



Markus Kuhn

**YouTube als Loopingbahn.
lonelygirl15 als Phänomen und Symptom der
Erfolgsinitiation von YouTube**

Repositorium Medienkulturforschung 6/2014

Markus Kuhn, Juniorprofessor für Medienwissenschaft am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg. Er hat Germanistik, Medienkultur, Kunstgeschichte und Publizistik in Göttingen und Hamburg studiert und als freier Journalist für verschiedene Print- und Onlinemedien gearbeitet. Die Dissertation *Filmnarratologie: Ein erzähltheoretisches Analysemodell* wurde mit dem Absolventenpreis der Studienstiftung Hamburg ausgezeichnet. Von 2008 bis 2009 war er Leiter der Doktorandengruppe „Die Textualität des Films“ an der Universität Bremen. Forschungsschwerpunkte: Filmnarratologie, Genretheorie, Webserien, Erzählen im Internet, Film und Fernsehen im Web, biographischer Spielfilm, Faktualität/Fiktionalität, Animationsfilm und transmediale Narratologie.

Neueste Publikationen: „Zwischen Kunst, Kommerz und Lokalkolorit: Der Einfluss der Medienumgebung auf die narrative Struktur von Webserien und Ansätze zu einer Klassifizierung“, in: A. Nünning et al. (Hgg.): *Narrative Genres im Internet*, Trier: WVT 2012, S. 51–92. „Digitales Erzählen? Zur Funktionalisierung digitaler Effekte im Erzählkino“, in: H. Segeberg (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II: Digitalität und Kino*, München: Fink 2012, S. 183–221. *Film, Text, Kultur: Beiträge zur Textualität des Films*, Marburg: Schüren 2013 [Hrsg. zusammen mit J. A. Bateman und M. Kepser]. *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*, Berlin/New York: de Gruyter 2011 (als Paperback: Berlin/Boston: de Gruyter 2013). *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Berlin/Boston: de Gruyter 2013 [Hrsg. zusammen mit I. Scheidgen und N. V. Weber].

© AVINUS, Berlin 2014
Gustav-Adolf-Str. 9
D-13086 Berlin

Tel.: +49 (0)30 – 92 405 410
Fax: +49 (0)30 – 92 405 411
E-Mail: zentralredaktion@medienkulturforschung.de
Web: www.repositorium.medienkulturforschung.de

Alle Rechte vorbehalten

ISSN 2197-0262

Abstract

lonegirl15 gilt als klassisches Beispiel für erfolgreiche Täuschungsexperimente auf Videoportalen wie YouTube. Die Webserie wurde zum Medienereignis, auch in anderen Online- und Printmedien. Der Beitrag zeigt, warum eine Betrachtung der gesamten ersten Staffel von *lonegirl15* sinnvoll ist, um den produktiven Mechanismus zu beschreiben, der dazu geführt hat, dass es vor allem im Jahr 2006 zu einer dynamischen Ausweitung des *lonegirl15*-Kosmos auf YouTube kommen konnte. Das Beispiel der Webserie *lonegirl15* kann dabei symptomatisch für die Produktivität von YouTube gelesen werden. Im Mittelpunkt des Beitrags steht neben der fiktionalen Identität der Webserie deren spezifische Form der (Pseudo-)Interaktivität. Es stellt sich die Frage, inwiefern das Mitwirken einer großen Fangemeinde bereits durch die in der Serie etablierten Grundmuster katalysiert wurde.

Inhalt

Einleitung	3
Aller Anfang: Wie <i>lonegirl15</i> zum Prototyp der Webserie wurde	4
Brees Videoblog: <i>lonegirl15</i> als <i>Loop</i>	6
Einspeisung und Erweiterung: mehr Figuren, mehr Loops	8
Die Potenzierung des Seriellen: Vernetzung und Interaktion	12
Die Interaktivität und das Prinzip des Einschleusens neuer Figuren	15
Fazit: <i>lonegirl15</i> als Symptom der Produktivität von YouTube	18
Literatur	20

