



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
*Hamburg University of Applied Sciences*

Ausarbeitung

Ringvorlesung

Petra Christian-Rauhut

**Neue narrative Strukturen in  
visuellen Darstellungsformen**

Petra Christian-Rauhut

**Neue narrative Strukturen in visuellen  
Darstellungsformen**

Ausarbeitung eingereicht im Rahmen des Masterstudiums

im Studiengang Next Media 1. Semester  
am Department Informatik  
der Fakultät Technik und Informatik  
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer: Prof. Dr. Kai von Luck  
Zweitgutachter:

Abgegeben am 28.02.2014

## Inhalt

<b>1. Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>2. Narratologie und Narration</b>	<b>4</b>
<b>3. Dramaturgische Entwicklung</b>	<b>5</b>
<b>4. Transmedia Storytelling</b>	<b>6</b>
4.1 Der Webfilm „Prison Valley“	6
4.2 Gaza Sderot - Das Leben trotz allem, Überlebensgeschichten	7
<b>5. Verschiedene Strukturen bei Webdokus</b>	<b>8</b>
5.1 Lineare Erzählstruktur	9
5.2 Elastische Erzählstruktur	9
5.3 Verästelte Erzählstruktur	9
5.4 Parallele Erzählstruktur	9
5.5 Erzählen in Kanälen	10
5.6 Semantische Erzählstruktur	10
<b>6. Augmented Reality</b>	<b>11</b>
6.1 Museum, erlebbar durch Augmented Reality	11
6.2 Ausstellung „O.R.pheus“ im ZKM Karlsruhe	12
<b>7. Fazit zum Wandel der Wahrnehmung in der Gesellschaft</b>	<b>13</b>
<b>8. Quellenangabe</b>	<b>14</b>

## 1. Einleitung

Die Digitalisierung des Film- und Videomarktes hat nicht nur die Produktionsbedingungen und Gestaltungsformen geändert, sondern auch die Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten. Die aktuellen Entwicklungen im Markt der bewegten Bilder – im Fernsehen wie im Internet sind geprägt durch einen raschen Wandel, der nicht nur Zuschauer und Nutzer vor immer neue Herausforderungen stellt. Technische Innovationen, neue Geschäftsmodelle und crossmedialer Content fordern Programmveranstalter und Filmproduzenten ständig zu neuen Strategien und Umdenken heraus. Dem klassischen Fernsehen kommen die Zuschauer abhanden. Das Publikum will aktiv mitbestimmen. Sie wollen Prosumenten<sup>1</sup> sein, also Konsumenten die auch gleichzeitig Produzenten sind. Videospiele erfüllen solche Bedürfnisse. Selbst entscheiden, wie man weiterspielt, welche Strategie man entwickelt und wann das Spiel beendet wird. Linearität und festgelegte Zeitabläufe im Fernsehen sind gerade beim jüngeren Publikum nicht mehr gefragt. Gefragt ist „New Digital Storytelling“, Geschichten, Methoden und Anwendungen, die der Zuschauer interaktiv mitbestimmen kann.

Ich möchte mit dieser Ausarbeitung Möglichkeiten vorstellen wie die bewegten Bildmedien die lineare Abfolge einer Darstellung verlassen können. Die digitalen Medien eröffnen neue Erzählformen. Ort, Zeit und Handlung sind nicht mehr unantastbar. Beispiele zeigen wie der klassische Aufbau einer Geschichte, Anfang, Mitte/Höhepunkt und Ende, zu durchbrechen ist und sich durch die Erweiterung der technischen Möglichkeiten neue multimediale narrative Strukturen entwickeln können.

