667*, sind nur rund 29 auf die Narration zu beziehen (vgl. ebd.).

Scripted Reality zeichnet sich laut Niemann und Gölz (2015) durch in der Länge variable Plansequenzen aus (S.104). Plansequenz meint eine Sequenz, die in einer einzigen Einstellung gedreht ist. Dabei soll die Bedeutung der Szene aus der Bewegung und Aktion innerhalb des Bildes entstehen und nicht aus der Bewegung von Einstellung zu Einstellung. (vgl. Korte, 2010, S. 37, Mikos, 2015, S. 120). Vor allem in soapartigen Sendungen wird nur mit sehr wenigen sich verändernden Einstellungsgrößen und Schnitten gearbeitet. In 100 untersuchten *Interaktionsszenen*¹⁶ der Serie *Berlin Tag und Nacht* weisen 84 % keine Schnitte auf. Bei *Köln 50667* waren es 86 %. Auch bei Scripted Reality Sendungen anderer Subgenres, wie *Familien im Brennpunkt* oder *Privatdetektive im Einsatz*, wurden nur wenige bis keine Schnitte codiert (vgl. Gölz, Niemann, 2015, S.105).

3.2 Inhaltliche Gestaltungsmittel (Narration und Dramaturgie)

In der medienästhetischen Analyse meinen inhaltliche Gestaltungsmittel die Narration und Dramaturgie (vgl. Mikos, 2015). Die Narration eines Films oder einer Fernsehsendung ist die „Verkettung von Situationen, in der sich Ereignisse realisieren und in der Personen in spezifischen Umgebungen handeln“ (ebd., S. 47). Die Dramaturgie meint das System und die Struktur des Handlungsaufbau in einem Film oder einer Fernsehsendung (vgl. ebd., S.48).

„Die Dramaturgie beschäftigt sich mit der Kunst, Geschichten zu erzählen: (...) Geschichten gut zu erzählen und gute Geschichten zu erzählen.“ (Kinateder, 2012, in: Becker, 2009, S. 63)

Als Teil der rezeptionsästhetischen Disziplin besteht das Ziel der Dramaturgie darin, die Narration so zu strukturieren, dass der Rezipient ein Interesse am Ausgang

¹⁶ Nach den Autoren ist eine „Interaktionsszene (eine Szene), in der die Akteure bei gemeinsamen Handlungen oder in der Konversation gezeigt werden.“ (Gözl, Niemann, 2015, S. 103).

3. Merkmale von Scripted Reality

der erzählten Handlung hat (vgl. Mikos, 2015, S.48). Eine klassische dramaturgische Struktur ist etwa das „story-driven“-drei-Akt-Schema nach Syd Fiedls (1991). Im ersten Akt, der Exposition werden die Personen und der Ort vorgestellt. Der Konflikt wird langsam eingeleitet. Im zweiten Akt kommt es zur Konfrontation der Hauptfigur mit dem inneren-, äußeren- oder sozialen Konflikt. Im dritten Akt folgt die Auflösung. Akt eins und zwei sind dabei von sogenannten „Plotpoints“, Wendepunkten und einem „Midpoint“, Mittelpunkt durchzogen (Fields, 1991). Die Handlung wird durch unerwartete Ereignisse unterbrochen, Konflikte brechen auf und die Figuren reagieren darauf (vgl. Kinateder, 2012, in: Becker, 2009, S. 63).

Ein zentraler Gesichtspunkt der Dramaturgie ist der Konflikt. Er ist Teil jeder Narration, er lässt die Figuren aktiv werden und treibt die Handlung voran (vgl. Mikos, 2015, S. 48). Das besondere an Scripted Reality Sendungen, bezüglich des Konflikts, ist, dass seine Lösung oft positiv ausfällt und plötzlich und unvermittelt herbeigeführt wird (vgl. Götz, 2012, S. 16, Bergmann, 2012, S.19, Niemann, Götz, 2015, S. 122). Bergmann, Gottberg und Schneider (2012) zählten eine positive Beendigung der Konflikte in 79 Prozent der Fälle. In episodischen Serien wird diese Lösung meist durch Dritte herbeigeführt. Das können Experten, Psychologen, Anwälte oder Lehrer sein. In soaptartigen Sendungen hingegen, wird die Problembewältigung zumeist selbst eingeleitet und durchgeführt¹⁷. Am Ende eines jeden Konflikts gibt es ein Happy End (vgl. Bergmann et al., 2012, S. 23, Niemann, Götz, 2015, S. 124).

Zentrale Themen, die in Scripted Reality Serien behandelt werden und zu Konflikten führen, sind solche, „mit den Entwicklungsaufgaben, denen sich gerade Jugendliche stellen, bspw. wenn Partnerschaften, das Aushandeln von Peer-Beziehungen, Konflikte mit Eltern und Lehrern und Erfahrungen im Beruf thematisiert werden“ (Niemann, Götz, 2015, S. 124). Bergmann, Gottberg und Schneider (2012) konstatieren einen hohen Anteil an Themen, wie zum einen Liebe, Partnerschaft und Ehe, zum anderen Straftat, Gewalt und Unfall oder Eltern-Kind-Beziehungen, wobei die Familie und Beziehungen am häufigsten thematisiert

¹⁷ In der Serie *Berlin Tag und Nacht* wurden 88% der Konflikte durch die involvierten Figuren gelöst, in *Köln 50667* 100% (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 124).

3. Merkmale von Scripted Reality

werden (S.23). Bei Gewalttaten oder Kriminalität handelt es sich meist um fiktionale Konstrukte, die im weiteren Umfeld von Jugendlichen so oder so ähnlich stattgefunden haben könnten. In den seltensten Fällen geht es in Scripted Reality Sendungen um spektakuläre Vorkommnisse (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 124). So entsteht eine gewisse Authentizität der dargestellten Realität, die aber aufgrund der Häufung und Komprimierung von Konflikten auf eine verhältnismäßig kurze Erzählzeit¹⁸ als dramatisiert angesehen werden kann (vgl. Götz et al., 2012, S.21).

Scripted Realities bedienen sich als weiteres dramaturgisches Mittel den Cliffhangern. Der Begriff stammt aus der frühen Serienproduktion. Die Folge endet mit einem offenen Handlungsstrang, der in der nächsten Episode wieder aufgenommen wird, wobei diese mit einer neuen ungewissen Situation endet. Ein Cliffhanger ist also ein dramaturgisches Stilmittel, um einen Handlungsstrang einer Folge, bewusst nicht zum Abschluss zu bringen, sondern dem Geschehen am Ende eine besondere, oft dramatische Wendung zu geben, die die Spannung erhöht. Aus dieser gespannten Erwartung des Fortgangs soll der Zuschauer zur Rezeption der nächsten Folge animiert werden (vgl. Mikos, 2015, S. 15). Episodische Sendungen wie *Familien im Brennpunkt* oder *die Schulumittler* nutzen Cliffhanger, um vor Werbepausen Spannung beim Rezipienten aufzubauen und ihn dazu zu animieren nach der Unterbrechung weiter zu schauen (vgl. Götz, 2012, S.21). Da die Handlungsstränge von soaptigen Sendungen fortlaufend und auf die Unendlichkeit hin angelegt sind, wird sich den Cliffhangern am Ende einer Folge bedient. Die Erzählung endet unvermittelt mit einer unaufgelösten Handlung, die in der nächsten Folge wieder aufgegriffen wird. Hier zeigen sich Parallelen zu fiktionalen Soaps (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 91).

3.3 Figuren und Akteure

Die Figuren und Akteure in Filmen und Fernsehsendungen bilden die Handlungsträger in der Erzählung. Über sie wird das Verhältnis von Nähe und Distanz der

¹⁸ Die Erzählzeit von Scripted Reality Sendungen im Fernsehen liegt exklusive der Werbung zwischen 30 bis 45 Minuten (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 97).

3. Merkmale von Scripted Reality

Zuschauer zum Gesehenen bestimmt (vgl. Mikos, 2015, S. 49). Die Figuren in Scripted Reality Sendungen werden von Laiendarstellern verkörpert. Diese werden teilweise „direkt von der Straße weg engagiert“ (Gölz, 2012, S. 16), stammen meist jedoch aus Castingdatenbanken der Produktionsfirmen (vgl. ebd.). Dabei wird auf eine hohe Kompatibilität des Typus der Figur mit dem Darsteller geachtet. Der Darsteller soll durch seine Alltagserfahrungen an die konstruierten Handlungen der Figur anknüpfen können und sie so authentischer verkörpern (vgl. Götz et al., 2012, S. 15). Götz, Holla, Boller und Gruber (2012) führen als Beispiel die Serie *Teenie Mütter* an. Im Plot dieses Formats begleitet ein Kamerateam junge, schwangere Frauen in ihrem Alltag. Die Figuren werden von Mädchen und jungen Frauen verkörpert, die bereits Mütter sind (S. 16). So findet eine Adaption natürlicher Verhaltensweisen der Darsteller auf die Figur statt, die sich vor allem im Sprachgebrauch der Figuren zeigt. Die Darsteller müssen sich nicht an exakte Dialoge halten, was sie von professionellen Schauspielern unterscheidet. Den Figuren wird dadurch eine gewisse Authentizität verliehen, beim Rezipienten könnte Verwirrung über Realität oder Fiktion der Figuren aufkommen (vgl. Bergmann et al., 2012, S. 15). Diese mögliche Unklarheit auf Seiten des Rezipienten, könnte zusätzlich durch die in episodischen Sendungen eingesetzten Experten, wie Polizisten oder Anwälte, verstärkt werden. Oft gehören sie auch im wahren Leben diesen Berufsgruppen an.

Mit Ausnahme einiger Experten stammen die Figuren in Scripted Reality Sendungen überdurchschnittlich oft aus der bürgerlichen Mittelschicht und üben Ausbildungsberufe aus. Vor allem in soapartigen Sendungen wurden besonders häufig Berufe an der unteren Einkommensgrenze codiert, die aber dennoch der bürgerlichen Mitte angehören. Hierzu zählen Anstellungen als Kellner, Barmitarbeiter oder Wirte (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 130). In soapartigen Sendungen sind zudem häufig Berufsgruppen vertreten, die bei Jugendlichen angesehen sind. Beispiele sind hier Model, Sänger oder Fitnesstrainer (vgl. ebd. S. 150).

3. Merkmale von Scripted Reality

In Betrachtung aller Subgenres ist ein überdurchschnittliches Verhältnis an codierten Figuren im Angestellten-Verhältnis¹⁹ zu erkennen. Arbeitslose und Sozialhilfeempfänger sind laut Niemann und Götz (2015) nur selten vertreten. In soapartigen Sendungen machen sie einen Prozentsatz von vier, in Ermittlersendungen von drei Prozent und in Familiensendungen von einem Prozent aus (S. 130).

Das durchschnittliche Spielalter der Akteure in Scripted Reality Sendungen liegt bei 30 Jahren. Eine klare Unterbesetzung an Senioren und älteren Erwachsenen stellten sowohl Niemann und Götz (2015, S. 128), als auch Bergmann, Gottberg und Schneider fest (2012, S. 25) fest. Weibliche Charaktere treten im Gegensatz dazu überdurchschnittlich oft auf, was einen Kontrast zu anderen TV-Serien darstellt (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 150).

Eine Stereotypisierung aufgrund von Milieu-Klischees wurde in keiner der drei Studien festgestellt. Allerdings arbeiten Scripted Realities mit klaren Rollenbildern von Männern und Frauen (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 149). So sind weibliche Akteure meist schwach und naiv, während den Jungen und Männern „böse“²⁰ Charaktereigenschaften zugeschrieben werden. Zudem ist auffällig, dass es besonders in episodischen Sendungen keine Weiterentwicklung der „Bösen“ gibt, auch nicht nach der unausweichlichen Bestrafung (vgl. ebd.). In Bezug auf das äußere Erscheinungsbild der Figuren in Scripted Realities, fällt Niemann und Götz (2015, S.134) eine auffällige Präsentation von Jugendsymbolen in soapartigen Sendungen auf. Eine hohe Anzahl von Charakteren mit Tattoos, Piercings, physischer Attraktivität, einem modernen Kleidungsstil und Singlestatus wurden codiert. Zudem benutzen sie häufig in der Jugendkultur gebräuchliche Kraftausdrücke (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 142). Dennoch fällt, trotz vieler verbal und körperlich ausgetragener Konflikte ein prosoziales Verhalten der Figuren auf (vgl. ebd., S. 143).

¹⁹ Bergmann, Gottberg und Schneider (2012) stellten fest, dass 61,5 Prozent der in der Stichprobe erfassten Figuren eine Tätigkeit als Angestellte-/r ausübten (S. 21).

²⁰ Niemann und Götz (2015) orientieren sich hier an der klischeebehafteten Auffassung von Gut und Böse, die in Scripted Reality Sendungen dargestellt wird. Böse sind Bullies, Straftäter, Männer oder Jungen die fremdgehen oder andere schlagen (S. 149).

4. Snapchat als Distributionskanal

Bevor die Serie *I am Serafina* hinsichtlich der Merkmale von Scripted Reality analysiert wird, ist es nötig den Distributionskanal des Artefakts zu betrachten. Dieser unterscheidet sich von herkömmlich genutzten Kanälen traditioneller Sendeanstalten und weist einige produktionsne Besondereiten auf.

Der Nachrichtendienst Snapchat entwickelte sich aus Evan Spiegels Seminararbeit an der Stanford Universität im Herbst 2011 (o.V., 2015). Es handelt sich hierbei um eine kostenlose App für Smartphones und Smartpads, mit der sich Nutzer Bilder und Videos (sogenannte *Snaps*) übermitteln können. Die verschickten Inhalte sind maximal zehn Sekunden für den Rezipienten sichtbar. Die Dauer bestimmt der Sender der Nachricht selbst. Die Artefakte können durch kurze Bildunterschriften, Zeichnungen oder Filter ergänzt werden (vgl. Dittmann, 2016). Snapchat bietet verschiedene Funktionen zur Übermittlung von Nachrichten, die sich in der formalen Gestaltung und Rezeptionsvorgaben unterscheiden.