Einleitung

lonelygirl15 war ein Medienereignis, nicht nur auf YouTube, auch in anderen Online- und Printmedien.¹ Die Webserie *lonelygirl15* wird immer dann zitiert, wenn es um die großen erfolgreichen Täuschungsexperimente auf Videoportalen geht, wenn ein kommerzieller Anbieter als privat, ein fiktionales Produkt als authentisch, eine Realitätsverzerrung als ‚echt‘ wahrgenommen wurde.² Doch die meisten Betrachtungen von *lonelygirl15* beschäftigen sich nur mit den Anfängen, den ersten rund 33 Clips, in denen die Authentizitätstäuschung zuerst ‚funktioniert‘ hat, bevor immer mehr Zweifel aufgekommen sind und die Täuschung schließlich enttarnt wurde.³ *lonelygirl15* wurde berühmt, bevor die Serie eigentlich so richtig begonnen hatte, bevor weitere 223 Folgen der ersten Staffel sowie die 153 und 136 Folgen der zweiten und dritten Staffel erscheinen sollten.⁴

Im Folgenden soll es nicht nur um die Anfangsphase der Webserie *lonelygirl15* gehen, sondern um die komplette erste Staffel. Um den produktiven Mechanismus zu beschreiben, der dazu geführt hat, dass es vor allem im Jahr 2006 zu einer dynamischen Ausweitung des *lonelygirl15*-Kosmos kommen konnte, und anzudeuten, wieso dieses Beispiel als symptomatisch für die Produktivität von YouTube gelesen werden kann, wird hier mit der Denkfigur des ‚Loopings‘ argumentiert, die von der *Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)* im medienwissenschaftlichen Diskurs des Jahres 2010 stark gemacht wurde. Im Mittelpunkt steht neben der fiktionalen Identität der Webserie deren spezifische Form der (Pseudo-)Interaktivität. Es stellt sich die Frage, inwiefern das Mitwirken einer großen Fangemeinde bereits durch die in der Serie etablierten Grundmuster katalysiert wurde.

¹ Die Berichte über *lonelygirl15* häuften sich rund um die Enthüllung im September 2006 in verschiedenen Print- und Online-Medien (vgl. Burgess/Green 2009a: 27). Sie begleiteten die überraschend erfolgreiche YouTube-Clip-Reihe aber auch zuvor und etwas später. Vgl. u. a. Patalong (2006a; 2006b); Munker (2006) in Deutschland; sowie international Richards (2006); Hoffman/Rushfield (2006); Davis (2006); Frankel (2007), um nur einige wenige Spuren nachzuzeichnen. Im September 2006 war die Enthüllung Thema auf *MTV News* – vgl. <http://www.mtv.com/videos/news/108040/why-will-lonelygirl15-last.html#id=1540927>, (10.7.2011).

² Vgl. Newman (2006); Näser (2008); Burgess/Green (2009a: 27ff.; 2009b: 95f.).

³ So z. B. Newman (2006); Näser (2008); Burgess/Green (2009b: 95f.); sowie die journalistischen Berichte über die Enthüllung: Patalong (2006a; 2006b); Munker (2006); Hoffman/Rushfield (2006); Davis (2006).

⁴ Eine Liste der *lonelygirl15*-Videos (1. Staffel) lässt sich – einschließlich viel zusätzlichen Materials – auf: http://www.lg15.com/lgpedia/index.php?title=List_of_lonelygirl15_videos/Season_1, finden. Eine nicht vollständige Liste, die derselben Zählung folgt, findet sich auf *imdb.com*: <http://www.imdb.com/title/tt1039793/episodes#season-1>, (jeweils 10.7.2011; der erste Link zum Portal *LGPedia* hat in den Jahren 2010 und 2011 aufgrund technischer Probleme für längere Zeit nicht funktioniert).

Das Zusammenwirken von *lonelygirl15* und YouTube ist also in zweierlei Hinsicht relevant: Zum einen kann *lonelygirl15*, so wird argumentiert, als symptomatisch für die Entwicklung von YouTube betrachtet werden, zum anderen lässt sich der Erzählkosmos von *lonelygirl15* nur durchdringen, wenn man die Einbettung und Verankerung desselben im YouTube-Portal nachvollzieht. YouTube ist – metaphorisch gesprochen – die ‚Loopingbahn‘, auf der *lonelygirl15* Fahrt aufnehmen konnte.