## 2. Narratologie und Narration

Narratologie ist die Wissenschaft vom Erzählen, oder auch der Akt des Erzählens, und sie geht davon aus, dass dieselbe Story auf vielfältige Weisen in Erzählungen umgesetzt werden kann. Der Inhalt des Erzählten „histoire“, das was, und seine Präsentation „discours“, das wie, stehen dabei in ständiger Wechselwirkung.<sup>2</sup>

*„Das Erzählen ist in seinen Dimensionen der Welt Darstellung und – Vermittlung übergreifender [als das Zeigen], weil es das Gezeigte in Zusammenhänge stellt, Strukturen aufzeigt, die hinter dem Präsentierten bestehen und dieses bestimmen, weil es zwischen dem einzelnen Wahrnehmbaren kausale Beziehungen stiftet und damit Geschichten entstehen lässt.“<sup>3</sup>*

---

<sup>1</sup> Vgl. Franz Josef Röhl, Einfach fernsehen? S.81

<sup>2</sup> Vgl. <http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/methoden/narratologie/>

<sup>3</sup> Knut Hinkethier, Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart 1996, S. 107.

Bezogen auf das Medium Film ist Narration die erzählte Handlung und deren Umsetzung. Sie umfasst die Gesamtheit (Entwicklung, Anordnung und Darstellung) der Erzählung und schließt dabei die Kameraführung, den Schnitt und die Ausstattung der Szenen ein. Eine wichtige Rolle spielt dabei auch die Dramaturgie. Sie ist die Technik des Geschichtenerzählens. Eine interessante und effektvolle Bild- und Tongestaltung soll beim Zuschauer Spannung erzeugen, ihn mitgehen lassen und die Aufmerksamkeit aufrechterhalten.<sup>4</sup>

### 3. Dramaturgische Entwicklung

Der Verband deutscher Film- und TV-Dramaturgen ging auf seiner öffentlichen Fachtagung zum Thema Drehbuchschreiben, Storytelling und Dramaturgie im Oktober 2010 der Frage nach, welche neuen dramaturgischen Entwicklungen die etablierte Drei-Akt-Struktur (Anfang, Mitte, Ende) in den Hintergrund treten lassen. Es wurde festgestellt, dass moderne Dramaturgen das Geheimnis bewegender Geschichten vor allem in den Figuren sehen, die die Zuschauer in ihren Bann ziehen. Daneben sind es die spezifischen Besonderheiten der einzelnen Genres, die dem Publikum Orientierung und Anreiz geben, der Geschichte ihre Aufmerksamkeit zu schenken. Aber auch alternative Varianten mit unterschiedlichen Handlungs- und Zeitebenen oder pluralen Figurenkonstellationen sind Teil der Überlegungen zur „Neuen Dramaturgie“.<sup>5</sup>

Immer mehr Sendungen wagen den Schritt ins Netz. Und der Zuschauer kann mitgestalten. Er kann in den Programmen auf Begleitseiten diskutieren, beim Tatort Co-Ermittler sein, über twitter live-chatten und über Apps Informationen von den Darstellern bekommen. Die zukünftigen Erzählstrukturen werden Interaktivität, Integration, Kommunikation und emotionale Eingebundenheit verbinden. Diese Interaktivität lässt den Zuschauer Teil des digitalen Erzählens werden. Die statische lineare Erzählweise wird aufgelöst und durch mehrere Erzähl- und Möglichkeitsstränge ersetzt. Der Zuschauer kann aus vielen verschiedenen Erzählmomenten wählen, wie er die Geschichte erzählt haben möchte und welcher Erzählstrang ihn interessiert. So erschließt er sich die Geschichte selbst und übernimmt die Rolle des Regisseurs/Autors.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Vgl. Claudia Dittmann <http://www.rossleben2001.werner-knoben.de/doku/kurs76web/node13.html>

<sup>5</sup> Vgl. Andree Metzler <http://suite101.de/article/filmstoffentwicklung--ein-dramatischer-tag-in-der-urania-a89676>

<sup>6</sup> Vgl. Franz Josef Röhl, Einfach fernsehen? Zur Zukunft des Bewegtbildes S.86

## 4. Transmedia Storytelling

Transmedia Storytelling erzählt die Geschichte über mehrere Medien bruchstückhaft verteilt, wobei jedes Medium seine Stärken hat. Der Fan und interessierte Zuschauer ist multimedial unterwegs, er findet Informationen im TV und Internet, und über Apps und in Blogs kann er sich mit Protagonisten und anderen Usern austauschen. „Ziel dieser Strategie ist es, einen einmaligen Komplex aus narrativen Strukturen zu schaffen und dadurch die Rezeption zu einem besonderen Erlebnis zu machen, wie Henry Jenkins erläutert:

