

# „Echt oder Fake?!“

## Ein Scripted-Reality-Projekt für Jugendliche

Karen Schönherr

Scripted Reality ist schon lange kein neues Phänomen mehr in der Fernsehlandschaft. Erfundene Geschichten werden so inszeniert, dass sie einer Dokumentation zum Verwechseln ähneln. Aus pädagogischer Sicht ist dies problematisch. Heranwachsende, die glauben, dass das, was sie sehen, real passiert ist, können ein verzerrtes Weltbild aufbauen<sup>1</sup>. Scripted Reality lädt geradezu dazu ein, mit Schülerinnen und Schülern in die Auseinandersetzung über Realitätsdarstellungen in den Medien einzusteigen.

In der Vergangenheit haben sich verschiedene medienpädagogische Akteurinnen und Akteure daran gemacht, Scripted Reality pädagogisch zu bearbeiten und Kindern und Jugendlichen einen kritischen Zugang zu diesen Formaten zu ermöglichen<sup>2</sup>. Die Methode der Wahl ist dabei oft die aktive Medienarbeit. Die jungen Rezipienten werden zu Produzenten. Sie erfinden Figuren und Geschichten, spitzen Handlungen bis zur Absurdität zu und lösen komplexe Probleme mit zwei Sätzen. Ein solches Projekt ist das von medien+ bildung.com entwickelte Konzept „Echt oder Fake?!“

Es wurde 2013 in Kaiserslautern entwickelt und in verschiedenen Settings erprobt. Es kann in der freien Jugendarbeit, in schulischen Projektwochen, wöchentlichen Ganztags-AGs sowie unterrichtsbezogen durchgeführt werden. Im Idealfall stehen vier Projekttag à sechs (Unterrichts-) Stunden zur Verfügung. Es kann von jedem Pädagogen, der sich mit Videoarbeit auskennt, durchgeführt werden. In Form eines Weblogs stehen alle Materialien – Arbeitsblätter, Linklisten zu Videoclips und Ablaufpläne – zum Download zur Verfügung. Zudem befinden sich dort Projektdokumentationen und die fertiggestellten Videos der Projektteilnehmenden<sup>3</sup>.

### Das Projekt „Echt oder Fake?!“ im Fachunterrichtskontext

Neben dem einen Ziel, Jugendliche medienkompetenter zu machen, eignet sich Scripted Reality für den schulischen Kontext in besonderer Weise: Wer fernsieht, sieht auch Scripted Reality. Es ist aufgrund ihres großen Anteils am Programm<sup>4</sup> kaum möglich, ihr zu entkommen. Und da 88 % der Jugendlichen mindestens mehrmals in der Woche fernsehen<sup>5</sup>, heißt das: Die Experten für das Thema sitzen auf den Schulbänken. Zum Thema „Fernsehen“ kann jede und jeder sich äußern. Selbst die, die nicht oder sehr wenig fernsehen, tun dies meist aus Gründen, die sie darlegen können. Schülerinnen und Schüler, denen sonst die Beteiligung am Unterrichtsgeschehen schwerfällt, können hier aktiv werden. Die Möglichkeit, das fertige Produkt im Anschluss zu veröffentlichen, bringt den Jugendlichen zudem eine Form der Anerkennung, die sie aus ihrer Lebenswelt kennen und die nicht allein leistungsorientiert ist wie Schulnoten. Die Arbeit am Filmprojekt, bei dem viele einzelne Teile zum Endprodukt führen, fördert zudem die Teamarbeit.