Aller Anfang: Wie *lonelygirl15* zum Prototyp der Webserie wurde

Hi, guys. This is my first video blog. I've been watching for a while and I really like a lot of you guys on here. [...] Well, I guess the video blog is about me. My name is Bree. I'm sixteen. Um, I don't really wanna tell you where I live ..., cause, you could stalk me.⁵

Am 16.6.2006 meldete sich die 16-jährige Bree unter dem Usernamen *lonelygirl15* das erste Mal per Videoclip auf YouTube zu Wort. Die visuellen und sprachlichen Authentifizierungssignale, die direkte Ansprache des YouTube-Publikums sowie die Selbstdefinition ihrer Filmclips als Videoblog fallen sofort ins Auge. Wie die Geschichte von *lonelygirl15* ihren Anfang genommen hat, ist an verschiedenen Stellen erzählt worden.⁶ Um nur die wichtigsten Punkte herauszugreifen: In vielen der ersten 30 seriellen Filmclips erzählte Bree frontal in die Kamera blickend aus ihrem Jugendzimmer heraus von den Problemen mit ihren Eltern, ihrem besten Freund Daniel, ihrem Hausunterricht und der seltsamen Religion ihres Elternhauses. Schnell wurden ihre Clips zu den meistgesehenen des Jahres.⁷ Doch die Rezipienten, die ihr geglaubt und sie unterstützt haben, die ihre Postings verfolgt und jeden Beitrag kommentiert haben, wurden getäuscht: Die Filmclips waren ein Kunstprodukt und *lonelygirl15* ‚nur‘ eine von den drei nicht professionellen ‚Filmemachern‘ Miles Beckett, Mesh Flinders und Greg Goodfried inszenierte Figur, gespielt von der damals 19-

⁵ Das erste Video-Posting von *lonelygirl15* mit Webkamera (*First Blog / Dorkiness Prevails*) aus ihrem Zimmer, das hier zitiert wird, wurde am 16.6.2006 veröffentlicht: <http://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo>, (10.7.2011). Das erste Clip-Posting, das sich überhaupt auf den/die User(in) *lonelygirl15* zurückführen lässt, fand bereits im Mai 2006 statt (es enthält nur bearbeitetes Fremdmaterial, weil Bree angeblich noch keine Webkamera besaß).

⁶ Z. B. Davis (2006); Newman (2006); Patalong (2006a); Näser (2008); vgl. Kuhn (2010: 19f.).

⁷ Zu den Zugriffszahlen im Jahr 2006 vgl. Davis (2006); Burgess/Green (2009a: 27f.); Näser (2008: 2) schreibt: „Ende des Jahres 2006 befanden sich unter den 40 am häufigsten aufgerufenen Videoclips der YouTube-Kategorie ‚People‘ allein fünf von Lonelygirl15. Jeder der Videobeiträge war zum damaligen Zeitpunkt annähernd eine Million mal angesehen worden.“

jährigen Schauspielerin Jessica Rose.⁸ Die steigende Qualität der Clips, Schnitte, Nachbearbeitungen, Vertonungen und eine ausgefeilte Bildästhetik waren schließlich die zentralen Merkmale, die zur Skepsis der Fangemeinde und Enttarnung der Authentizitätstäuschung durch Journalisten im September 2006 geführt haben.⁹ Die Enttarnung brachte den Produzenten indes kaum Nachteile ein: Sie setzten die jetzt als fiktional geltende *loneylgirl15*-Serie mit wachsendem Figurenensemble fort und hatten weiterhin hohe Besucherzahlen. Das Gewaltpotenzial wurde erhöht, mysteriöse Plotverläufe wurden konstruiert und drei Staffeln mit über 500 Folgen sowie weitere Spin-Off-Serien wurden produziert; das alles, ohne auf die Merkmale der frühen Postings in Form scheinbarer Videoblogs zu verzichten; so als handle es sich bei den fiktionalen Figuren um Privatpersonen, die Filmclips auf YouTube veröffentlichen.