*"Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience."*<sup>7</sup>

Der Filmproduzent Alexandre Branchet arbeitet in dieser digitalen Erzählweise. Er macht den Zuschauer zum Teilnehmer. Immersives Storytelling nennt er seine Arbeitsweise, die crossmedial und interaktiv im World-Wide-Web funktioniert. In Zusammenarbeit mit ARTE TV produziert er Beiträge, die sich mit den Perspektiven auf das Leben und Über-Leben in anderen Teilen der Welt beschäftigen. Jeder Zuschauer kann im Internet sein eigenes Programm zusammenstellen. Videos, Landkarten, Blogs, Fotos, Originaltöne und Musik werden zur Verfügung gestellt und können miteinander kombiniert werden. Über facebook und twitter informiert der Autor Interessierte bereits bei der Recherche, um sie schon in die Entstehung der Dokumentation mit einzubeziehen.<sup>8</sup>

### 4.1 Der Webfilm „Prison Valley“

Die 2007 im Auftrag für ARTE TV entstandene Webdokumentation von dem Journalisten David Dufresne und dem Fotografen Philippe Brault erzählt eine Reise in die Welt der amerikanischen Gefängnisindustrie. In Cañon City im Bundesstaat Colorado lebt eine ganze Region von 13 Haftanstalten mit ihren über 36.000 Insassen. Sie geben dem Tal seinen Namen: Prison Valley. Die



Quelle: <http://webdoku.de/wp-content/uploads/2011/07/110717prison-valley1-e1311777741770.jpg>

Dokumentation fängt die Atmosphäre in und um die Gefängnisse ein und erlaubt einen Blick

<sup>7</sup>[http://de.wikipedia.org/wiki/Transmediales\\_Erz%C3%A4hlen#cite\\_note-1](http://de.wikipedia.org/wiki/Transmediales_Erz%C3%A4hlen#cite_note-1)

<sup>8</sup> Vgl. Franz Josef Röhl, Einfach fernsehen? Zur Zukunft des Bewegtbildes S.88

hinter die Kulissen des amerikanischen Strafvollzugs. Interaktiv auf der Webseite von ARTE kann der Zuschauer den linearen Erzählweg verlassen und in Abzweigungen neue Themenbereiche ansehen. Zusatzinfos, Karten und Diskussionsforen, in denen sich sogar die Protagonisten zu Wort melden sind weitere Angebote. <sup>9</sup> „Prison Valley“ hat viele internationale Preise gewonnen, unter anderem auch den Grimme Online Award 2011 in der Sparte Wissen und Bildung. Die Begründung der Jury: „Prison Valley“ sei der gelungene Versuch, dem Medium Film ein neues, interaktives Format zu geben. Der Beitrag zeigt exemplarisch: So geht Film im Internet. „Prison Valley“ nimmt vorweg, welche publizistischen Wege sich dem interaktiven Fernsehjournalismus der Zukunft öffnen.“<sup>10</sup>

## 4.2 Gaza Sderot - Das Leben trotz allem, Über - Lebensgeschichten

Die aufwändige Webdokumentation berichtet vom Leben so wie es von den Männern, Frauen und Kindern in Gaza (Palästina) und Sderot (Israel) erlebt wird, von ihrem täglichen Leben und Überleben. Trotz schwerer Lebensbedingungen, der Gefahr von Luftangriffen und Raketenanschlägen hören diese Menschen nicht auf zu arbeiten, zu lieben und zu träumen. Zu leben – trotz allem. Von Oktober bis Dezember 2008 begleiteten zwei Kamerateams die