1. Das Versenden von visuellen- und audiovisuellen Botschaften von einem Sender an einen oder mehrere gezielte Empfänger.
2. Durch *Snapchat Stories* können Fotos und Videos von Nutzern rezipiert werden, die zuvor dafür vom Profilinehaber autorisiert wurden. Bei einer *Snapchat Story* handelt es sich meist um mehrere Bilder und Videos, die in der, durch den Sender vorgegebenen Chronologie rezipiert werden müssen. Die maximale Ausstrahlungslänge einer *Snapchat Story* beträgt 24 Stunden.
3. Durch die Integration eines Text-Messaging-Dienstes sind Nutzer in der Lage einer gezielten Person Textnachrichten zu senden, die ebenfalls nur einen begrenzten Zeitraum abrufbar sind.
4. Durch die sogenannten *Live-Stories* können Nutzer, die sich mit ihren Smartphones innerhalb eines gewissen geografischen Umkreises befinden, Fotos und Videos zu, von Snapchat redaktionell aufgearbeiteten Artefakten beitragen.

5. In einem räumlich abgetrennten Bereich der App distribuieren TV-Sender, wie CNN und MTV ihre Videos. Traditionelle Anbieter von Printmedien wie Cosmopolitan, People und DailyMail machen kurze Artikel und Bilder den Snapchat-Nutzer zugänglich (vgl. Dittmann, 2016, o.V., 2015, Snapchat, 2017, Colao, 2012).

Die Anzahl der täglich aktiven Nutzer von Snapchat betrug laut einer Statista-Umfrage im Juni 2016 150 Millionen. Im Juni 2016 wurden weltweit täglich zehn Milliarden Videos auf Snapchat rezipiert (vgl. Bloomberg, 2016, S. 19).

Der bayerische Rundfunk wählte Snapchat als ersten Distributionskanal für seine, im Auftrag von Funk produzierte Serie *lam.Serafina*. Jeder auf Snapchat registrierte Nutzer kann den Kanal von *lam.Serafina* abonnieren und in Echtzeit das, über die *Snapchat Stories* erzählte Leben von Serafina verfolgen. Die Zuschauer werden als Sender mitgedacht und durch direkte Fragen und Ansprachen am Fortgang der Diegese beteiligt. Sie können über den Text-Messaging-Dienst schriftliche Antworten oder Fragen formulieren oder Bilder und Videos verschicken, die direkt auf das Handy, welches als Aufnahmegerät der Handlung dient, gesendet werden.

6. *lam.Serafina*, die Einordnung in ein Genre

Im Folgenden wird das Verfahren der erkenntnisorientierten Film- und Fernseh-analyse vorgestellt sowie der Untersuchungsgegenstand.

5.1 Die Film- und Fernsehanalyse

Die Film- und Fernsehanalyse wird durch Mikos (2015, S. 24) definiert als eine „systematische, methodisch kontrollierte und reflektierte Beschäftigung mit einem Film (...) deren Ziel es ist, herauszuarbeiten, wie Film- und Fernsehtexte im kontextuellen Rahmen das kommunikative Verhältnis mit ihrem Zuschauer gestalten und wie sie Bedeutung bilden“.

In den erkenntnisorientierten Analysen geht es vor allem darum, charakteristische Merkmale herauszuarbeiten und neue Erkenntnisse zu sammeln. Dabei

sollen Ansätze und Konzepte stetig überprüft und durch methodische Reflexion und ausführliche Explikation der Ergebnisse und Interpretation intersubjektive Überprüfbarkeit gegeben werden (vgl. Hickethier, 2007, S. 25). Bei der Film- und Fernsehanalyse werden gängige Rezeptionsmuster mit einem wissenschaftlich orientierten auf Abstraktion fokussierten Blick kombiniert (vgl. Mikos, 2015, S. 77).

Aufgrund seiner vielen Elemente und zu analysierenden Inhalte wird der Film oder die Fernsehsendung selten als Ganzes mit allen Einzelteilen betrachtet. Meist ist dies auch für die untersuchende Wissenschaft irrelevant (vgl. Becker, Schöll, 1983, S. 23). Außerdem ist durch die Weiterentwicklung der Aufzeichnungstechnik, durch die Möglichkeit die Wiedergabe nach Belieben zu stoppen oder zu wiederholen, eine komplette Protokollierung des Films nicht mehr nötig (vgl. Hickethier, 2007, S. 35). Eine Analyse folgt meist dem groben Ablauf von Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Bewerten (vgl. Mikos, 2015, S. 86).

Es existieren verschiedene Instrumente für die Analyse von Filmen und Fernsehsendungen. Relevant sind vor allem das Einstellungsprotokoll, welches eine möglichst exakte Transkription des Films oder der Fernsehsendung anbietet, und das Sequenzprotokoll, welches die Handlung in Sequenzen segmentiert und die Abfolge der Handlungen sichtbar macht (vgl. Faulstich, 2002, S. 63, Hickethier, 2007, S. 35, Korte, 2004, S. 45). Die Wahl des Instruments ist dabei immer in Abhängigkeit des Erkenntnisinteresses zu sehen. Von hoher Relevanz ist dabei die Transparenz der Argumentationsschritte, um nachprüfbar Erkenntnisse zu erlangen (vgl. Korte, 2004, S. 17).

5.1 Untersuchungsgegenstand, Erkenntnisinteresse und Gestaltung des Instruments

Untersuchungsgegenstand sind alle, zum Untersuchungszeitpunkt veröffentlichten Folgen der Serie *lam.Serafina*. Das macht eine Grundgesamtheit von 30 Folgen. Aufgrund angestrebter Transparenz der Analyse werden die Episoden nicht im Distributionskanal Snapchat untersucht sondern auf der Internetseite Funk.net. Da die einzelnen Folgen auf Snapchat nur 24 Stunden abrufbar sind, wäre eine solche Rezeption nicht intersubjektiv nachvollziehbar.

Der Untersuchungsgegenstand ist ein Artefakt, welches mit Snapchat generiert wurde. Die maximale Aufzeichnungsdauer eines Videos beträgt zehn Sekunden, weshalb das Einstellungsprotokoll als Analyseinstrument entfällt. Bei den untersuchten Folgen, die aus einem Zusammenschritt der einzelnen, in Snapchat generierten Videos bestehen, hat die Veränderung der Einstellungsgrößen einen rein produktionsellen Hintergrund. Stattdessen wurde das Sequenzprotokoll gewählt, welches modifiziert wurde. Eine Folge bildet einen Tag in der Erzählzeit und der erzählten Zeit. Deshalb wurde eine Episode als eine lange Plansequenz betrachtet.

Das Erkenntnisinteresse der Analyse liegt in der Untersuchung der Merkmale von Scripted Reality. Diese wurden in Kapitel drei herausgearbeitet und in das Analyseinstrument aufgenommen. Dabei werden formal-dokumentarische Darstellungs- und Gestaltungsmittel, wie die Erzählhaltung der Kamera, Musik und Ton, mögliche Tagebuch- oder Interviewszenen und der Schutz von Privatsphäre oder datenschutzrechtlichen Bestimmungen textlich erfasst. Inhaltliche Gestaltungsmittel der Narration und Dramaturgie, die herausgearbeitet werden, sind die Gestaltung und Entstehung von Konflikten, angesprochene Themen, der Einsatz von Cliffhangern und die Widersprüchlichkeit der in den Dialogen thematisierten Inhalte, die auf das fehlen zuvor konzipierter Texte hindeuten können. In Bezug auf die Figuren und Akteure werden Berufe, Alter, Geschlecht und möglicherweise vorhandene Jugendsymbole erfasst.

Zur Untersuchung der Ton- und Bildqualität wurde eine technische Datenanalyse von vier, in Snapchat generierten Videos, mit dem Schnittprogramm Adobe Premiere Pro durchgeführt. Für die Analysen sollen die Gütekriterien Objektivität, Reliabilität und Validität betrachtet werden. Objektivität wird vor allem durch die Transparenz der Untersuchung gewährleistet. Da es nur eine analysierende Person gibt, wird das Instrument immer gleich verwendet und die Einträge in das tabellarische Protokoll unterliegen den gleichen Kriterien. Diese Kriterien beruhen auf den Erkenntnissen zweier Studien und eines Forschungsberichts²¹ und sind aus diesem Grund intersubjektiv nachvollziehbar. Daher wird auch die Reliabilität

²¹ Gemeint sind hier die Ausarbeitungen, auf die sich in Kapitel drei bezogen wird.

der Untersuchung erhöht. Durch die bestimmten Kategorien ist die Reproduzierbarkeit der Analyse oder die Verwendung des Instruments für weitere Untersuchungen gewährleistet. Validität wird dadurch erzeugt, dass die Kategorien der Tabelle aus Studien über Scripted Reality herausgearbeitet wurden und zuvor im theoretischen Teil der Ausarbeitung eine mögliche Einordnung eines von Sendeanstalten konzipierten Internet-Artefakts in ein Genre des traditionellen Fernsehens verifiziert wurde. Die anschließende Interpretation baut auf dem erstellten Protokoll auf und soll möglichst intersubjektiv nachvollziehbar sein.

5.3 Exposé

Die Protagonistin, Serafina, (gespielt von Franca Serafina Bolegno) lebt mit ihrem Freund, Mathis, in München. Nach ihrem Abitur nimmt sie sich ein Jahr Auszeit, um Erfahrungen in der Modebranche zu sammeln. Ein Bewerbungsgespräch bei einem Modelabel steht kurz bevor. Als sie eines Nachmittags von einem Besuch auf dem Oktoberfeste nach Hause zurückkehrt, erwischt sie ihren Freund in flagranti. Bei ihrer Flucht aus der Wohnung lernt sie die Berlinerin Vicky kennen, in dessen Wohngemeinschaft (WG) Serafina einige Zeit wohnen darf. Maria, Vickys Mitbewohnerin ist Anfangs nicht begeistert von Serafina. Im Gegensatz zu Vicky und Serafina hat Maria einen geregelten Tagesablauf und Struktur in ihrem Leben. Angestiftet von Vicky nimmt Serafina Drogen, betrinkt sich auf einer Party derartig, dass sie am nächsten Morgen neben einem fremden Mann aufwacht, klaut ein Auto und lässt sich ein Tattoo stechen. Den Praktikumsplatz bei dem Modelabel bekommt sie nicht und nach einem Unfall in der Wohnung, wirft Maria sie raus. Serafina merkt, dass sie ihr Leben wieder unter Kontrolle bringen muss und entschließt sich, nachdem sie endgültig mit Mathis Schluss gemacht hat, für einige Zeit nach Italien zu ihren Eltern zu fahren. Staffel eins erzählt 14 Tage aus dem Leben von Serafina. Dabei stimmt die erzählte Zeit mit der Erzählzeit überein. Jeder Tag bildet eine Episode.

Die zweite Staffel beginnt mit Serafinas Rückkehr nach München. Auf ihrem Weg vom Bahnhof zu einem Treffen mit Vicky und Maria wird sie von einem Radfahrer angefahren. Max, der Verursacher bringt sie ins Krankenhaus verabschie-

6. Resultate

det sich dann aber schnell. Vicky und Maria sind während Serafinas Abwesenheit umgezogen und bieten ihrer zurückgekehrten Freundin das dritte Zimmer an. Nachdem Maria kurzfristig ein Jobangebot in London bekommt, müssen sich Vicky und Serafina um eine neue Mitbewohnerin kümmern. Um die nächste Miete bezahlen zu können, klaut Vicky die Einnahmen ihres Chefs aus der Kasse. Ihr Arbeitskollege, Bodo, beobachtet sie dabei und verlangt als Gegenleistung für sein Schweigen, kostenfrei in der WG zu wohnen. Serafina, die von der Erpressung nichts weiß, findet heraus, dass Bodo in ihrer Wohnung mit Drogen dealt. Sie stellt Vicky zur Rede und gemeinsam entwickeln sie einen Plan, um Bodo los zu werden. Schlussendlich wird dieser von der Polizei abgeführt, ohne Vicky zu verraten. Serafina trifft sich in der Zwischenzeit mit Max, den sie über das Internet wiedergefunden hat. Sie entwickelt Gefühle für ihn und ist deshalb umso trauriger, als sie ihn ihre Freundin, Anna küssen sieht. Max will seinen Fehler wieder gut machen und umwirbt Serafina danach umso mehr. Er stellt ihr einen bekannten YouTuber vor, der bereit ist ein Video mit ihr zu produzieren, beschenkt sie und überrascht sie zu ihrem Geburtstag mit einem Besuch im Autokino. Die Erzählung des untersuchten Materials endet mit einem Kuss und der Versöhnung der Beiden. Die Serie wird von PULS, dem Jugendangebot des Bayerischen Rundfunks produziert und richtet sich an eine Kernzielgruppe von Jugendlichen im Alter von 14 bis 19 (vgl. Petersen, 2016).