Wegen dieser Erfolgsgeschichte werden Webserien im Allgemeinen häufig im Rahmen von Web 2.0, User-Generated Content (UGC) und Videoblogs verortet. Diese Betrachtungsweise überdeckt allerdings, dass es inzwischen ein weit aus größeres Spektrum an unterschiedlichen Formen gibt,¹⁰ die sich nur zum Teil auf UGC zurückführen lassen. Nicht zuletzt aufgrund der immer professioneller werdenden Produktionsweisen und kommerzieller Interessen der die Serien veröffentlichen Portale arbeiten Webserien zunehmend mit etablierten Formaten aus Film und Fernsehen (z. B. *Prom Queen*¹¹). Im Fall von *loneylgirl15* möchte ich, um diese Produktion von anderen abzuheben, deswegen von einer pseudo-authentischen Webserie sprechen.¹² Pseudo-authentische Webserien imitieren regelmäßiges Videoblogging, geben vor, aus scheinbar authentischen Filmclips zu bestehen, die normale User produziert haben könnten, und werden auf Portalen wie YouTube erstveröffentlicht, auf denen sich private

⁸ Die Enttarnung fand rund um das 33. Video (*House Arrest*) statt: <http://www.youtube.com/watch?v=ZtH7DTu-DgI>, (10.7.2011). Zur Enttarnung vgl. die in FN 1 genannten Quellen.

⁹ Vgl. Patalong (2006a); der 26. Clip über einen Ausflug zum See (*Swimming*) war einer derjenigen, die kontrovers diskutiert wurden: http://www.youtube.com/watch?v=5Q_y0HdJ4x8&NR=1, (10.7.2011). In den Kommentaren zum Clip äußerten bald nach der Veröffentlichung einige User den Verdacht, dass alles inszeniert worden sei (z. B.: „whirlysquirrel: Allright ... NOW I'm convinced this is STAGED!“), der von anderen zurückgewiesen wurde (z. B.: „sophiegirl1: I don't think this stuff is staged. How could it be? This 2 are too geniune.“), während dritte meinten, dass die Frage keine Rolle spiele („It doesn't really matter if the LG15 videos are fake or not, they're very entertaining and I'll keep watching them.“). U. a. wurde diskutiert, ob Brees strengreligiöse Eltern sie wirklich im Badeanzug im See mit einem Jungen schwimmen gehen lassen würden, ob Bree tatsächlich zu Hause unterrichtet werde und ob Daniel und Bree wirklich in der Lage sein können, ein derart professionelles Video zu produzieren, vgl.: http://www.youtube.com/all_comments?v=5_Q_y0HdJ4x8&page=7, (10.7.2011). Vgl. auch: Patalong (2006a). Schon in den ersten Clips von *loneylgirl15* finden sich viele auffällige, teilweise pseudo-kreative Spuren aufwändigen Nacharbeitens, die teilweise dadurch erklärt werden konnten, dass sich Bree von Daniel helfen lasse und dass beide viel Mühe in das Produzieren der Clips stecken würden.

¹⁰ Vgl. Kuhn (2012), Henne/Kuhn (2011).

¹¹ Vgl. Kuhn (2013).

¹² Vgl. Kuhn (2012: 60ff.).

und kommerzielle Postings mischen. Bei pseudo-authentischen Webserien findet die fingierte Medienkommunikation mit anderen Usern auf der äußeren Ebene statt.¹³ Es handelt sich um eine Form ‚unauthentischer Authentizität‘, also einer zumeist erkennbaren Authentizitätstäuschung.

Brees Videoblog: *lonelygirl15* als Loop

Serien erinnern qua der seriellen Wiederkehr ihrer Folgenstruktur automatisch an die Denkfigur des ‚Loopings‘, so wie sie auf der Jahrestagung der *Gesellschaft für Medienwissenschaft* als zentrales Konzept gesetzt und definiert wurde, um aktuelle Medientrends zu erfassen und zu erklären:

[Das Konzept des Loopings] bezieht sich auf alle denkbaren Formen und Phänomene der Schlaufen und Schleifen, der Rekursionen und Feedbacks, der Wiederkehr und der Wiederholung, der Kehren, Wenden und Turns. [Loopings] sind als Verlaufsfiguren medialer Prozessualität beschreibbar. [...]. Eine besonders wirksame Form findet der „Loop“ in den Wiederholungszyklen massenmedialer und kulturindustrieller Zusammenhänge.¹⁴