Grafik: ARTE-TV

Menschen täglich. Jeden Tag wurden zwei Videos mit kurzen Chroniken von jeweils zwei Minuten Länge online gestellt. Diese Webvideos, durch die man nach Belieben navigieren kann, dokumentieren das Alltagsleben von jeweils sechs Menschen in Gaza und sechs Israelis. Der Zuschauer/User erhält die Möglichkeit eines persönlichen und interaktiven Zuganges zu diesen Inhalten auf der Seite von ARTE France und kann zusätzliche Informationen über Blogs, Links und Foren erhalten. Um ihn erweiterbar zu machen wurde ein backend Interface<sup>11</sup> installiert, über das sich später Videos hinzufügen lassen. So bleibt der Film offen und die Story schreibt sich weiter.<sup>12</sup> Auf der Navigationsleiste kann der User zwischen Zeit, Leute, Orte und

<sup>9</sup> Vgl. Arte-France-TV

<sup>10</sup> <http://webdoku.de/2011/07/15/grimme-preis-fur-prison-valley/>

<sup>11</sup> [www.linguee.de](http://www.linguee.de) Einerseits können Inhalte über die Bedienoberfläche bearbeitet werden, andererseits ist es auch möglich, nach der Systemanmeldung direkt in der Website Einträge zu ändern.

<sup>12</sup> <http://gaza-sderot.arte.tv/>

Themen wählen. Dabei erzählt die linke Bildseite die Geschichten der Menschen von Gaza, die rechte von den Menschen von Sderot. Beim Anklicken auf eines der Portraits werden die Informationen abgerufen.

Zwei Karten lokalisieren die Orte, an denen die Videos gedreht wurden. Durch zoomen kann man sich innerhalb der Karten fortbewegen. Hinter jedem Ort liegen Geschichten der Menschen aus Gaza und Sderot. Die Navigationsauswahl Themen bietet 350 Kurzvideos. Eine enorme Auswahl, mit der der Zuschauer spielen kann und sich seine eigene Geschichte bauen kann.



Grafik: ARTE-TV

## 5. Verschiedene Strukturen bei Webdokus

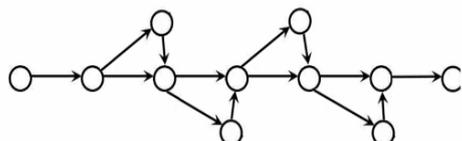
Eine Webdokumentation steht für non-lineare, interaktive journalistische Erzählformen im Internet. Sie vereint die klassischen dokumentarischen Erzählformen des Journalismus, d.h. Video-, Photographie-, Text- und Audiobeiträge, und ist in der Regel im Langformat produziert. Der Name setzt sich zusammen aus Webdokumentarfilm und Webdokumentation. Die Webdoku löst die klassischen Erzählformen des Journalismus nicht ab, sondern verbindet sie mittels neuer technischer Entwicklungen. Außerdem beteiligt sie den Zuschauer interaktiv am Geschehen. Statt kontinuierlich zu berichten, erzählt die Webdoku non-linear. Der Journalist und Newsgames-Designer Florent Maurin hat, abgeleitet von der Klassifizierung von Computerspielen, seine Erkenntnisse von Erzählstrukturen auf das Genre Webdokus angewendet und in verschiedene Formen gebracht.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Vgl. <http://prezi.com/mtqrtejkc4t2/webdocumentaires-liberte-et-engagement/>  
<http://webdoku.de/2013/02/23/alles-hat-seine-struktur-die-webdoku-analyse/>

## 5.1 Lineare Erzählstruktur

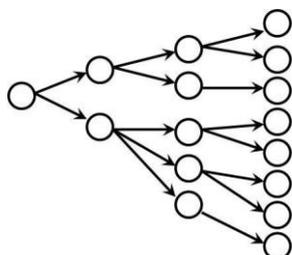
 <sup>14</sup> Die klassische Art eine Geschichte zu erzählen, mit einem Beginn, einem Ende und einer vom Autor vorgegebenen Richtung. Die Dramaturgie ist steuerbar, jeder Zuschauer hat das gleiche Erlebnis, wenig Interaktivität. Beispiel: <http://www.bombayfc.com/bucharest.uk/>