6. Resultate

6.1 Technische Datenanalyse

Als Merkmale des formal-dokumentarischen Stils führen Götz, Holler, Boller und Gruber (2012, S. 12) die Faktoren, wackelnde Kamerabilder und mittlere bis schlechte Tongestaltung in Scripted Reality Sendungen an. Sie werden nicht als zu protokollierendes Merkmal in die Analyse aufgenommen. Ein verwackeltes Bild und Bewegungen, die sich vom Kameramann auf das Gerät übertragen sind bei Aufnahmen mit einem Handy unumgänglich. Als Aufnahmegerät wurde ein iPhone

6. Resultate

6 oder 6s verwendet, die einzelnen Videos direkt in der App, Snapchat generiert. Der Ton wurde über das interne Mikrofon des Handys aufgezeichnet. Die technische Datenanalyse von vier Snapchat-Videos (siehe Abbildung 3 und 4) ergab, dass die Bild- und Tonqualität der von Snapchat generierten Videos je nach Hardwarekonfiguration, -auslastung und Bildinhalt variiert. Bei der Aufnahme eines Videos fließt beim Kodiervorgang der Videodatei ein Bilddatenstrom gemessen in Bits pro Sekunde. Die Bitrate ist also durch die Datenmenge, die in einer bestimmten Zeit verarbeitet wird definiert. Je höher die Bitrate, desto besser ist die Qualität des Videos, da es weniger komprimiert wird. Mit der Bitrate steigt daher auch die Größe der Ausgabedatei. Abbildung drei zeigt die Datenanalyse von zwei Snapchat-Videos, die mit einem Android-Handy (Motorola G4) aufgenommen wurden. Die nach der Videokomprimierung tatsächlich auf den Telefonspeicher geschriebene Bitrate, nennt sich Daten-Bitrate. Sie beträgt beim Video auf der linken Seite im Durchschnitt 3893 Kilobit pro Sekunde. Das andere Video (rechte Seite, Abbildung 3), welches unter den gleichen Bedingungen aufgenommen wurde weist eine höhere durchschnittliche Bitrate auf, die bei 5463 Kilobit pro Sekunde liegt. Beide Videos, weisen eine atypische Bildfrequenz von 23,47 Frames pro Sekunde auf. Sie entspricht keiner Fernseh- oder Internetnorm.

Abbildung vier zeigt die Datenanalyse zweier Snapchat-Videos, die mit einem iPhone 6s aufgezeichnet wurden. Auch hier variieren die Bitraten. Das erste Video (linke Seite, Abbildung 4) wurde mit einer durchschnittlichen Bitrate von 5331 Kilobit pro Sekunde aufgenommen, während das Zweite (rechte Seite) mit durchschnittlich 7535 Kilobit pro Sekunde geschrieben wurde. Die Bildfrequenz entspricht mit 29,97 Frames pro Sekunde, dem amerikanischen Videostandard NTSC.

Die Analyse zeigt, dass Snapchat eine große Varianz der aufgezeichneten Bild- und Tonqualität aufweist. Die aufgezeichnete Videoqualität variiert je nach Hardwareausstattung und -auslastung des Telefons sowie durch die Komplexität der aufzuzeichnenden Bildinhalte. Bei Telefonen mit besserer Hardware sind zwar grundsätzlich höhere Auflösungen, stabilere Bildfrequenzen und größere Bitraten möglich, die Bild- und Tonqualität ist nach professionellen Standards jedoch mangelhaft. Snapchat arbeitet mit dem h.264-Kodierverfahren, mit einer Aufzeich-

6. Resultate

nungsrate von etwa drei bis acht Megabit pro Sekunde. Eine branchenübliche Fernsehkamera (Beispiel: Panasonic HPX-2100) arbeitet mit einem AVC-Intra100-Codec mit 100 Megabit pro Sekunde. Das entspricht der zwanzig- bis dreißigfachen Datendichte (vgl. Panasonic India, 2016). Die technische Datenanalyse zeigt, dass Bild- und Tonaufnahmen mit Handykameras grundsätzlich von mangelhafter sowie nicht-konstanter Qualität sind, verglichen mit gängigen Standards professioneller Fernseh- und Internetproduktionen v. Dieses Ergebnis wird als Resultat in die Interpretation aufgenommen.

<ul style="list-style-type: none"> ▼ Stream 0 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Audio Codec: MPEG AAC Audio (mp4a) Sprache: Englisch Kanäle: Stereo Abtastrate: 44100 Hz ▼ Stream 1 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Video Codec: H264 - MPEG-4 AVC (part 10) (avc1) Sprache: Englisch Auflösung: 960x546 Bildschirmauflösung: 960x540 Bildwiederholrate: 23.475418 Decodiertes Format: Planar 4:2:0 YUV 	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Stream 0 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Audio Codec: MPEG AAC Audio (mp4a) Sprache: Englisch Kanäle: Stereo Abtastrate: 44100 Hz ▼ Stream 1 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Video Codec: H264 - MPEG-4 AVC (part 10) (avc1) Sprache: Englisch Auflösung: 960x546 Bildschirmauflösung: 960x540 Bildwiederholrate: 23.475418 Decodiertes Format: Planar 4:2:0 YUV 																																																												
<ul style="list-style-type: none"> ▼ Audio <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Decodiert</td><td style="text-align: right;">102 Blöcke</td></tr> <tr><td>Gespielt</td><td style="text-align: right;">102 Puffer</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td style="text-align: right;">0 Puffer</td></tr> </table> ▼ Video <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Decodiert</td><td style="text-align: right;">66 Blöcke</td></tr> <tr><td>Angezeigt</td><td style="text-align: right;">57 Frames</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td style="text-align: right;">0 Frames</td></tr> </table> ▼ Input/Lese <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Mediengröße</td><td style="text-align: right;">1195 KiB</td></tr> <tr><td>> Input-Bitrate</td><td style="text-align: right;">5460 kb/s</td></tr> <tr><td>Größe der demuxten Daten</td><td style="text-align: right;">1161 KiB</td></tr> <tr><td>Daten-Bitrate</td><td style="text-align: right;">3893 kb/s</td></tr> <tr><td>Verworfen (Fehlerhaft)</td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>Ausgelassen (nicht fortgesetzt)</td><td style="text-align: right;">0</td></tr> </table> ▼ Ausgabe/Geschrieben/Gesendet <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Gesendet</td><td style="text-align: right;">0 Pakete</td></tr> <tr><td>Gesendet</td><td style="text-align: right;">0 KiB</td></tr> <tr><td>Upstream-Rate</td><td style="text-align: right;">0 kb/s</td></tr> </table> 	Decodiert	102 Blöcke	Gespielt	102 Puffer	Verloren	0 Puffer	Decodiert	66 Blöcke	Angezeigt	57 Frames	Verloren	0 Frames	Mediengröße	1195 KiB	> Input-Bitrate	5460 kb/s	Größe der demuxten Daten	1161 KiB	Daten-Bitrate	3893 kb/s	Verworfen (Fehlerhaft)	0	Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0	Gesendet	0 Pakete	Gesendet	0 KiB	Upstream-Rate	0 kb/s	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Audio <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Decodiert</td><td style="text-align: right;">99 Blöcke</td></tr> <tr><td>Gespielt</td><td style="text-align: right;">99 Puffer</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td style="text-align: right;">0 Puffer</td></tr> </table> ▼ Video <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Decodiert</td><td style="text-align: right;">49 Blöcke</td></tr> <tr><td>Angezeigt</td><td style="text-align: right;">42 Frames</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td style="text-align: right;">0 Frames</td></tr> </table> ▼ Input/Lese <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Mediengröße</td><td style="text-align: right;">1187 KiB</td></tr> <tr><td>> Input-Bitrate</td><td style="text-align: right;">5826 kb/s</td></tr> <tr><td>Größe der demuxten Daten</td><td style="text-align: right;">1151 KiB</td></tr> <tr><td>Daten-Bitrate</td><td style="text-align: right;">5463 kb/s</td></tr> <tr><td>Verworfen (Fehlerhaft)</td><td style="text-align: right;">0</td></tr> <tr><td>Ausgelassen (nicht fortgesetzt)</td><td style="text-align: right;">0</td></tr> </table> ▼ Ausgabe/Geschrieben/Gesendet <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Gesendet</td><td style="text-align: right;">0 Pakete</td></tr> <tr><td>Gesendet</td><td style="text-align: right;">0 KiB</td></tr> <tr><td>Upstream-Rate</td><td style="text-align: right;">0 kb/s</td></tr> </table> 	Decodiert	99 Blöcke	Gespielt	99 Puffer	Verloren	0 Puffer	Decodiert	49 Blöcke	Angezeigt	42 Frames	Verloren	0 Frames	Mediengröße	1187 KiB	> Input-Bitrate	5826 kb/s	Größe der demuxten Daten	1151 KiB	Daten-Bitrate	5463 kb/s	Verworfen (Fehlerhaft)	0	Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0	Gesendet	0 Pakete	Gesendet	0 KiB	Upstream-Rate	0 kb/s
Decodiert	102 Blöcke																																																												
Gespielt	102 Puffer																																																												
Verloren	0 Puffer																																																												
Decodiert	66 Blöcke																																																												
Angezeigt	57 Frames																																																												
Verloren	0 Frames																																																												
Mediengröße	1195 KiB																																																												
> Input-Bitrate	5460 kb/s																																																												
Größe der demuxten Daten	1161 KiB																																																												
Daten-Bitrate	3893 kb/s																																																												
Verworfen (Fehlerhaft)	0																																																												
Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0																																																												
Gesendet	0 Pakete																																																												
Gesendet	0 KiB																																																												
Upstream-Rate	0 kb/s																																																												
Decodiert	99 Blöcke																																																												
Gespielt	99 Puffer																																																												
Verloren	0 Puffer																																																												
Decodiert	49 Blöcke																																																												
Angezeigt	42 Frames																																																												
Verloren	0 Frames																																																												
Mediengröße	1187 KiB																																																												
> Input-Bitrate	5826 kb/s																																																												
Größe der demuxten Daten	1151 KiB																																																												
Daten-Bitrate	5463 kb/s																																																												
Verworfen (Fehlerhaft)	0																																																												
Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0																																																												
Gesendet	0 Pakete																																																												
Gesendet	0 KiB																																																												
Upstream-Rate	0 kb/s																																																												

Abbildung 3. Technische Datenanalyse von zwei Snapchat-Videos, aufgenommen mit: Motorola G4. Ausgewertet in: Adobe Premiere pro, mit technischer Beratung von Sebastian Schanz.

6. Resultate

<ul style="list-style-type: none"> Stream 0 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Video Codec: H264 - MPEG-4 AVC (part 10) (avc1) Auflösung: 1280x738 Bildschirmauflösung: 1280x720 Bildwiederholrate: 29.976702 Decodiertes Format: Planar 4:2:0 YUV full scale Stream 1 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Audio Codec: MPEG AAC Audio (mp4a) Kanäle: Stereo Abtastrate: 44100 Hz 	<ul style="list-style-type: none"> Stream 0 <ul style="list-style-type: none"> Typ: Audio Codec: MPEG AAC Audio (mp4a) Kanäle: Stereo Abtastrate: 44100 Hz Stream 1 <ul style="list-style-type: none"> Typ: VLC wird^ Codec: H264 - MPEG-4 AVC (part 10) (avc1) Auflösung: 720x1282 Bildschirmauflösung: 720x1280 Bildwiederholrate: 29.976762 Decodiertes Format: Planar 4:2:0 YUV 																																																												
<ul style="list-style-type: none"> Audio <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Decodiert</td><td>94 Blöcke</td></tr> <tr><td>Gespielt</td><td>94 Puffer</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td>0 Puffer</td></tr> </tbody> </table> Video <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Decodiert</td><td>70 Blöcke</td></tr> <tr><td>Angezeigt</td><td>74 Bilder</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td>0 Bilder</td></tr> </tbody> </table> Input/Lese <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Mediengröße</td><td>1643 KiB</td></tr> <tr><td>Input-Bitrate</td><td>5399 kb/s</td></tr> <tr><td>Größe der demuxten Daten</td><td>1620 KiB</td></tr> <tr><td>Daten-Bitrate</td><td>5331 kb/s</td></tr> <tr><td>Verworfen (Fehlerhaft)</td><td>0</td></tr> <tr><td>Ausgelassen (nicht fortgesetzt)</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> Ausgabe/Geschrieben/Gesendet <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Gesendet</td><td>0 Pakete</td></tr> <tr><td>Gesendet</td><td>0 KiB</td></tr> <tr><td>Upstream-Rate</td><td>0 kb/s</td></tr> </tbody> </table> 	Decodiert	94 Blöcke	Gespielt	94 Puffer	Verloren	0 Puffer	Decodiert	70 Blöcke	Angezeigt	74 Bilder	Verloren	0 Bilder	Mediengröße	1643 KiB	Input-Bitrate	5399 kb/s	Größe der demuxten Daten	1620 KiB	Daten-Bitrate	5331 kb/s	Verworfen (Fehlerhaft)	0	Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0	Gesendet	0 Pakete	Gesendet	0 KiB	Upstream-Rate	0 kb/s	<ul style="list-style-type: none"> Audio <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Decodiert</td><td>222 Blöcke</td></tr> <tr><td>Gespielt</td><td>222 Puffer</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td>0 Puffer</td></tr> </tbody> </table> VLC wird^ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Decodiert</td><td>156 Blöcke</td></tr> <tr><td>Angezeigt</td><td>158 Bilder</td></tr> <tr><td>Verloren</td><td>2 Bilder</td></tr> </tbody> </table> Input/Lese <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Mediengröße</td><td>5114 KiB</td></tr> <tr><td>Input-Bitrate</td><td>7563 kb/s</td></tr> <tr><td>Größe der demuxten Daten</td><td>5036 KiB</td></tr> <tr><td>Daten-Bitrate</td><td>7538 kb/s</td></tr> <tr><td>Verworfen (Fehlerhaft)</td><td>0</td></tr> <tr><td>Ausgelassen (nicht fortgesetzt)</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> Ausgabe/Geschrieben/Gesendet <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td>Gesendet</td><td>0 Pakete</td></tr> <tr><td>Gesendet</td><td>0 KiB</td></tr> <tr><td>Upstream-Rate</td><td>0 kb/s</td></tr> </tbody> </table> 	Decodiert	222 Blöcke	Gespielt	222 Puffer	Verloren	0 Puffer	Decodiert	156 Blöcke	Angezeigt	158 Bilder	Verloren	2 Bilder	Mediengröße	5114 KiB	Input-Bitrate	7563 kb/s	Größe der demuxten Daten	5036 KiB	Daten-Bitrate	7538 kb/s	Verworfen (Fehlerhaft)	0	Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0	Gesendet	0 Pakete	Gesendet	0 KiB	Upstream-Rate	0 kb/s
Decodiert	94 Blöcke																																																												
Gespielt	94 Puffer																																																												
Verloren	0 Puffer																																																												
Decodiert	70 Blöcke																																																												
Angezeigt	74 Bilder																																																												
Verloren	0 Bilder																																																												
Mediengröße	1643 KiB																																																												
Input-Bitrate	5399 kb/s																																																												
Größe der demuxten Daten	1620 KiB																																																												
Daten-Bitrate	5331 kb/s																																																												
Verworfen (Fehlerhaft)	0																																																												
Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0																																																												
Gesendet	0 Pakete																																																												
Gesendet	0 KiB																																																												
Upstream-Rate	0 kb/s																																																												
Decodiert	222 Blöcke																																																												
Gespielt	222 Puffer																																																												
Verloren	0 Puffer																																																												
Decodiert	156 Blöcke																																																												
Angezeigt	158 Bilder																																																												
Verloren	2 Bilder																																																												
Mediengröße	5114 KiB																																																												
Input-Bitrate	7563 kb/s																																																												
Größe der demuxten Daten	5036 KiB																																																												
Daten-Bitrate	7538 kb/s																																																												
Verworfen (Fehlerhaft)	0																																																												
Ausgelassen (nicht fortgesetzt)	0																																																												
Gesendet	0 Pakete																																																												
Gesendet	0 KiB																																																												
Upstream-Rate	0 kb/s																																																												

Abbildung 4. Technische Datenanalyse von zwei Snapchat-Videos, aufgenommen mit: iPhone 6s. Ausgewertet in: Adobe Premiere pro, mit technischer Beratung von Sebastian Schanz.