Es lassen sich Unterrichtsthemen nahezu jeden Faches als Scripted-Reality-Sendung kreativ bearbeiten: Sozialkunde/Gesellschaftslehre, Religion, Ethik, Geschichte, Geografie. Formal haben auch die Fächer Deutsch (3-Akt-Struktur), Kunst (Bildgestaltung, Goldener Schnitt) und Fremdsprachen hohes Potenzial, in das Projekt einzufließen und deren Unterrichtsinhalt auf eine neue Weise zu festigen. Die Themen werden im „Echt oder Fake?!“-Projekt durch die Schülerinnen und Schüler anders bearbeitet und können so vertieft werden. Der Einsatz von Videoarbeit und die veränderte Unterrichtsgestaltung durch die externe Referentin oder den externen Referenten steigern die Motivation der Jugendlichen. Der Unterrichtsalltag wird durch ein für Jugendliche attraktives Projektangebot aufgebrochen, das nah an ihrer Lebenswelt ist. Die Zielstellung, einen fertigen Film zu erstellen, macht das Lernen situativ: Der Film funktioniert umso besser, je authentischer – und damit gut recherchiert – die Fachinformationen der Experten vor der Kamera sind. Motivationssteigernd wirkt sich auch die relativ freie Wahl der Themen durch die Jugendlichen im Rahmen des Gesamtthemas aus.

In Sozialkunde wird z. B. das Thema „Recht“ in der Klassenstufe 8 behandelt. Einige Scripted-Reality-Sendungen drehen sich ausschließlich um Rechtsgüterverletzungen und deren anwaltliche oder richterliche Einordnung. Die Aufgabe, selbst eine Geschichte zu erfinden, eröffnet in diesem Bereich viele Möglichkeiten: Betrug, Diebstahl, Einbruch, Verleumdung, Erpressung, Sachbeschädigung usw. Doch dies ist erst der zweite Schritt.

#### Der Realitätsgrad von *mieten, kaufen, wohnen* gibt das größte Rätsel auf

Der erste von vier Projekttagen steht ganz im Zeichen des Ankommens im Thema. Der Ablaufplan sieht verschiedene Methoden vor, hier sollen nur einige exemplarisch beschrieben werden: Die Jugendlichen sammeln zunächst, welche Fernsehsendungen sie schauen. Wenn Tafel oder Pinnwand mit verschiedenen Formaten und Genres gefüllt ist, werden sie nach ihren Realitätsgraden sortiert. Während Trickfilme und Serien wie *Die Simpsons* und *The Big Bang Theory* noch klar zu „Fake/gespielt“ und Sportsendungen zu „Echt“ zuzuordnen sind, geben andere Sendungen Anlass zur Diskussion: *Deutschland sucht den Superstar*, *Achtung, Kontrolle!* oder Reportagen werden nicht eindeutig

„Echt“ oder „Fake“ zugeteilt. Besonders lebhaft wird über das Format *mieten, kaufen, wohnen* diskutiert. Im Laufe solcher Diskussionen versuchen die Schülerinnen und Schüler zu entschlüsseln, woran sich festmachen lässt, ob ein Format denn nun echt ist oder gescrriptet.

Als weiterer Baustein folgt die Analyse von Ausschnitten aus thematisch passenden Formaten. Die Gruppe filtert dabei in Kleingruppen Besonderheiten bei Figuren, Bild und Ton heraus. Daraus entsteht im Plenum eine Sammlung typischer Scripted-Reality-Elemente und Stilmittel, auf die im weiteren Verlauf des Projekts zurückgegriffen wird. Fehlende Elemente auf dieser Liste werden auf lockere Art und Weise ergänzt: durch eine SWR-Satiresendung von Pierre M. Krause, die ein banales Alltagsproblem im Scripted-Reality-Stil dramatisch zuspitzt und so inhaltliche und visuelle Elemente unübersehbar hervorhebt.