## 5.2. Elastische Erzählstruktur



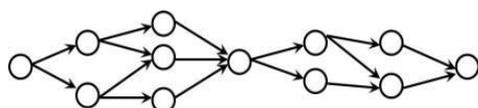
<sup>15</sup> Die Hauptgeschichte wird linear erzählt. Regelmäßig werden Abzweige angeboten, um beispielsweise ein Thema zu vertiefen. Von dort geht es immer zum Hauptstrang zurück. Die Dramaturgie bleibt erhalten, der Zuschauer sieht die ganze Geschichte, er ist interaktiv schon stärker eingebunden. Beispiel: <http://prison-valley.arte.tv/>

## 5.3 Verästelte Erzählstruktur



<sup>16</sup> Der Zuschauer hat die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten an einem gewissen Punkt der Erzählung. Er entscheidet selbst, was er sehen möchte bzw. wohin er gehen möchte bis zur nächsten Wahlmöglichkeit. Dies gibt dem Zuschauer ein Gefühl von Freiheit in seiner Navigation, jedoch wird sich bei dieser enormen Auswahl kaum jemand alle Sequenzen ansehen. Für den Autor enttäuschend und viele Wahlmöglichkeiten bedeuten auch, dass viele Sequenzen gedreht und bearbeitet werden müssen. Beispiel: <http://webdocs.dw.de/>

## 5.4 Parallele Erzählstruktur



<sup>17</sup> Die parallele Erzählstruktur funktioniert ähnlich wie die verästelte Erzählstruktur wobei der Zuschauer an gewissen Schlüsselsequenzen nicht

<sup>14</sup> Grafik: Vgl. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

<sup>15</sup> Grafik: Vgl. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

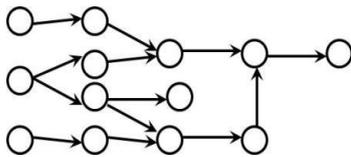
<sup>16</sup> Grafik: Vgl. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

<sup>17</sup> Grafik: Vgl. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

vorbeikommt, die gleichzeitig die Geschichte takten. Dadurch hat die Geschichte auch etwas Lineares. Es ist eine hohe Interaktivität möglich, die Navigationsfreiheit ist zwar eingeschränkt durch die vorgegebenen Sequenzen, sie ist aber höher als bei den klassischen linearen Erzählstrukturen. Der Zuschauer hat das Gefühl nichts zu verpassen.

Beispiel :<http://www.thanatorama.com/>

## 5.5 Erzählen in Kanälen

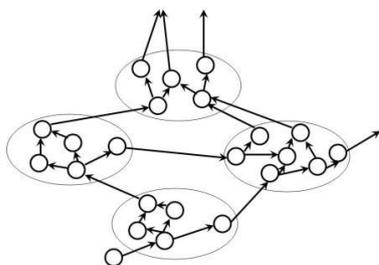


<sup>18</sup> Hier wird eine Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln erzählt. Sie erscheint wie eine multiplizierte Parallelstruktur in der sich die einzelnen Geschichten und Pfade treffen oder zumindest berühren können. Sie

können aber auch unabhängig funktionieren. Der Zuschauer kann bei diesen vielen Wahlmöglichkeiten einen Rausch erleben. Er kann sich die Inhalte aussuchen, so wie es ihm gefällt. Gleichzeitig besteht aber auch die Gefahr einer Reizüberflutung. Viele Geschichten ergeben nur im Zusammenhang Sinn und benötigen Vorwissen von anderen Sequenzen. Bestimmte Infos dürfen nicht zu früh auftauchen, um die Spannung zu halten.

Beispiel: <http://gaza-sderot.arte.tv/>

## 5.6 Semantische Erzählstruktur



<sup>19</sup> Diese Webdoku erzählt unterschiedliche kleine, in sich geschlossene Mini-Geschichten, die mehrere Eingangs- und Ausgangspunkte haben können. Diese Mini-Geschichten ähneln Kapitel in einem Buch oder Akten in einem Theaterstück. Der Zuschauer ist immer in einer Mini-Geschichte, mit überschaubaren Wahlmöglich-

keiten. Er kann am Ende der kompletten Geschichte angekommen, ohne alles gesehen zu haben. Will er die ausgelassene Mini-Geschichte doch sehen, muss er eventuell Inhalte sehen, die er schon kennt.