6.2 Formale Darstellungs- und Gestaltungsmittel (erkenntnisorientierte Inhaltsanalyse)

Bezugnehmend auf die formalen Darstellungs- und Gestaltungsmittel der Serie *Iam.Serafina* wurde die Erzählzeit einer jeden Folge erfasst, die Erzählhaltung der Kamera zur Handlung, die musikalische Gestaltung, Merkmale, die auf einen Schutz der Privatsphäre oder des Datenschutzes hindeuten, mögliche tagebuch- oder interviewartige Momente, der Einsatz von Cliffhangern und eine mögliche Widersprüchlichkeit in den Handlungen und Dialogen der Akteure.

Die Erzählzeit einer jeden Folge variiert sehr stark. Keine Episode ist gleich lang. Die minimale Länge einer Folge beträgt 03.58 Minuten die maximale Länge 22.49 Minuten. Da die Akteurin, Serafina (mit wenigen Ausnahmen) als Kamerafrau agiert, wird lediglich ihre subjektive Sicht auf die Handlung vermittelt. Die Kamerahaltung ist dadurch ausschließlich subjektiv geprägt, durch Momente in denen sich die Akteurin selbst filmt oder das einfängt was sie sieht. Die Kamera

6. Resultate

nimmt ihren *Point of view (POV)* ein. In seltenen Fällen wird die Kamera in der Diegese an die Antagonistinnen, Serafinas Mitbewohnerinnen, übergeben. Dann nimmt die Kamera ihre subjektive Sicht auf das Geschehen ein.

In sechs Fällen wird das Aufnahmegerät konkret in den Plot einbezogen. Es wird als störend empfunden, soll ausgeschaltet werden oder ist der Grund für Antipathien gegen die Protagonistin.

Musik wird lediglich in der Diegese als Gestaltungsmittel. Eine spätere Untermalung in der Montage findet nicht statt. Die Musik wird entweder von den Akteuren selbst, direkt vom Aufnahmemedium oder Boxen in den Drehorten eingespielt. In solchen Fällen unterstreicht sie die Stimmung der Akteure, die auf das gespielte Lied eingehen, indem sie Textpassagen mitsingen, tanzen oder einen bestimmten Song als ihr Lieblingslied identifizieren. Bei den eingespielten Titeln handelt es sich um Lieder der nationalen und internationalen Charts oder Evergreens. Manchmal fungiert die Musik als Hintergrunduntermalung (z.B. im Restaurant oder Club). Dann ist sie nicht durch die Akteure selbst eingespielt und selten einen inhaltlichen Bezug.

Als Schutz der Privatsphäre oder der Personendaten werden verschiedene Filter und Emojis²² verwendet. Schriftlich festgehaltene Artefakte (Namen, Adressen, Auto-Kennzeichen) werden in der Nachbearbeitung mit dem Aufnahmegerät übermalt. Gesichter, in der Erzählung nicht erscheinen wollender Personen, werden mit Emojis überdeckt.

In jeder Episode gibt es tagebuchartige Momente, in denen die Hauptakteurin ihren Gefühlszustand mitteilt, Geschehenes nacherzählt und den Tag Revue passieren lässt. In fünf Folgen gibt es interviewartige Momente, in denen die Kamera (gesteuert durch Serafina) den Interviewpartner in einer zentralen Position filmt. Serafina stellt Fragen aus dem Off. Die Befragten Akteure sind Personen des öffentlichen Lebens und spielen sich selbst.

²² „Aus Japan stammendes, einem Emoticon ähnliches Piktogramm, das auf Gefühlslagen, Gegenstände, Orte, Tiere, Essen o.Ä. verweist (in elektronischen Nachrichten).“ (Dudenredaktion, o.J., für: „Emoji“).

6.3 Inhaltliche Gestaltungsmittel (erkenntnisorientierte Inhaltsanalyse)

Der Erzähler des Plots ist Serafina. Sie führt durch die Handlung, indem sie Geschehnisse direkt in die Kamera kommentiert oder in der Diegese nicht ausgespielte Handlungen nacherzählt. Sie fungiert als homodiegetischer Erzähler, der seine subjektive Sicht auf die dargestellte Welt präsentiert.

Die Erzählzeit der einzelnen in Snapchat generierten Videos, entspricht der erzählten Zeit von maximal zehn Sekunden. Da Zeitsprünge als Gestaltungsmittel genutzt werden, ist die Gesamtlänge des Materials nicht so lang wie die erzählte Zeit. In jeder Episode wird chronologisch ein Tag aus dem Leben von Serafina erzählt. Die Erzählzeit beträgt somit in der ersten Staffel 14 Tage. Die Handlung beginnt üblicherweise mit einer direkten Begrüßung in die Kamera. Der Zuschauer wird kurz in die Handlung eingeführt, meist durch eine tagebuchartige Gefühlsäußerung oder einen Kommentar von der Protagonistin. Im darauffolgenden Plot lässt sie die Zuschauer an ihrem Alltag teilhaben, indem sie scheinbar intuitiv für sich subjektiv interessante Momente filmt oder direkt nacherzählt.

In 27 von 30 Folgen kommt es nach der Exposition zu mindestens einem Konflikt. Diese treten meist unvermittelt auf, werden über die einzelnen Folgen hinaus immer wieder aufgegriffen und meist positiv beendet. Die Konfliktparteien vertragen sich wieder, der „Böse“ wird verhaftet oder man nimmt sich das Geschehene nicht übel.

Themen über die gestritten, diskutiert oder geredet werden, sind Liebe (erwidert/unerwidert, Liebeskummer/Liebesglück), Beziehung (Trennung / Beziehung eingehen), Sex, Geldsorgen in Verbindung mit dem Thema Job, das gemeinsame Leben in der WG, Mode und Beauty.

Es wird sich oft dem dramaturgischen Gestaltungsmittel des Cliffhangers bedient, allerdings nicht immer. Am Ende einer Folge werden Fragen aufgeworfen oder Handlungsstränge begonnen, deren Ausgang erst in der nächsten Folge geklärt wird. Es gibt fünf widersprüchliche Aussagen oder Handlungen der Akteure:

Folge 1.4: Die Antagonistin, Vicky, sagt, sie könne kein polnisch sprechen. Serafina behauptet das Gegenteil, da sie sie mit ihrer Mutter hat polnisch sprechen hören. Serafina kennt Vicky allerdings erst seit vier Tagen. In der Diegese gibt es keine Szene, die Serafinas Wissen darüber erklärt.

6. Resultate

Folge 1.6: Serafina behauptet sie habe überhaupt kein Geld mehr und wisse nicht, wie sie an etwas Essbares kommen soll. Sie fragt einen Marktstandbetreiber, ob sie etwas umsonst bekäme. In der darauffolgenden Szene trinkt sie einen Kaffee im to-go-Becher.

Folge 2.1: Serafina war für einige Zeit in Italien. Als sie zurück nach München kommt, trifft sie Vicky. Gemeinsam wollen die Beiden Maria abholen. Als die drei aufeinander treffen, begrüßt Maria Vicky als wäre sie für lange Zeit weg gewesen, obwohl die beiden in der Erzählung immer noch Mitbewohnerinnen sind, die täglich Zeit miteinander verbringen.

Folge 2.8: Vicky bringt unerwartet Gäste mit in die WG. Es sind ihre Freunde, von denen Serafina einen aus Berlin kennt. Vicky und Serafina waren aber noch nicht zusammen in Berlin.

2.11: Max wird von Serafina auf eine Party mit ihren Freundinnen eingeladen, die er noch nicht kennt. Max und Serafina treffen sich seit einiger Zeit, haben sich bereits mehrmals geküsst und verbringen viel Zeit miteinander. Er kommt auf die Party während Serafina nicht da ist. Als sie zurück kommt küsst er ihre Freundin.

6.4 Figuren und Akteure (erkenntnisorientierte Inhaltsanalyse)

Um die handelnden Figuren und Akteure der Serie erfassen zu können, wurde ihr Geschlecht, ihr Alter (geschätzt oder gewusst), ihre Berufe und besondere äußere Merkmale protokolliert. Dabei wurde sich auf Figuren beschränkt, die als handelnde Akteure auftraten und mindestens einmal sprechen. Das Geschlecht wurde beim Auftreten der Figur erfasst, der Beruf bei Erwähnung und das Alter geschätzt oder zu einem späteren Zeitpunkt korrigiert, falls es genannt wurde.

Von den 42 codierten Akteuren, sind 22 weiblich und 20 männlich. Davon sind wiederum 43 Prozent Anfang 20, 29 Prozent Mitte 20, zehn Prozent Ende 20 und 19 Prozent älter als 30. Da ein Großteil dieser Angaben geschätzt ist, erheben sie keinen Anspruch auf intersubjektiv nachvollziehbare Validität.

Als Berufsbilder wurden besonders oft studentische Aushilfsjobs oder Schülerjobs protokolliert, wie Promotion, Aushilfe im Tierheim oder Praktikanten. Weiter

7. Interpretation und Einordnung

Berufe stammen aus Feldern, die vor allem bei Jugendlichen angesehen sind, wie YouTuber, „It-Boy“, Model, Fitnesstrainer, Barkeeper, Tanzlehrer, Modeblogger oder Fußballer (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 180). Akteure aus Berufsgruppen des gesundheitlichen- oder staatsdienlichen Bereichs treten ebenfalls auf, sie stellen allerdings Randfiguren dar.

Die vier Hauptakteure Serafina, Vicky, Maria und Romy sind überdurchschnittlich hübsch und zeichnen sich äußerlich durch Kennzeichen der Jugendkultur aus. Sie sind tätowiert, gepierct und tragen Outfits und Accessoires der aktuellen Mode. Das trifft auch, auf die meisten anderen auftretenden Akteure zu. Die Wohnungen der vier Hauptakteure orientieren sich ebenfalls an der aktuellen Jugendkultur, zum Beispiel durch moderne Accessoires.

7. Interpretation und Einordnung

Götz, Holler, Bulla und Gruber (2012, S. 12) sprechen in Bezug auf formale Darstellungs- und Gestaltungsmittel der Scripted Reality Sendungen, von formal-dokumentarischen Stilmitteln. Einige dieser Stilmittel finden sich in der analysierten Serie wider.

Iam.Serafina weist ein stets leicht bis stark verwackeltes Bild auf. Je nach Emotionalisierungsgrad der Kamerafrau/Akteurin verstärken sich die Bewegungen. Sie werden von der Kameraführung auf das Gerät übertragen. In Momenten, in denen Serafina das Geschehene aus ihrer Sicht präsentiert (POV), kann das Gefühl beim Rezipienten entstehen selbst Teil der Diegese zu sein. Durch die Einbeziehung der Kamera in die Diegese wird das Gerät und der Prozess des Filmen Teil der Erzählung. Die Handlung wirkt dadurch authentisch und erinnert an Videoblogs. Die Rezipienten müssen sich nicht die Frage stellen, warum ein außenstehendes Kamerateam den Alltag des Mädchens filmt. Zudem ist die junge Zielgruppe mit der Aufnahmetechnik (der Herstellung von Snapchat-Videos) vertraut, wodurch sie sich nicht nur mit den handelnden Personen und dem Geschehenen identifizieren können, sondern auch mit dem Herstellungsprozess.

7. Interpretation und Einordnung

Iam.Serafina weist, genau wie soaptartige Serien tagebuchartige Momente auf, in denen ein homodiegetischer Erzähler, in diesem Fall Serafina, seine Gefühle direkt in die Kamera äußert, das Geschehene kommentiert und subjektiv einordnet. In der analysierten Serie wird dieses Gestaltungsmittel auch zur Nacherzählung, in der Diegese nicht ausgespielter Momente genutzt. Hier liegt die Vermutung nah, dass Zeit und Produktionskosten gespart wurden. Am Untersuchungsgegenstand intersubjektiv nachvollziehbar ist dies allerdings nicht. Interview-Szenen mit Experten, wie sie aus episodischen Scripted Reality Sendungen bekannt sind, sind ebenfalls im Untersuchungsmaterial zu identifizieren. Die interviewten Akteure spielen sich selbst und geben Wissen über ihren Beruf, der stets auch ihre Leidenschaft ist, preis. Der YouTuber, Jokah Tululu, wird beispielsweise von der Protagonistin aus dem Off gefragt, wann er angefangen hat eigene Videos zu produzieren oder was es mit dem pinken Kamm in seinem Haar auf sich hat. In diesen interviewartigen Momenten wird immer eine moralische Botschaft vermittelt: Vertraue deinen Fähigkeiten, liebe dich selbst oder strebe nach dem was du träumst. Diese direkt in die Kamera geäußerten Botschaften verleihen dem Gesagten Glaubwürdigkeit und Authentizität. Der Wahrheitsgehalt der Äußerungen lässt sich anhand der Lebensläufe der sich selbst darstellenden Personen intersubjektiv überprüfen. So bieten die Akteure Möglichkeiten zur Identifikation. Durch ihre, bei vielen Jugendlichen angesehenen Berufe und Leidenschaften, könnten sie zudem Vorbildfunktionen bei den Rezipienten erfüllen.