Im Anschluss werden die Drehbedingungen anhand ethischer Fragen diskutiert. Dazu kommen verschiedene Clips über (Scripted-) Reality-Sendungen zum Einsatz, die Protagonistinnen und Protagonisten zu Wort kommen lassen. Dabei wird das Feld „Scripted Reality“ um andere Formen des Reality-TV erweitert, weil eine starre Trennung hier nicht zielführend ist. Das *mieten, kaufen, wohnen*-Problem löst ein Darsteller auf, der im NDR-Medienmagazin *Zapp* seine eigene Wohnung „besichtigt“. Als weitere Diskussionsgrundlage eignet sich z. B. der Film *Mad World*, der u. a. die Manipulationsmöglichkeiten der Fernsehmacher beleuchtet. Dass dieser Film funktioniert, bewies ein 17-jähriger Teilnehmer, der gleich die Authentizität dieses Films in Zweifel zog und die Absicht seines Regisseurs Pete Schilling in den Fokus rückte. Dieser wolle seine Zuschauer ja auch auf eine Seite ziehen.

„Dass man sich da ein bisschen zum Deppen macht – muss man eigentlich mit rechnen!“

In eine andere Richtung gehen Gespräche über Protagonisten. In nahezu jeder Schulklasse oder Ferienkursgruppe kennen Jugendliche jemanden, der oder die schon einmal im Fernsehen war. Oft kennen alle die eine Person, die einmal bei einem Realityformat mitgemacht hat. Dann wissen sie auch um das Gerede und die Gerüchte und haben selbst ein Bild von ihr. „Die ist aber auch echt so“, sagte eine Teilnehmerin. Andere können aus erster Hand erzählen, dass sie eben nicht so ist und dass es nach der Ausstrahlung

#### Anmerkungen:

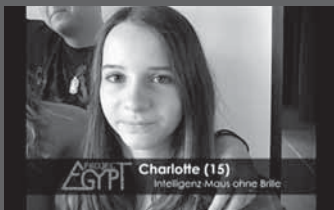
1  
Vgl. Götz, M. u. a.: *Wie Kinder und Jugendliche Familien im Brennpunkt verstehen. Forschungsbericht zur Studie Scripted Reality: Familien im Brennpunkt*, o. V., Düsseldorf 2012

2  
Im Februar 2014 hat die Landeszentrale für Medien und Kommunikation in Rheinland-Pfalz (LMK) gemeinsam mit ihrer Tochtergesellschaft medien+bildung.com eine Fachtagung durchgeführt, auf der exemplarisch verschiedene bundesweit existierende Konzepte vorgestellt und diskutiert wurden. Ausführliche Informationen zu den Projekten sind der Tagungsdokumentation zu entnehmen (vgl. Schönherr, K.: *Tagung: Scripted Reality in der medienpädagogischen Arbeit*. In: merz – Zeitschrift für Medienerziehung, 2/2014, S. 6–7.).

3  
Die Adresse des Weblogs: <http://scripted-reality.bildungsblogs.net/>

4  
Vor allem bei den privaten Sendern RTL, RTL II, SAT.1 und VOX

5  
Vgl. *JIM-Studie* 2013, S. 21



So hätte es laufen können...

...aber es kam ganz anders!



sehr schwer für sie war, weil jeder das eine Bild von ihr hatte. Aus zweiter Hand wissen manche zu berichten, dass bei *Die strengsten Eltern der Welt* viele Situationen gestellt werden, aber die Teilnehmer vor der Abreise wirklich nicht wussten, dass sie in dieser Sendung landen würden. Dies führt zu der Frage, was „das Fernsehen“ eigentlich darf. Einige Schüler sahen die Schuld eher bei der- oder demjenigen, die oder der den Vertrag unterschreibt. Es müsse einem inzwischen auch klar sein, dass man sich zum „Deppen“ macht, wenn man bei einer solchen Sendung mitmacht. Andere trauen Sendern und Produktionsfirmen zu, Verträge so verklausuliert zu formulieren, dass selbst ein Erwachsener nicht in der Lage ist, ihn ohne Weiteres zu durchschauen. Wer einmal unterschrieben hat, sitzt am kürzeren Hebel. Auch Produzenten stehen unter Druck, glauben einige, den sie an die Letzten in der Nahrungskette weitergeben: die Protagonisten. Aus diesem Dilemma hat die Ferienworkshopgruppe mit ihrem Theaterstück *Project Egypt!* einen cleveren Ausweg gefunden<sup>6</sup>. Sie drehten, wann immer der Produzent samt Kamera auf sie zukam, ihm den Rücken zu. Sie spielten nicht mehr mit.