Beispiel: [http://www.chip.de/downloads/Facade\\_18725397.html](http://www.chip.de/downloads/Facade_18725397.html)

<sup>18</sup> Grafik: Vgl. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

<sup>19</sup> Grafik: Vgl. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

## 6. Augmented Reality

„Unter erweiterter Realität, Augmented Reality, kurz AR versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung.“<sup>20</sup> Die reale Umgebung wird mit digitalen Informationen angereichert. Interaktiv werden digitale Fakten in Abhängigkeit vom Betrachter selbstständig wiedergegeben. Ein erweitertes Spiegelbild seiner Umwelt. Voraussetzungen hierfür sind ein PC mit Kamera und



Quelle: IGD,  
<http://www.newgadgets.de/825/mobile->

Internetverbindung oder ein Smartphone mit entsprechender Applikation. Im Resultat sieht der Betrachter auf seinem Bildschirm oder Display das Livebild seiner Umgebung und gleichzeitig die zur jeweiligen Umgebung passenden, digitalen Informationen. Verarbeiten lässt sich dabei fast alles. In 3D Animationen, 2D Video oder Grafik oder als Ton, die Interaktion findet dabei immer in Echtzeit statt. Wichtige Vorteile der Technologie sind deren Einsatzmöglichkeiten, und die Option, verschiedenste Kanäle verbinden zu können.<sup>21</sup>

### 6.1 Museum, erlebbar durch Augmented Reality

Durch die Technik von AR in Museen und Ausstellungen bekommen Besucher zusätzliche Informationen auf eine völlig neue Art und Weise präsentiert. Augmented Reality kann im Kunst- und Kulturbereich als Bindeglied zwischen traditionellen und futuristischen Betrachtungsweisen von Objekten gesehen werden. Über die Erweiterung mittels Augmented Reality beginnt ein Dialog zwischen realen Ausstellungsstücken und dem Betrachter. Es werden spielerische und unterhaltsame Komponenten eingebunden, die einen effizienteren und unterhaltsameren Punkt der Wissensvermittlung erzielen. Durch eine realitätsnahe Darstellung können beispielsweise Gemälde eine eindrucksvolle Geschichte erzählen. Sie wird mit 3D, Video und Interaktion erlebbar. Es ist eine wichtige und unterstützende Technologie, welche durch Visualisierung zu einer Verbesserung der Kommunikationsprozesse führt. Das

<sup>20</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Erweiterte\\_Realit%C3%A4t](http://de.wikipedia.org/wiki/Erweiterte_Realit%C3%A4t)

<sup>21</sup> Vgl. <http://www.augmedia.de/presse/81-augmented-reality-museum-ar-in-kunst-und-kultur>

enorme Potential liegt in der gleichzeitigen Ansprache verschiedener Sinne und der Anpassungsmöglichkeit einer Information an verschiedene Zielgruppen.<sup>22</sup>

## 6.2 Ausstellung „O.R.pheus“ im ZKM Karlsruhe

Die Medienkünstlerin Evelyn Hribersek hat im Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, mit „O.R.pheus“ eine für den Zuschauer begehbare interaktive Ausstellung mit Film, Videospiel und Musiktheater installiert. Die mythologische Welt des Orpheus,<sup>23</sup> hinterfragt die moderne Medizin des Schönheitskults. Ausgestattet mit einem Smartphone mit Scannerfunktion und Kopfhörern betritt der