Ein weiteres Merkmal von Scripted Reality, welches sich im Untersuchungsgegenstand finden lässt, sind Elemente des Datenschutzes und der Privatsphäre. In Bezug auf die Verblendung der Namen von anderen Snapchat-Nutzern, die in die Handlung mit einbezogen werden, ist dies nicht nur als Gestaltungsmittel zu werten, sondern als gesetzlich vorgeschriebene Notwendigkeit. Hier kommt das Allgemeine Persönlichkeitsrecht (APR)²³ zu tragen. Durch die Einbindung realer Personen und Rezipienten, deren Privatsphäre geschützt werden muss, ver-

²³ „Das Allgemeine Persönlichkeitsrecht ist ein im Laufe der Jahre von der Rechtsprechung weiterentwickeltes Rechtsinstitut, das dem Schutz des Individuums und seiner Persönlichkeit vor Angriffen Dritter auf die speziellen Ausprägungen der Persönlichkeit und deren Darstellung in der Öffentlichkeit dient. Insbesondere soll die Außenwahrnehmung der Person vor unrechtmäßigen Darstellungen bewahrt werden.“ (Schrödter, 2009)

7. Interpretation und Einordnung

schwimmen die Grenzen von Realität und Fiktion. Dieses bei Scripted Reality Sendungen gebräuchliche Stilmittel kann zu Irritationen bei den Rezipienten führen (Götz, et al., 2012, S. 14).

Mikos (2015, S.132) wertet den übermäßigen Einsatz von Musik, als Authentizität mindernd. Bezüglich des analysierten Gegenstandes kann sich dem nicht angeschlossen werden. In *Iam.Serafina* wird eine Vielzahl der Musikstücke direkt in der Diegese von den Akteuren selbst eingespielt. Die Musik hat dadurch immer inhaltliche Bezüge. Die Akteure reagieren auf sie, singen Texte mit, tanzen oder sprechen darüber. Die Lieder sind entweder aus den nationalen- und internationalen Charts bekannt oder sogenannte Evergreens. Das kann den jungen Akteuren einerseits mehr Authentizität verleihen, andererseits bieten die bekannten Lieder eine weitere Identifikationsfläche für das junge Publikum.

Als formal-dokumentarisches Gestaltungsmittel von Scripted Reality wird die Nutzung langer Plansequenzen und somit die Setzung weniger Schnitte angeführt (vgl. Niemann, Götz, 2015, S. 104). Die Rezeption soll dadurch der alltäglichen Wahrnehmung angepasst werden. Dieses Stilmittel lässt sich in der Serie nicht erkennen. Die maximale Aufzeichnungsdauer eines in Snapchat generierten Videos beträgt zehn Sekunden. Danach muss zu einem neuen Take angesetzt werden. Aus diesem Grund lassen sich keine bewusst gewählten Einstellungsängen- und-größen identifizieren. Da diese technische Eigenheit der App bei Rezipienten, die die Serie über Snapchat rezipieren, bekannt sein sollte, führt das nicht zu einem Authentizitätsbruch. Die Serie passt sich nicht der menschlichen Alltagswahrnehmung an, sondern ihrem alltäglichen Rezeptionsverhalten.

Der Einsatz von Laiendarstellern in der Serie *Iam.Serafina* lässt sich anhand des hier angewendeten Analyseverfahrens nicht intersubjektiv nachvollziehen. Allerdings treten bekannte Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens auf. Als Beispiel lässt sich der „It-Boy“, Riccardo Simonetti, der YouTuber, Jokah Tululu, die Schauspielerin, Pia Tillmann oder die *Germany's next Topmodel*-Kandidatin, Luana, anführen. In der Serienhandlung spielen sie sich selbst und knüpfen an ihren alltäglichen Erfahrungen bezüglich des Berufs an. Innerhalb der Diegese vermitteln sie moralische Botschaften, die sie außerhalb der Serienhandlung ebenfalls vertreten (vgl. Chaimowicz, 2016, o. V., 2015). Auch die Hauptakteurin

7. Interpretation und Einordnung

der Serie, Franca Serafia Bolegno, berichtet in einem Interview mit dem Bayerischen Rundfunk, dass sie Erfahrungen ihres „normalen“ Alltags in die Rolle einfließen lässt (vgl. Schatz, 2016). In der Analyse wurde, durch die Protokollierung widersprüchlicher Handlungen und Aussagen versucht, den Einfluss alltäglicher Erfahrungen und das Fehlen vorgefertigter Dialoge zu beweisen. Familiäre Hintergrundinformationen, zuvor nicht thematisierte Bekanntschaften und der Gebrauch umgangssprachlicher Ausdrücke, deuten subjektiv zwar auf ein fehlendes Script und den Einsatz von Laiendarstellerin hin, sind aber kein intersubjektiv nachvollziehbarer Beweis. Aus diesem Grund wird sich nochmals auf das Interview der Hauptdarstellerin mit dem Bayerischen Rundfunk berufen, in dem das Fehlen eines festen Skripts für die Serie bestätigt wird. Es gibt lediglich einen Drehplan, der die Drehorte und die grobe Handlung vorgibt (vgl. Schatz, 2016). Auch hier ähnelt die Serie einer, dem Scripted Reality zugeordneten Produktion.

Als zentrales dramaturgisches Stilmittel wird sich bei *Iam.Serafina* dem Konflikt bedient. Wie bei Sendungen des Scripted Reality kommt es in fast jeder Folge zu mindestens einem Konflikt. Sie werden selten dramaturgisch eingeführt, steigern sich sehr schnell und enden meist unvermittelt, aber positiv. Da der Handlungsstrang, wie bei Serien üblich, fortlaufend ist, werden die Konflikte nicht immer innerhalb einer Episode gelöst. Sie werden immer wieder aufgegriffen oder fallen gelassen, bis es zu einer Lösung kommt. Die Themen, über die gestritten wird sind nah an den Erlebniswelten der jungen Rezipienten. So entsteht eine gewisse Authentizität der dargestellten Realität. Allerdings sind die Konflikte auf einen so engen Erzählzeitraum komprimiert, dass sie, wie in Scripted Reality Sendungen auch, als überdramatisiert angesehen werden können.

Um die Zuschauer zum Rezipieren der folgenden Snapchat-Story zu bewegen, bedient sich die Serie dem dramaturgischen Stilmittel des Cliffhangers. Dies ist nicht nur ein Merkmal soapartiger Scripted Reality Artefakte, sondern auch der Daily Soaps oder anderen seriellen Erzählformen. Durch dieses Stilmittel wird Spannung über den Fortgang der Handlung beim Rezipienten erzeugt, die im besten Fall eine fortlaufende Rezeption bewirkt.

Das durchschnittliche Alter der Akteure in *Iam.Serafina* ist niedriger als das, typischer Scripted Reality Sendungen. Während dort das Durchschnittsalter bei 30

7. Interpretation und Einordnung

Jahren liegt, ist das der Akteure der Serie bei Anfang 20 zu verorten. Jedoch gibt es eine Übereinstimmung in der Unterbesetzung von Senioren. Da es sich bei den erfassten Alterswerten um Schätzungen handelt, erheben sie keinen Anspruch auf intersubjektiv nachvollziehbare Validität.

Eine überdurchschnittliche Besetzung von weiblichen Charakteren konnte nicht festgestellt werden. Allerdings mag dem Rezipienten dies subjektiv so erscheinen, da die vier meistauftretenden Akteure weiblich sind.

Aufgrund des niedrigen Durchschnittsalters der Akteure kommen viele protokollierte Berufe aus den Bereichen der studentischen Aushilfs- oder Schülerjobs. Die jungen Akteure scheinen aus Familien der bürgerlichen Mitte und der Oberschicht zu kommen. Ein weiterer Teil der verzeichneten Berufsgruppen sind solche, von denen die junge Zielgruppe träumt (vgl. Niemann, Gölz, 2015, S. 150). Da die Akteure mit solchen Berufen meist real sind, nehmen sie eine authentische Vorbildfunktion ein. Der junge Rezipient könnte sich mit dem Gesehenen identifizieren und in den verwirklichten Träumen Anderer Bestätigung und Zuspruch finden.

Auch das äußere Erscheinungsbild der Akteure bietet unterschiedlichste Identifikationsmöglichkeiten für Rezipienten. Die meisten Figuren sind überdurchschnittlich hübsch und gehören unterschiedlichen Typen an. Besonders die vier weiblichen Hauptakteure tragen zahlreiche Jugendsymbole wie Tattoos, Piercings und Mode angesagter Marken. Gepaart mit modernen, bei Jugendlichen beliebten Spielorten (Oktoberfest, Clubs, Bars, moderne Wohnung), entsteht eine junge, moderne Ästhetik, die authentisch erscheint und Identifikationsmöglichkeiten für junge Rezipienten bietet.

Eine stereotypische Darstellung von männlichen- und weiblichen Rollenbildern konnte nicht festgestellt werden. Zwar lassen sich Ansätze in der Darstellung der Männer als Fremdgeher und Drogendealer erkennen, doch gibt es dem entgegenwirkend zahlreiche männliche Charaktere, die ein offenes, geschlechterneutrales Rollenbild vermitteln. Im Gegensatz zu einer Vermittlung von Stereotypen scheint auf eine Präsentation von Vorbildern geachtet zu werden. Auch wenn die Akteure nicht immer tadellos handeln, manchmal sogar Diebstähle begehen oder Betrügen, reflektieren sie ihre Taten und ziehen vorbildhafte Konsequenzen. Tun

8. Kritik

sie das nicht selbst, folgt eine Bestrafung durch eine höhere Instanz, wie beispielsweise die Polizei. So wird prosoziales Verhalten dargestellt, welches sich stark am erlebten- oder bekannten Alltag der Zielgruppe orientiert. Zusammenfassend lassen sich einige formale, inhaltliche und Figuren-bedingte Parallelen zu Sendungen des Scripted Reality erkennen.

8. Kritik

Bei der Bewertung der Ausarbeitung muss beachtet werden, dass die Ergebnisse nur eingeschränkt gültig sind. Erkenntnisse wurden nur an einem konkreten Beispiel im Vergleich mit theoretischen Erkenntnissen gewonnen. Aufgrund dessen sind sie nicht auf die Gesamtheit von Scripted Reality nahen Artefakten des Internets übertragbar. Man muss immer den individuellen Fall heranziehen, um konkrete Aussagen machen zu können, weshalb die hier gewonnenen Erkenntnisse sind folglich nicht verallgemeinerbar. Eine Vielzahl ähnlicher Untersuchungen am Beispiel verschiedenster Artefakte wäre nötig, um allgemeingültige Aussagen zu gewinnen. Da das Untersuchungsinstrument aufgrund der produktionsbedingten Eigenheiten des Artefakts angepasst werden musste, ist dessen Nutzung für die Untersuchung anderer Artefakte nicht gewährleistet. Einige Merkmale von Scripted Reality konnten anhand des Analyseverfahrens nicht hinreichend überprüft werden, wodurch das Hinzuziehen anderer Beweisquellen nötig war.

Im Sinne der Forschungsökonomie wurde das Forschungsfeld hier sehr eingegrenzt. Durch einen weiteren Blick auf die Zirkulation zwischen audiovisuellen Inhalten des traditionellen Fernsehens und des Internets sowie damit verbundenen Genre-Einordnungen könnten weitere relevante Erkenntnisse gewonnen werden. Rezeptionsstudien über die Wirkung realitätsnaher, fiktionaler audiovisueller Inhalte über alltagsnahe Rezeptionskanäle könnten ebenfalls gewinnbringend sein. Um ein aktuelles, vollständiges Bild des Scripted Reality Genres zeichnen zu können, müssen mehrere Forschungsansätze und– methoden kombiniert werden.

9. Fazit und Ausblick

Trotz des Ansatzes, die Analyse so intersubjektiv nachvollziehbar zu gestalten wie möglich, bleibt anzumerken, dass eine vollkommen objektive Bewertung nicht möglich ist. Es können immer verschiedene Positionen bezogen und Meinungen vertreten werden. Jede Auslegung und Interpretation ist zu einem bestimmten Grad subjektiv geprägt.

9. Fazit und Ausblick

*„Sich nur auf Bestehendes beziehen, bringt die Kunst zum Stillstand.“
(Stutterheim, Kaiser, 2009, S. 37)*

Mikos (2015, S. 258) führt an, dass Filme und Fernsehsendungen immer Merkmale mehrerer Genres in sich tragen. Die Einordnung durch Rezipienten oder Hersteller kann daher unterschiedlich ausfallen. *Iam.Serafina* enthält intersubjektiv nachvollziehbar einige Merkmale des Scripted Reality Genres. Dadurch ist allerdings nicht sicher gestellt, dass die Serie von jedem anderen Individuum zu jedem Zeitpunkt ebenfalls diesem Genre zugeordnet werden kann. Die Antwort auf die Forschungsfrage muss demnach spezifisch formuliert sein: Das untersuchte Material der Serie *Iam.Serafina* weist intersubjektiv nachvollziehbare Merkmale auf, die eine Zuordnung zum Genre des Scripted Reality ermöglichen. Die offene Formulierung des Genrebegriffs bezüglich des Films und Fernsehens macht zwar die Zuordnung eines audiovisuellen Artefakts des Internets zu einem traditionellen Fernsehgenre möglich, lässt dadurch aber auch weitere Zuordnungsmöglichkeiten zu.