Das Ende des intensiven ersten Tages findet mittels Videointerviews statt, die die Jugendlichen miteinander führen. Das Material wird am nächsten Morgen zum Einstieg angeschaut. Außerdem bietet es sich an, ein erstes Geschichten-Brainstorming durchzuführen. Welcher Konflikt, welche Charaktere könnten im Film vorkommen, welche Requisiten und Kostüme sollten am nächsten Tag dafür mitgebracht werden?

Tag zwei steht dann ganz im Zeichen des Scriptschreibens und des Drehs. Dabei sind einige Grenzen einzuhalten, die schon vom „Studio“ bestimmt werden. Im Schulgebäude lässt sich eben schlecht eine Wüste drehen, eine Cafeteria oder ein Parkplatz ist eher machbar. Außerdem sollten die Storys in der Nachbarschaft passiert sein können. Mit Arbeitsblättern bereiten die Jugendlichen ihre Szenen und sich selbst auf ihre Rollen vor. Die Gruppen stellen sich gegenseitig ihre Scripts vor und geben gegenseitig Feedback. Die Liste von Stilelementen, die am Vortag erarbeitet wurde, dient nun der Überprüfung: Finden sich die typischen Stilelemente wieder? Auch die unterrichtliche Einbindung wird hier gecheckt. Gegebenenfalls müssen weitere Recherchen angestellt und Fakten eingeflochten werden. Erste Drehübungen haben die Schülerinnen und Schüler bereits bei der Refle-

xion an Tag eins gemacht. Ein kurzes Rekapitulieren im Plenum, worauf besonders zu achten ist, genügt, um den Rest des Tages zu drehen.

Tag drei dient Nachdrehs und dem Schnitt der Szenen. Am vierten und letzten Tag wird der Schnitt fertiggestellt und werden Off-Kommentare geschrieben und eingefügt.

„Einige Schüler habe ich noch nie so viel sprechen hören.“

Die spannungsvoll erwartete Präsentation der fertigen Filme läutet das Ende des Projekts ein und ist Anstoß zu einer abschließenden Reflexion der Projektzeit und der Thematik „Scripted Reality“. Die Jugendlichen können noch einmal anhand der Stilelemente überprüfen, ob ein richtiges Scripted-Reality-Format entstanden ist. Dann kann an die Diskussionsrunden vom ersten Tag angeschlossen werden. Durch die Dreharbeiten, durch das Geschichtenerfinden und Off-Texten sind die Teilnehmer nun um entscheidende Erfahrungen reicher, vor allem hinsichtlich der Manipulationsmöglichkeiten im Schnitt. Eine Klasse hatte den Schnitt nicht komplett geschafft, weil nur drei Projektstage zur Verfügung standen. Die Hälfte von ihnen war überrascht, dass in der Postproduktion noch große Veränderungen gemacht werden konnten – durch Schnitt, visuelle Effekte wie Slow Motion und Schwarz-Weiß-Filter und vor allem den Off-Kommentar. Einige Schüler konnten am Ende der Projektwoche schon berichten, dass sie nun sensibler dafür sind, ob Geschichten, die echt wirken, nicht doch gespielt sind.

Eine Klassenlehrerin erlebte Schüler, die sich sonst kaum am Unterrichtsgeschehen beteiligen, von einer aufgeschlossenen und interessierten Seite. Ein sehr stiller Schüler übernahm die sehr sprechintensive Rolle des Schulsozialarbeiters und stellte auch im Produktionsprozess organisatorische Fähigkeiten unter Beweis. Ein sehr engagierter Schüler stellte überrascht fest, dass Klassenkameraden sich wider Erwarten beim Dreh konstruktiv eingebracht und sich richtig Mühe gegeben haben. Für die Jungs war das kein großes Ding, schließlich wollten sie ja echt wirken – als vorbestrafte Ladendiebe.