Besucher einen Bunker. In einer festgelegten Zeit von 25 Minuten kann er die Räume der Installation auf der Suche nach einem bestimmten Zeichen erforschen. Hinter diesem Zeichen verstecken sich audiovisuelle Inhalte, Videos, Geschichtsfragmente und Musik. Via Augmented Reality eröffnen sich Schaufenster in eine andere Welt: virtuelle Räume werden mit realen Objekten verbunden und Retro-Sounds mit neuer Musik unterlegt. In einer surrealen Krankenhaus-/Laborsituation vermischen sich Bilder und Raumszenarios, in der sich Besucher Ausschnitte einer Geschichte erspielen und Teil des Ganzen werden können. Die persönliche Entscheidung und der Zufall bedingen, in welcher Reihenfolge Räume betreten, Erzählstränge wahrgenommen, Dinge ausgelöst werden. Somit kreieren die Besucher eine ganz eigene ästhetische Erfahrung und inhaltliche Zusammenhänge. Das Ziel dieser Ausstellung war das alte Musiktheater aufzubrechen, den Opern Fan neben den Computer Nerd zu stellen und sich so jeder Art von Publikum zu öffnen.<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Vgl. <http://www.augmedia.de/presse/81-augmented-reality-museum-ar-in-kunst-und-kultur>

<sup>23</sup> Orpheus, Sänger und Dichter der griechischen Mythologie der Unterwelt

<sup>24</sup> Vgl. <http://www02.zkm.de/videocast/index.php/component/content/article/489-orpheus.html>

## 7. Fazit zum Wandel der Wahrnehmung in der Gesellschaft

Die stark wachsende und sich rasant verändernde digitale Welt geprägt von Google, Facebook, i-Phone und Co. kann nicht aufgehalten werden. Große Teile der gesamten Kommunikation finden oft nur noch digital statt. Die Wahrnehmung passt sich dem ständig wachsendem Anspruch des digitalen Informationsflusses an. Die digitale Welt mit Internet und Social Media ist ein großer Teil des Lebens geworden.

Durch die Web 2.0 Applikationen, facebook, Twitter, Weblogs und Wikis kann der „Konsument“ aktiv eingreifen. „Die User nehmen sich nicht mehr als Beobachter wahr, sie definieren sich als Informationsverarbeitungseinheit und schaffen so ihren eigenen Erfahrungsraum“<sup>25</sup> sagt Prof. Dr. Franz Josef Röhl. Die bisherigen Konsumenten werden zu Prosumenten. Mit Ihrem Klickverhalten bestimmen sie was im Trend liegt. Die Möglichkeit sich seinen eigenen Navigationsweg der Betrachtungsweise zu schaffen erzeugt vielfältige Versionen, die die lineare Narration ersetzen. Das führt dazu, dass Originalität, Autorenschaft und Genie verschwinden.<sup>26</sup>

Aber lässt es nicht auch Bindungen zwischen der Geschichte und ihren Zuschauern und Nutzern entstehen? Schon immer gehörten zu Geschichten nicht nur die Autoren, sondern auch das Publikum, denn erst dort beginnen sie zu leben. Das ist nicht neu, neu ist aber, dass ein Massenmedium als Rückkanal zur Verfügung steht, ein Medium, das es allen Menschen mit Internet-Zugang ermöglicht, zu Schöpfern bzw. zu „Prosumenten“ zu werden.

Social Media erlaubt die Entwicklung neuer Erzählformen und das bringt Herausforderungen an Autoren und Regisseure, die Formate entwickeln müssen, die über mehrere Plattformen hinweg funktionieren. So wird die lineare Erzählung zu Gunsten variabler abgelöst. Nicht alle Zuschauer werden diesen Weg mitgehen, aber eine größer werdende Zahl von Inhalte - Nutzern will teilhaben und sich die eigene Geschichte zusammenstellen.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Franz Josef Röhl, Einfach fernsehen, S. 89

<sup>26</sup> Vgl. Franz Josef Röhl, Einfach fernsehen? S.89

<sup>27</sup> Vgl. Lars Gräßler, Aycha Riffi, Einfach fernsehen? S.110

## 8. Quellenangabe

Einfach fernsehen?

Zur Zukunft des Bewegtbildes

Lars Gräßer / Aycha Riffi (Hrsg)

Kopaed Verlag, ISBN: 978-3-86736-402-7

# Versicherung über Selbstständigkeit

*Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.*

Hamburg, den 27.02.2014

Petra Christe Paul