Merkmale, wie der auf die Unendlichkeit ausgelegte Erzählstrang, die tagebuchartigen Einordnungen sowie Gefühlsäußerungen und die weibliche Hauptrolle, die als Erzählerin durch die Handlung führt, lassen vor allem Parallelen zu soa-partigen Scripted Reality Sendungen erkennen. Serafina beschäftigt typische Probleme eines neunzehnjährigen Mädchens. Sie hat Angst vor ihrer Zukunft, erfährt zum ersten Mal Liebeskummer und muss nach den vorgegebenen Strukturen der Schulzeit ihren Alltag autonom strukturieren. Sie ist überdurchschnittlich hübsch, aber nicht außergewöhnlich, ihr Alltag ist abwechslungsreich und bezüg-

9. Fazit und Ausblick

lich der Grundstrukturen nah an den erlebten Welten der Rezipienten. Dadurch bietet die Serie Fläche für Identifikation.

Da *Iam.Serafina* in den Kontext des Word Wide Webs eingebettet ist, weist die Serie ebenfalls spezifische Merkmale von Erzählformen des Internets auf. Die stetige Einbindung der Rezipienten über direkt gestellte Fragen oder die Tatsache, dass das Aufnahmegerät von den handelnden Figuren selbst bedient wird, erinnern an Videoblogs.

Diese Eigenschaften sind zwar untypisch für Scripted Reality Sendungen im traditionellen Fernsehen können aber ähnliche Effekte bei Rezipienten hervorrufen. Ziel des Scripted Reality ist laut Proskop und Jansen (2006, S. 244) die Inszenierung von Charakteren, die so normal und alltäglich wie möglich erscheinen, aber doch so interessant sind, dass sie Fläche für Identifikation der Rezipienten bieten. Durch die in die Handlung involvierte Handkamera, adressiert die Protagonistin die Zuschauer wie Freunde. Sie begrüßt sie jeden Morgen, bedankt sich für ihre Hilfe und beantwortet über den Chat gestellte Fragen. Das Internet oder genauer gefasst, Snapchat, scheint hinsichtlich der Identifikationsmöglichkeiten für Scripted Reality-ähnliche-Formate, wie *Iam.Serafina* ein gewinnbringender Distributionskanal zu sein. Die Rezeptionsweise über Snapchat-Stories lässt sich in den Alltag integrieren und ist über das Smartphone überall möglich. Durch die Einbindung der Zuschauer, die den Verlauf der Diegese unmittelbar beeinflussen können, sind Identifikationsanreize gegeben, die unter Umständen von Kindern und Jugendlichen unterbewusster wahrgenommen werden, als bei Scripted Reality Sendungen des traditionellen Fernsehens. Die Kommunikation mit den Herstellern der Serie kann unmittelbar sowie intuitiv über die selben Kommunikationskanäle, die Rezipienten mit ihren Freunden nutzen stattfinden. Als eben solche Freunde könnten sich die Rezipienten wahrnehmen. Die Hauptakteurin vertraut ihnen ihre Gefühle und Geheimnisse an und lässt sich über Text-, Bild- sowie Videonachrichten Ratschläge geben. Gleichzeitig reflektiert sie ihr Verhalten und nimmt in manchen Situationen vorbildhafte Funktionen ein. Der inszenierte Charakter, Serafina, steht also im direkten Austausch mit dem realen Rezipienten. Er ist folglich Teil eines Prozesses, in dem die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion stetig verschwimmen. Weitere Untersuchungen über die Rezeptionsweise der Serie und

9. Fazit und Ausblick

dessen Auswirkung auf die Alltagswahrnehmung von Kindern und Jugendlichen sind ein Ansatz für weitere Forschungen.

Iam.Serafina ist somit nicht nur ein Beispiel für die Einordnung eines audiovisuellen Artefakts des Internets in ein traditionelles Fernsehgenre, sondern ein Exempel für die vierte Phase der Entwicklungsgeschichte audiovisueller Medien im Internet. Die Serie vereint inhaltliche-, formale- und figurenbezogene Eigenschaften, die typisch für Scripted Reality im traditionellen Fernsehen und Videoblogs im Internet sind. Die Ausprägung der Eigenschaften variiert von Folge zu Folge. Es findet eine Zirkulation zwischen Erzählformen und Gestaltungsmitteln der beiden Medien statt.

Verfolgt man den Ansatz von Keppler (2006), nachdem sich das Fernsehen allein durch die Vielzahl seiner Inhalte und die Inhalte selbst definiert, könnte vermutet werden, dass die Grenzen zwischen traditionellem Fernsehen und Erzählformen des Internets irgendwann aufgehoben werden. In der Praxis werden diese Grenzen bereits überschritten, wie auch am Beispiel von *Iam.Serafina* nachzuvollziehen ist. Zu Beginn der 90er Jahre verschwammen durch die zunehmende Hybridisierung des Fernsehens Genregrenzen. Durch Artefakte wie *Iam.Serafina* konvergieren „Mediengrenzen“. Der Nachweis aufgrund dieser an einem Beispiel herausgearbeiteten These, setzt weitere, ausführlichere wissenschaftliche Studien voraus. Ob dies ein häufiger auftretendes Phänomen ist lässt sich an dieser Arbeit nicht intersubjektiv nachvollziehen, bietet aber weitere Ansätze zur Forschung. Diese Arbeit stellt anhand eines Exempels dar, dass die Einordnung eines audiovisuellen Artefakts des Internets in ein Genre des traditionellen Fernsehens zum Zeitpunkt der Untersuchung in diesem konkreten Fall möglich ist. Zudem eröffnet sie weitere Ansätze für medienpädagogische- und rezeptionsästhetische Studien.

Ganz nach dem Motto der diesjährigen „NAB-Show“ zeigt *Iam.Serafina* wie Konvergenz zwischen Medien, Technologie und Unterhaltung gestaltet werden kann.

„The result of these once distinct fields of media, entertainment and technology are converging and becoming far greater than the sum of their parts.“ (NAB Show Where Content Comes to Life, 2017).

Quellenverzeichnis

Bücher:

- Ahl, J. (2014). *Web-TV Entstehungsgeschichte, Begriffe, Ästhetik*. Glücksstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Bauer, C. A. (2010) *User Generated Content – Urheberrechtliche Zulässigkeit nutzergenerierter Medieninhalte*. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.
- Becker, W., & Schöll, N. (1983). *Methoden und Praxis der Filmanalyse. Untersuchungen zum Spielfilm und seinen Interpretationen*. Leverkusen: Leske Verlag + Budrich GmbH.
- Faulstich, W. (2002). *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Field, S. (1991). *Das Handbuch zum Drehbuch*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Hammann, J. (2009). *Die Heldenreise im Film. Drehbücher aus denen die Filme gemacht werden, die wirklich berühren*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Hickethier, K. (2007). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschl Verlag.
- Hickethier, K. (2012). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung.
- Karstens, E., & Schütte, J. (2013). *Praxishandbuch Fernsehen - Wie TV-Sender arbeiten*. Köln: Springer VS.
- Korte, H. (2004). *Einführung in die Systematische Filmanalyse*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Lücke, S. (2002). *Real Life Soaps. Ein neues Genre des Reality TV Medien- und Kommunikationswissenschaft*. Münster: LIT Verlag.

Mikos, L. (2008). *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Mikos, L. (2015). *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Wegener C. (1994). *Reality TV Fernsehen zwischen Emotion und Information*. Budrich, Opladen: Verlag für Sozialwissenschaften.

Stutterheim, K, & Kaiser, S. (2009). *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt: Peter Lang Verlag.

Herausgeberwerke

Klug, D. (Hrsg.). (2016). *Scripted Reality: Fernsehrealität zwischen Fakt und Fiktion Perspektiven auf Produkt, Produktion und Rezeption*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Prokop, U., & Jansen M. M (Hrsg.). (2006). *Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiele. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter*. Marburg: Tectum Verlag.

Zeitschriftenartikel

Krüger, U. M. (1993) Kontinuität und Wandel im Programmangebot. *Media Perspektiven*, 6, S. 246-266.

Internetquellen

AGF Videoforschung. (2017). *AGF erweitert Gesellschaftskreis. AGF Videoforschung GmbH mit erweitertem Gesellschafterkreis*. Abgerufen am 03.05.2017 von <https://www.agf.de/agf/imfokus/?name=AGF-Teaser-Umwandlung>

ARD/ZDF-Medienkommission (Hrsg.). (2016). *ARD/ZDF Onlinestudie 2016 Kern-Ergebnisse*. Abgerufen am 02.05.2017 von

http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Onlinestudie_2016/Kern-Ergebnisse_ARDZDF-Onlinestudie_2016.pdf

Bergmann, A., & Gottberg, v. J., & Schneider, J. (2012). *Scripted Reality auf dem Prüfstand Teil 1: Scripted Reality im Spiegel einer exemplarischen Inhaltsanalyse*. Abgerufen am 06.05.2017 von

http://fsf.de/data/user/Dokumente/Downloads/FSF_SR_studie_teil1.pdf

Bleicher, J. K. (o.J.). *Zirkulation medialer Bilderwelten. Wechselwirkungen zwischen Fernsehen und YouTube*. Abgerufen am 02.05.2017 von

https://www.academia.edu/17782359/Zirkulation_medialer_Bilderwelten

Bleicher, J. K. (2009). *Vom Programm zur Navigation? Ordnungsmodelle des Internet-Fernsehens*. Abgerufen am 02.05.2017 von

<https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/1615-634x-2009-4-520/vom-programm-zur-navigation-ordnungsmodelle-des-internet-fernsehens-jahrgang-57-2009-heft-4>

Bloomberg, Experte(n). (2016). *Snapchat*. Abgerufen am 06.05.2017 von

<https://de.statista.com/statistik/studie/id/29947/dokument/snapchat-statista-dossier/>

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur. (2016) *Fünfter Aufruf zur Förderung des Breitbandausbaus*. Abgerufen am 06.05.2017 von

<http://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Artikel/DG/breitbandfoerderung-fuenfter-aufruf.html>

Bundeszentrale für politische Bildung. (2013). *Scripted Reality*. Abgerufen am 06.05.2017 von

<http://www.bpb.de/147569/scripted-reality>

Cisco Visual Networking Index (Hrsg.). (2016). *White paper: VNI Forecast and Methodology, 2015-2020*. Abgerufen am 03.05.2017 von <http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/complete-white-paper-c11-481360.pdf>

Chaimowicz, S. (2016). *11:47 Uhr: Haare geföhnt*. Abgerufen am 03.05.2017 von <http://www.zeit.de/2016/05/riccardo-simonetti-snapchat-star-oeffentlichkeit>

Colao, J. J. (2012). *Snapchat: The Biggest No-Revenue Mobile App Since Instagram*. Abgerufen am 02.05.2017 von <https://www.forbes.com/sites/jjcolao/2012/11/27/snapchat-the-biggest-no-revenue-mobile-app-since-instagram/#2b74b4617200>

Dittmann, A. (2016). *How to: Was ist Snapchat?!* Abgerufen am 02.05.2017 von <https://www.axeldittmann.de/blog/was-ist-snapchat-19279>

Dudenredaktion. (o.J.). Für: „Emoji“ Abgerufen am 06.05.2017 von <http://www.duden.de/node/1059340/revisions/1625528/view>

Dudenredaktion. (o.J.). Für: „Genre“ Abgerufen am 06.05.2017 von <http://www.duden.de/node/712788/revisions/1363750/view>

Dudenredaktion. (o.J.). Für: „Konvergenz“ Abgerufen am 06.05.2017 von <http://www.duden.de/node/748229/revisions/1602260/view>

Dudenredaktion. (o.J.). „Reality-TV“ Abgerufen am 03.05.2017 von <http://www.duden.de/node/679198/revisions/1194667/view>

Franz J. H. (2007). *Philosophie und Technik Realität und Wirklichkeit*. Abgerufen am 02.05.2017 von <http://www.philotec.de/data/reinhard.pdf>

- Götz, M., & Holler, A., & Bulla, C., & Gruber S. (2012). *Wie Kinder und Jugendliche „Familien im Brennpunkt“ verstehen*. Abgerufen am 06.05.2017 von http://lfmpublikationen.lfm.nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=278
- Hein, D. (2016). *Das bietet der neue Jugendkanal von RTL 2 You*. Abgerufen am 02.05.2017 von <http://www.horizont.net/medien/nachrichten/RTL-2-You-Das-bietet-der-neue-Jugendkanal-von-RTL-2-140506>
- Hertreiter L. (2014). *Echt nicht wahr*. Abgerufen am 03.05.2017 von <http://www.sueddeutsche.de/medien/scripted-reality-echt-nicht-wahr-1.1884858>
- Intern.ARD. (o.J.). *Rundfunkstaatsvertrag*. Abgerufen am 06.05.2017 von <http://www.ard.de/home/intern/fakten/abc-der-ard/Rundfunkstaatsvertrag/538802/index.html>
- Keilbach, J. (2012). *„Der Begriff Fernsehen wird auch etwas übertragen, das überhaupt kein Fernsehen ist“ Joan Bleicher über altes und „neues“ fernsehen*. Abgerufen am 02.05.2017 von [http://www.montage-av.de/pdf/211_2012/211_2012_Joan Bleicher_uber_altes_und_neues_fernsehen.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/211_2012/211_2012_Joan_Bleicher_uber_altes_und_neues_fernsehen.pdf)
- Klaus, E., & Lücke, S. (2003). *Reality TV – Definition und Merkmale einer erfolgreichen Genrefamilie am Beispiel von Reality Soap und Docu Soap*. Abgerufen am 03.05.2017 von <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2003-2-195>

Lenz, N. (2016). *Warum Instagram, Facebook und Snapchat vielleicht bald das Fernsehen ablösen*. Abgerufen am 03.05.2017 von

<http://www.br.de/puls/themen/netz/social-media-storytelling-100.html>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.). (2016). *Lieblingssendung im Fernsehen 2016*. Abgerufen am 03.05.2017 von