6

Das Video *Project Egypt!* ist im Projekt-Blog abrufbar unter:  
<http://scripted-reality.bildungsblogs.net/2013/08/23/project-egypt/>

Karen Schönherr war bis August 2014 Projektleiterin von „Echt oder Fake?!“ bei [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) in Rheinland-Pfalz. Nun arbeitet sie als freiberufliche Medienpädagogin in Marburg und führt dieses Projekt neben anderen in Hessen durch.



# Was bisher geschah

## Geschichtsvermittlung durch Medien

Die Kenntnis der historischen Abläufe ist wichtig, um Gegenwart zu verstehen. Schließlich ist die Identität des Menschen sowohl durch die globale als auch die individuelle familiäre Geschichte geprägt. Aber worauf sollen wir achten, wenn wir unser eigenes Geschichtsbild konstruieren? Was wissen die Historiker und Geschichtslehrer tatsächlich über die Geschichte, woher haben sie ihre Kenntnisse und wie zuverlässig sind diese?

Im Geschichtsunterricht haben sich die Schwerpunkte und Zielsetzungen immer wieder geändert. Die Älteren wurden noch mit dem Auswendiglernen der Jahreszahlen von Kriegen oder Schlachten sowie den Geburts- und Todestagen vermeintlich wichtiger Personen geplagt. Geschichtsunterricht begann an einem bestimmten Punkt in der Vergangenheit und behandelte dann die historischen Schwerpunkte bis zur Gegenwart. 1975 stellte Hans Heumann ein anderes Konzept vor, den sogenannten „problemorientierten Geschichtsunterricht.“ Aktuelle Probleme oder Aufgaben, deren Zustandekommen mit geschichtlichen Ereignissen zusammenhängt, sollten historisch beleuchtet und diskutiert werden. Dabei ging es weniger um Faktenwissen als um das Erlernen von Strategien für ein eigenständiges Handeln und das Erkennen von Wegen zur Problemlösung. Etwa zur gleichen Zeit entstand Kritik daran, dass die Geschichtsvermittlung zu sehr an den Herrschenden festgemacht wurde. Die so titulierte „Geschichte von unten“ stellte die Lebenssituationen der einfachen, manchmal auch diskriminierten Menschen in den Vordergrund.

Neben der klassischen geschichtlichen Bildung durch Schule und Gesellschaft spielen heute die audiovisuellen Medien durch Serien und Spielfilme, die vor dem Hintergrund historischer Ereignisse spielen, eine wichtige Rolle. Ebenso gibt es zahlreiche Dokumentationen über geschichtliche Ereignisse. Im Gegensatz zum Geschichtsunterricht fehlt hier ein Konzept dazu, wo die Schwerpunkte bei der Auseinandersetzung liegen sollen und welche Ziele mit der Ausstrahlung verfolgt werden. Die Absicht liegt in erster Linie darin, interessante Stoffe kommerziell erfolgreich zu erzählen. Viele historische Fakten werden dabei aus der Perspektive von Figuren erzählt, die frei erfunden sind. Allerdings haben kommerzielle Fernsehserien wie die 1978 erstmals ausgestrahlte vierteilige US-Produktion *Holocaust*, die anhand der erfundenen Geschichte der Familie Weiss den Umgang des Staates mit jüdischen Familien in der NS-Zeit schilderte, stärker als die historischen Fakten Empathie gegenüber den Opfern erzeugt und zu einer tieferen Auseinandersetzung mit der Nazizeit beigetragen.

Welche Rolle spielt also die Geschichtsvermittlung durch Medien für unser Geschichtsbild? Dient sie einem komplexeren Geschichtsverständnis oder verschleiert sie eher die Fakten? *tv diskurs* diskutierte diese und weitere Fragen rund um das Thema „Geschichte und ihre Vermittlung in Medien“ mit Historikern, aber auch mit Produzenten und Fernsehmachern.