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf

Menzel, L. (2016). *funk das junge Angebot von ARD und ZDF startet*. Abgerufen am 06.05.2017 von

<https://broadmark.de/allgemein/funk-das-junge-angebot-von-ard-und-zdf-startet/47964/>

NAB Show Where Content Comes to Life. (2017). *Programm- und Ausstellungsmotto der Messe der National Association of Broadcasters 2017*. Abgerufen am 06.05.2017 von

<http://www.nabshow.com/events-and-highlights/whats-new-2017-nab-show>

O.V. (2017). *Anzahl der bei YouTube aufgerufenen Videos pro Tag von Oktober 2009 bis Mai 2013 (in Milliarden)*. Abgerufen am 02.05.2017 von

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/39174/umfrage/entwicklung-der-anzahl-views-pro-tag-auf-youtube-zeitreihe/>

O.V. (2015). *Snapchat CEO Evan Spiegel: Vom Studienabbrecher zum jüngsten Milliardär der Welt*. Abgerufen am 02.05.17 von

<http://www.finanzen.net/nachricht/private-finanzen/Milliardaer-mit-25-Snapchat-CEO-Evan-Spiegel-Vom-Studienabbrecher-zum-juengsten-Milliardaer-der-Welt>

Panasonic India (2016). *AJ-HPX2100*. Abgerufen am 06.05.2017 von

<http://www.panasonic.com/in/business/broadcast/camera/avc-hd/aj-hpx2100.html>

Patalong, F. (2007). *ARD und ZDF machen Druck in Sachen Online*. Abgerufen am 03.05.2017 von

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/internet-plaene-ard-und-zdf-machen-druck-in-sachen-online-a-473989.html>

Pausch, P. (2017). *So läuft die Übertragung der Handball-WM im Internet*. Abgerufen am 02.05.2017 von

<https://www.welt.de/sport/handball/article160919773/So-laeuft-die-Uebertragung-der-Handball-WM-im-Internet.html>

Petersen, T. (2016). *Snapchat Soap iam.Serafina wird fortgesetzt*. Abgerufen am 03.05.2017 von

<http://www.br.de/presse/inhalt/pressemitteilungen/i-am-serafina-wird-fortgesetzt-100.html>

Reinegger, E. (2001). *Keepings Tabs on Girls and Cams*. Abgerufen am 02.05.2017 von

<http://www.nachdemfilm.de/content/keeping-tabs-girls-and-cams>

Schatz, E. (2016). *Hinter den Kulissen der ersten Snapchat-Soap der Welt*. Abgerufen am 03.05.2017 von

<http://www.br.de/puls/tv/puls/iam-serafina-snapchat-hinter-den-kulissen-100.html>

Schenk, M., & Gölz, H., & Niemann, J. (Hrsg.). (2015). *Faszination Scripted Reality: Realitätsinszenierung und deren Rezeption durch Heranwachsende*. Abgerufen am 01.05.17 von

http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=414

Schönherr, K. (2014). *„Echt oder Fake?!“ Ein Scripted-Reality-Projekt für Jugendliche*. Abgerufen am 20.05.17 von

http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/70/schoenherr_scripted_reality_020_tvd70.pdf

Schrödter, P. (2009). Das juristische Informationsportal für Judikatoren. Das Allgemeine Persönlichkeitsrecht. Abgerufen am 03.05.2017 von <http://www.juraserv.de/medienrecht/das-allgemeine-persoendlichkeitsrecht-apr-01002/all-pages>

Snapchat. (2017). *Snapchat Geofilter*. Abgerufen am 02.05.2017 von <https://www.snapchat.com/l/de-de/geofilters>

Videoquellen

Tululu, J (2015). *RASSISMUS TEST in Deutschland* – JokaH Tululu. Abgerufen am 06.05.2017 von https://www.youtube.com/watch?v=LQu5O_5l640

Wolter, B., Wolter D. (2017). *World Wide Wohnzimmer*. Abgerufen am 03.05.2017 von <https://www.youtube.com/user/TwinTVChannel1/about>

Anhang

Das modifizierte Sequenzprotokoll wurde aufgrund seiner Größe in mehrere Abschnitte unterteilt.

Anhang

Folge/Sequenz	Dauer der Folge/Sequenz	Name der Folge	Handlung
1.1	09:39	Zwei Jahre Beziehung einfach so kaputt...?	Serafina ist mit einer Freundin auf dem Oktoberfest. Als sie nach Hause kommt, entdeckt sie ihren Freund, Mathis mit einer anderen Frau im Bett. Serafina lernt Vicky kennen, die ihr einen Schlafplatz in ihrer WG anbietet. Maria, die Mitbewohnerin ist nicht begeistert, trotzdem kann bleiben
1.2	10:40	Wie den ersten Fremdgeh-Schock überwinden...?	Serafina darf keine weitere Nacht in der Wohnung bleiben. Sie holt mit Vicky ihre Sachen aus der gemeinsamen Wohnung mit Mathis. Vicky und Serafina besuchen die Wiesen und feiern. Im Club lernt Serafina Jonny kennen. Sie überlegt, ob sie mit ihm nach Hause gehen soll.
1.3	07:09	Hat diese Nacht ernsthafte Konsequenzen...?	Serafina wacht bei Jonny auf. Sie kann sich nicht daran erinnern, ob sie mit ihm geschlafen, geschweige denn an Verhütung gedacht hat. Sie nimmt die Pille danach. Maria erlaubt ihr bis zum Ende der Woche zu bleiben
1.4	15:44	Ist alles noch schlimmer als gedacht...?	Serafina trifft sich mit Mathis. Vicky kann das nicht verstehen und ist sauer. Während des Gesprächs stellt sich heraus, dass Mathis Serafina schon mehrmals betrogen hat. Bei einem WG-Abend kommen sich Mädchen näher. Vicky gibt Serafina MDMA
1.5	03:58	War's das mit der Modebranche...?	Serafina verpasst wegen des genommenen MDMA's fasst ihr Bewerbungsgespräch bei einem Modelabel. Sie erhält eine Absage. In der WG will sie sich eine Pizza machen, die im Ofen verbrennt während sie schläft. Maria schmeißt Serafina deswegen aus der Wohnung
1.6	09:49	Ist Vicky ein guter Einfluss...?	Serafina irrt nach einer Nacht bei einem Mann ohne Geld durch München. Irgendwann trifft sie Vicky. Zusammen lassen sie sich ein Tattoo stechen. Maria ist nicht da, weshalb Serafina für eine weitere Nacht einen Schlafplatz hat
1.7	11:04	Wo ist der Ausweg...?	Vicky und Serafina fahren mit einem geklauten Auto zu einer Party in einem verlassenen Haus. Serafina findet heraus, dass das Auto geklaut ist und ist sauer auf Vicky. Vicky lässt Serafina dort wegen einer Frau allein. Serafina hat Angst und flieht allein mit dem Auto. Auf einem Feldweg baut sie einen Unfall.
1.8	13:53	Geht doch noch was in der Modebranche...?	Maria hat Serafina abgeholt. Gemeinsam holen sie das kaputte Auto. Serafina entschuldigt sich bei Maria. Serafina hat spontan ein Bewerbungsgespräch bei Modebloggern, die ihr durch einen Test die Möglichkeit auf eine Stelle geben. Vicky bleibt den ganzen Tag verschwunden
1.9	22:49	Wie arbeiten die Profis...?	Vicky entschuldigt sich für ihr Verhalten. Maria hat den It-Boy, Riccardo Samonetti, eingeladen, damit er Serafina bei der Lösung der Aufgabe für die Bloggerinnen hilft. Sie organisieren ein Modeshooting. Vicky schickt das spätere Resultat per Mail an die Bloggerinnen einfach ab. Die Werkstatt ruft wegen des Unfallwagens an. Die Reparatur soll 800 Euro kosten

Anhang

Folge/Sequenz	Dauer der Folge/Sequenz	Name der Folge	Handlung
1.10	12:00	Wieder so eine Scheiß-Aktion...?	Um das kaputte Auto zu bezahlen, will Serafina die Mitgliedschaft im Fitnessstudio kündigen. Vicky möchte sich an den Kosten nicht beteiligen. Ihre Trainerin, Anna, will nach dem Training etwas mit Serafina unternehmen. Sie gehen in eine teure Bar und lassen sich von ein paar Männern Drinks ausgeben. Anna klaut einem von ihnen 500 Euro und gibt sie Serafina. Serafina ist geschockt über Annas Hinterhältigkeit und will das Geld nicht annehmen, nimmt es allerdings doch mit nach Hause.
1.11	07:52	Was machen mit dem gestohlenen Geld...?	Serafina gibt Finn, dem Mann aus der Bar, das Geld zurück, obwohl er ihr anbietet es zu behalten. Maria und Serafina gehen in Vicky's Bar feiern. Mathis schickt Serafina eine Nachricht.
1.12	07:38	Hat er eine zweite Chance verdient...?	Serafina hat bei Mathis geschlafen. Sie verbringen den Vormittag gemeinsam. Vicky und Maria finden das nicht gut. Vicky erzählt von ihrem Liebeskummer
1.13	08:50	Kann der Vertrauensbruch vergessen werden...?	Serafina trifft Mathis im Zoo. Er möchte, dass Serafina wieder bei ihm einzieht. Sie lehnt allerdings ab, weil sie ihm seinen Betrug nicht verzeihen kann. Die Bloggerinnen schicken ihr per Mail eine Zusage für den Praktikumsplatz.
1.14	10:16	Hat das Chaos endlich ein Ende...?	Serafina entschließt sich für unbestimmte Zeit zu ihren Eltern nach Italien zu fahren. Sie will die letzten zwei in Chaos versunkenen Wochen hinter sich lassen und verabschiedet sich von Vicky und Maria. Zuvor trennt sie sich von Mathis
2.1	14:08	Endlich zurück...?	Serafina kommt aus Italien zurück. Auf dem Weg zu Vicky und Maria wird sie von Max mit dem Rad angefahren. Er bringt sie ins Krankenhaus und verschwindet dann. Vicky und Maria haben eine neue Wohnung und wollen mit Serafina dort wohnen. Maria bekommt ein Jobangebot in London.
2.2	19:50	Wie geht's ohne Maria weiter...?	Die Mädchen bringen Maria zum Flughafen. Das Taxi kommt nicht und die Drei fahren per Anhalter. Abends wollen Vicky und Serafina zu einer Vernissage. Plötzlich steht der Mann, der sie zum Flughafen gebracht hat vor ihrer Tür. Er flirtet mit Vicky und will nicht gehen. Die Mädchen lassen ihn allein in der Wohnung zurück. Als sie in der Nacht nach Hause kommen, ist er immer noch da und schläft. Vicky und Serafina gehen ins Bett
2.3	20:35	Finde ich ihn wieder...?	Ben ist gegangen. Serafina geht Max nicht aus dem Kopf. Vicky findet Hinweise auf ihn im Internet. Gemeinsam suchen sie ihn in einer Kletterhalle. Als Serafina ihn entdeckt, flirtet er mit einem Mädchen. Serafina ist traurig. Wieder zuhause, schreibt Vicky ihm über Facebook in Serafinas Namen. Abends beim feiern streitet sich Vicky mit ihrem Arbeitskollegen Bodo. Max antwortet Serafina

Anhang

Folge/Sequenz	Dauer der Folge/Sequenz	Name der Folge	Handlung
2.4	19:35	Finden wir jemand passenden...?	Vicky und Serafina brauchen einen neuen Mitbewohner, um sich die Miete leisten zu können. Vicky will Bodo bei ihnen wohnen lassen. Serafina findet die Bewerberin Loana toll. Max versetzt sie bei einem Date. Serafina und Vicky treffen auf einem Konzert Anna, einer alte Club-Bekanntschaft wieder. Gemeinsam gehen sie auf ein Meet and Great mit dem Sänger. Nach dem Konzert geht Serafina allein nach Hause. In einer dunklen Ecke sieht sie Bodo dealen.
2.5	08:38	Was hat Max vor...?	Serafina besucht Anna bei ihrer Arbeitsstelle im Tierheim. Max und Serafina treffen sich. Er überrascht sie mit einem Ausflug. Vicky hat Serafina überredet Bodo bei ihnen unter kommen zu lassen.
2.6	12:24	Ist Bodo ein Drogendealer...?	Mit Max läuft es gut. Serafina verdient nun Geld mit Promotion-Jobs. Als sie nach Hause kommt findet sie Bodos Freundin ohnmächtig auf der Toilette. Vicky gesteht, dass Bodo in der Wohnung dealt und sie erpresst. Sie wollen ihn los werden
2.7	10:30	Bodo rastet aus!	Serafina versteckt die Drogen bei sich im Zimmer, um etwas gegen Bodo in der Hand zu haben.. Während eines Treffens mit Max ruft Vicky an. Bodo hat entdeckt, dass die Drogen weg sind und bedroht sie. Serafina und Max fahren zur Wohnung, die Polizei kommt bereits nach wenigen Minuten und Bodo wird abgeführt.
2.8	15:25	Ist Romy die Richtige...?	Serafina bekommt auf der Straße ein zwilichtiges Jobangebot. Vicky und Serafina machen zweites ein WG-Casting mit drei Bewerbern
2.9	17:01	Wo steckt Max...?	Serafina will Romy als Mitbewohnerin. Vicky stimmt schließlich zu. Gemeinsam gehen die drei auf einen Nachflohmarkt. Vicky findet Max auf Tinder
2.10	11:20	Meint Max es ernst...?	Romy kommt zum Frühstück. Anna lädt alle auf ein bayerisches Fest ein. Serafina lädt Max ein nach zu kommen. Vicky hat Liebeskummer. Serafina geht mit ihr nach draußen, um mit ihr zu reden. Nach dem Gespräch gehen die beiden wieder in die Festhalle. Max ist in der Zwischenzeit gekommen und sitzt küssend mit Anna auf der Bank
2.11	15:35	Was sind das für Freunde...?	Serafina macht frustriert Sport. Romy hat eine Idee, wie Serafina einfacher und mit mehr Spaß Geld verdienen kann. Serafina stellt Anna zur Rede. Vicky lockt Serafina zu einem Treffen mit Max
2.12	17:32	Stress mit dem Nachbar...?	Serafina ist traurig und frustriert wegen Max. Serafina stellt sich in der Boutique zum Arbeiten vor, die Romy ihr vorgeschlagen hat. Romy und Serafina kochen. Vicky bringt unangemeldet Gäste zum Essen mit. Der Nachbar ruft wegen Lärmbelästigung die Polizei

Anhang

Folge/Sequenz	Dauer der Folge/Sequenz	Name der Folge	Handlung
2.13	13:10	Der Einbruch	Max hat Blumen geschickt. Serafina geht verkaterd Probearbeiten. Sie bekommt den Job. Nachdem die Mädchen den Nachbarn im Flur getroffen haben, brechen sie in seine Wohnung ein und verwüsten sie
2.14	14:34	Hilfe, wir sind eingesperrt!	Serafina und Vicky gestehen Romy, dass sie aus Rache bei dem Nachbarn eingebrochen sind. Romy ist sauer. Vicky und Serafina räumen als Wiedergutmachung Romys Teil der Wohnung auf. Während sie einige Sachen in den Keller bringen, werden sie eingeschlossen. Romy holt sie nach einiger Zeit heraus. Die Mädchen gehen davon aus, dass es der Nachbar war. Romy redet mit ihm, alle vertragen sich. Max schickt Serafina einen Brief
2.15	13:00	Mein 20. Geburtstag	Romy und Vicky überraschen Serafina mit einem Kuchen zum Geburtstag. Serafina hat einen Auftritt im Video eines YouTubers. Serafina entschließt sich Max zu treffen. Er überrascht sie mit einem Besuch im Autokino. Sie küssen sich

Anhang

Folge/Sequenz	Erzählhaltung d. Kamera subjektiv/objektiv/in Handlung angesprochen	Musik/Ton	Datenschutz/Privatsphäre	Tagebuch-/Interviewszene
1.1	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, nicht durch Akteure eingespielt	-	Tagebuchartige Zusammenfassung d. Tages
1.2	Serafinas oder Vickys Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, nicht durch Akteure eingespielt	-	Tagebuchartige Selbstreflexion
1.3	Kamera wird in Diegese angesprochen (soll aus gemacht werden)	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	Emojis vor Gesichtern	Tagebuchartige Zusammenfassung d. Tages
1.4	Serafinas, Vickys, Marias Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
1.5	Filmen als Grund für die Absage	-	Verblendung des Modelabels	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
1.6	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	-	Tagebuchartige Zusammenfassung d. vergangenen Woche
1.7	Serafinas oder Vickys Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
1.8	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Interviewartige Befragung d. 3 Modebloggerinnen. Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages
1.9	Serafinas, Vickys, Riccardos oder Marias Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts, Evergreens	-	Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages, interviewartige Befragung von Riccardo
1.10	Serafina wird als Person, die Immer Snapt bezeichnet	-	-	Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages

Anhang

Folge/Sequenz	Erzählhaltung d. Kamera subjektiv/objektiv/in Handlung angesprochen	Musik/Ton	Datenschutz/Privatsphäre	Tagebuch-/Interviewszene
1.11	Kameraverbot wird ausgesprochen	Musik in der Diegese, nicht durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
1.12	Frage, ob bereits gefilmt wird	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages
1.13	Serafinas oder Mathis Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	Emojis vor Gesichtern	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
1.14	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven, spricht das Filmen selbst an	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, CHarts	Emojis vor Gesichtern, Verblendung des Handyanbieters	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.1	Serafinas, Vickys, Marias Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages
2.2	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	-	interviewartige Befragung der Künstlerin, Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages
2.3	Serafinas, Vickys, Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts. Nicht durch Akteure eingespielte Musik	Verblendung von Namen	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.4	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages. Interviewartige Befragung von Loana
2.5	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.6	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung

Anhang

Folge/Sequenz	Erzählhaltung d. Kamera subjektiv/objektiv/in Handlung angesprochen	Musik/Ton	Datenschutz/Privatsphäre	Tagebuch-/Interviewszene
2.7	Das Handy soll weg gesteckt werden	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Zusammenfassung des Tages
2.8	Serafinas, Vickys, Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	Verblendung von Namen	Tagebuchartige Gefühlsäußerung,
2.9	Serafinas, Vickys, Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven, Kamera soll weg	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Interviewartige Befragung von Romy
2.10	Serafinas, Vickys oder Romys Sicht, filmen sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.11	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.12	Kamera soll beim Arbeiten weg	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.13	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	-	Interviewartige Befragung von Serafinas neuer Chefin
2.14	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	-	-	Tagebuchartige Gefühlsäußerung
2.15	Serafinas Sicht, filmt sich selbst oder die Handlung in der Subjetiven	Musik in der Diegese, durch Akteure eingespielt, Charts	-	Interviewartige Befragung des YouTubers

Anhang

Folge/Sequenz	Konflikte positives/negatives Ende, vermittelt/unvermittelt	Themen	Cliffhanger	Widersprüchlichkeit der Dialoge	Berufe
1.1	unvermittelter Konflikt (Serafina+Freund). Unvermittelter Konflikt mit positivem Ende (Vicky+Drogenkäufer). Zuvor abzeichnender Konflikt mit positivem Ende (Maria+ Vicky+Serafina)	Beziehung, Job, Freundschaft	-	-	Dealerin, Abiturientin/bald Praktikantin
1.2	aufgegriffener Konflikt vom Vortag (Serafina+Maria). Aufgegriffener Konflikt vom Vortag (Serafina+Mathis)	Beziehung, Mode, Freundschaft	Geht Serafina mit Jonny nach Hause?	-	-
1.3	unvermittelter innerer Konflikt. Aufgegriffener Konflikt (Serafina+Maria) mit positivem Ende. Aufgegriffener Konflikt vom Vortag (Serafina+Mathis)	Sex, Freundschaft, Beziehung	Mathis will sich mit Serafina treffen	-	Apothekerin,
1.4	zuvor abzeichnender Konflikt (Vicky+Serafina) mit unvermitteltem, positivem Ende. Aufgegriffener Konflikt (Serafina+Mathis)	Job, Beziehung, Freundschaft, Mode	Nimmt Serafina MDMA ?	Serafina behauptet, Vicky spreche polnisch mit ihrer Mutter. Zuvor gab es nie ein Aufeinandertreffen der beiden	Tänzerin, Job in der Modebranche
1.5	Unvermittelter Konflikt (Maria+Serafina) mit negativem Ende	Job, Drogen, Mode	Wo schläft Serafina?	-	Angestellte eines Modelabels
1.6	Unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende	Freundschaft, Liebe/Beziehung, Tattoos	Was hat Vicky am nächsten Tag mit Serafina vor?	Serafina erzählt, dass sie überhaupt kein Geld mehr hat, hat in den nächsten Videos/Szenen aber einen Kaffee in der Hand	Marktstandbesitzer, Tattooierer
1.7	Unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina)	Party, Diebstahl, Freundschaft	Wie kommt Serafina weg?	-	-
1.8	-	Freundschaft, Job, Mode, Tanzen	-	-	Modeblogger
1.9	Augegriffener Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende. Unvermittelter Konflikt (Serafina+Vicky)	Freundschaft, Mode, Selbstliebe, Job	Wie sollen die Mädchen den Schaden am Auto bezahlen?	-	It-Boy
1.10	Unvermittelter Konflikt (Serafina+Anna)	Beziehung, Geldprobleme, Sport, Diebstahl	Was macht Serafina mit dem Geld?	-	Fitnesstrainerin
1.11	Aufgegriffener Konflikt (Serafina+Mathis)	Diebstahl, Freundschaft, Beauty,	Nachricht von Mathis	-	Barkeeperin

Anhang

Folge/Sequenz	Konflikte positives/negatives Ende, vermittelt/unvermittelt	Themen	Cliffhanger	Widersprüchlichkeit der Dialoge	Berufe
1.12	Unvermittelter Konflikt (Serafina+Vicky+Maria) mit positivem Ende	Beziehung, Liebe,	-	-	Student
1.13	Vermittelter innerer Konflikt (Serafina) über ihre Gefühle zu Mathis	Beziehung	Trennt sich Serafina?	-	-
1.14	-	Beziehung, Freundschaft, Familie, Job	-	-	-
2.1	unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende	Freundschaft, Tanzen, Job	-	Obwohl Maria und Vicky zusammen wohnen, begrüßen sie sich bei Serafinas Rückkehr, als hätten sie sich ganz lange nicht gesehen	Arzt, Tanzlehrer
2.2	unvermittelter Konflikt (Maria+Vicky) mit positivem Ende, unvermittelter Konflikt (Ben + Mädchen) mit positivem Ende, unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina)	Geldprobleme, Liebe, Freundschaft, Beauty, Mode	-	-	-
2.3	vermittelter Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende, unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende, unvermittelter Konflikt (Bodo+Vicky)	Geldprobleme, Job, Liebe, Beauty	-	-	Klettertrainerin, Türsteher
2.4	unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina)	Freundschaft, Mode, Liebe, Musik, Drogen	-	-	Model, Aushilfe im Tierheim
2.5	-	Tiere, Flirt/Liebe,	Küssen Max und Serafina sich?	-	-
2.6	aufgegriffener Konflikt (Vicky+Serafina)	Job, Liebe, Drogen	Wie werden sie Bodo los?	-	Student, Notarzt
2.7	vermittelter Konflikt (Vicky+Serafina+Bodo) mit positivem Ende	Drogen, Freundschaft, Job, Liebe, Drogen, YouTube	-	-	Polizist
2.8	unvermittelter Konflikt (Hotelier+Serafina), unvermittelter Konflikt (Bewerberin+Vicky)	Freundschaft, Liebe, WG	-	Serafina sagt, sie kenne den männlichen Gast aus Berlin. Vicky und Serafina waren noch nie zusammen in Berlin	Hotelier, Fußballer

Anhang

Folge/Sequenz	Konflikte positives/negatives Ende, vermittelt/unvermittelt	Themen	Cliffhanger	Widersprüchlichkeit der Dialoge	Berufe
2.9	vermittelter Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende	WG, Job, Freundschaft, Beauty, Mode, Liebe	Was macht Serafina wegen Max?	-	Friseurin
2.10	unvermittelter Konflikt (Vicky+Freundin), unvermittelter Konflikt Serafina+Anna+Max	WG, Liebe, Mode, Beauty, Freundschaft	Max und Anna küssen sich	-	-
2.11	unvermittelter Konflikt (Serafina+Nachbar), vermittelter Konflikt (Vicky+Serafina) mit positivem Ende, vermittelter Konflikt (Serafina+Anna) mit negativem Ende, vermittelter Konflikt (Serafina+Max)	WG, Liebe, Freundschaft	Max und Serafina streiten	Max wird von Serafina eingeladen und küsst Serafinas Freundin	Student
2.12	unvermittelter Konflikt (Vicky+Serafina+Nachbar), unvermittelter Konflikt (Serafina+Vicky) mit positivem Ende	Freundschaft, Liebe, WG, Geldsorgen, Sex,	-	-	Besitzerin eines Modeladens
2.13	aufgegriffener Konflikt (Vicky+Serafina+Nachbar)	WG, YouTube, Job, Freundschaft	-	-	-
2.14	unvermittelter Konflikt (Romy+Serafina+Vicky) mit positivem Ende. Aufgegriffener Konflikt (Vicky+Serafina+Nachbar) mit positivem Ende	Beauty, Freundschaft, WG, Liebe	Was steht in dem Brief?	-	-
2.15	-	YouTube, Freundschaft, Liebe, Mode	Wie geht es weiter mit Max und Serafina?	-	-

Anhang

Folge/Sequenz	Symbole der Jugendkultur	Handelnde Akteure, männlich(1)/weiblich (2)	Auftretende Akteure, Alter
1.1	Tattoos, Piercings, Outfits der aktuellen Mode	2,2,2,2,1	19
1.2	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1	Mitte 20
1.3	Moderne Gestaltung der Wohnung (Baumstammlampe)	2	Älter 30
1.4	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	-	-
1.5	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2	Ende 20
1.6	Tattoos, Piercings, Outfits der aktuellen Mode	1,1,2	Älter 30, Mitte 20, Ende 20
1.7	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1,2	Anfang 20, Anfang 20
1.8	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2,2,2	Mitte 20, Mitte 20, Ende 20
1.9	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1	Mitte 20

Anhang

Folge/Sequenz	Symbole der Jugendkultur	Handelnde Akteure, männlich(1)/weiblich (2)	Auftretende Akteure, Alter
1.10	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2,1	Anfang 20
1.11	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	-	23
1.12	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	-	Anfang 20
1.13	-	-	-
1.14	-	-	-
2.1	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1,1	Anfang 20, Älter 30
2.2	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1	Anfang 30
2.3	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2,1,2	Mitte 20, Anfang 30, Anfang 20

Anhang

Folge/Sequenz	Symbole der Jugendkultur	Handelnde Akteure, männlich(1)/weiblich (2)	Auftretende Akteure, Alter
2.4	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2	Anfang 20
2.5	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	-	-
2.6	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1,2	Mitte 20, Anfang 40
2.7	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1,1	-
2.8	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1,1,2,1	Älter 30, Anfang 20, Mitte 20, Anfang 20
2.9	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2	21
2.10	-	-	-
2.11	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	1	Mitte 20
2.12	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode	2,2,2,1	Ende 20, Anfang 20, Anfang 20, Mitte 20

Anhang

Folge/Sequenz	Symbole der Jugendkultur	Handelnde Akteure, männlich(1)/weiblich (2)	Auftretende Akteure, Alter
2.13	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode		2 Anfang 20
2.14	-	-	-
2.15	Outfits und Accessoires der aktuellen Mode		1 Anfang 20

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.

Ort, Datum

Vorname Nachname