Im Fall von *lonelygirl15* wird der Eindruck loopinghafter Schleifen von vornherein durch die extrem stereotype formale Struktur verstärkt, die einen Großteil vor allem der früheren Folgen prägt. Die gleiche Aufnahmesituation wird perpetuiert: Bree setzt sich in ihrem Zimmer vor ihre Webcam oder eine Kamera, die sie auf einen feststehenden Gegenstand gelegt hat, und spricht frontal in die Kamera hinein oder inszeniert sich, einen Tanz, ihre Gegenstände (z. B. Stofftiere, Bücher) oder Ähnliches vor der feststehenden Kamera. In beinahe jeder Folge kehrt die gleiche Konstellation zurück: das gleiche Zimmer, eine vergleichbare Perspektive, das Mädchen vor der Kamera (was als loopingartige Rekursion, also den ‚Schritt zurück‘ aufgefasst werden kann). Zugleich wird diese Konstellation durch andere Gegenstände, andere Kleidung, andere Themen in der sprachlichen Repräsentation variiert (was als Veränderung der Perspektive, Sprung in die nächste Schleife bzw. den nächsten Loop aufgefasst werden kann, also einen ‚Schritt, der etwas weiter voran führt als der Schritt zurück‘).

¹³ Vgl. ebd.

¹⁴ Der Text entstammt dem an verschiedenen Stellen veröffentlichten Konzept der ‚Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft 2010‘ mit dem Titel ‚Loopings‘, die vom 30.9. bis zum 2.10. an der Bauhaus-Universität Weimar stattgefunden hat. Hier: *GfM_LoopingsProgramm*, pdf-Dokument zum Download: <http://www.gfmedienwissenschaft.de/gfm/start/index.php?TID=494>, (10.7.2011).

Durch die formale Aufnahmesituation und den direkten Blick in die Kamera wird zugleich eine offene, die Grenzen des Clips ‚überbrückende‘ metaleptische Kommunikationskonstellation generiert, die auf den werkexternen Kontext verweist und durch die sprachliche Kommunikation verstärkt wird: Bree blickt den Zuschauer nicht nur an, sie spricht das von ihr angenommene Publikum mit Begrüßungsformeln wie „Hey Guys“ und konkreten Fragen und Anmerkungen an. Im Vergleich zu ähnlichen Konstellationen in Film und Fernsehen hat sie ein recht genaues Bild von ihren imaginären Gesprächspartnern: Sie spricht mit der YouTube-Community, die sie – wie sie in ihrem ersten Clip behauptet – schon eine Weile verfolgt habe und recht „cool“ und „verrückt“ finde. Im Verlauf ihrer Postings wird diese Community nicht ‚sprachlos‘ bleiben: Zuerst vor allem in Kommentaren, später auch in Antwortvideos äußern sich viele Rezipienten zu Brees Videobeiträgen. Die latent interaktive Grundstruktur der Aufnahmekonstellation wird im Fall von *lonebygirl15* also sofort ‚angenommen‘. Es kommt zu einer den einzelnen Clip übergreifenden Kommunikation zwischen der fiktiven Bree und anderen scheinbar ‚realen‘ YouTube-Usern.

Auch wenn *lonebygirl15* insgesamt als Webserie bezeichnet werden kann und auch als solche rezipiert worden ist, kann man in Frage stellen, ob die Folge von durch die Antwort-Funktion des Portals zusammengehaltenen Video-Postings auf YouTube in dieser ersten Phase bereits als Serie im engeren Sinne gelten kann. Es handelt sich um eine Reihe an vergleichbaren Clips mit vergleichbaren formalen Grundmustern, also eine zyklische Wiederholungsstruktur mit geringfügigen Variationen, eine serielle Rekursion mit geringfügiger Verschiebung. Vielleicht entspricht die *lonebygirl15*-Reihe in dieser Phase am eindeutigsten der Idee des Loopings, wie sie oben skizziert wurde. Bezüge zwischen den einzelnen Clips, die jenseits der technischen und formalen Ebene liegen, werden vor allem durch sprachliche Vermittlung hergestellt. In der Variation des Ähnlichen kommt es zu ersten narrativen Mikro-Strukturen, also ersten Zustandsveränderungen mit gewissem Ereigniswert. Bree berichtet über Erlebnisse aus ihrem Alltag. Sie verändert ihre Einstellung zu bestimmten Themen und Begebenheiten. Es gibt eine sukzessive Entwicklung, eine Kette von Zustandsveränderungen. Das betrifft anfangs vor allem Brees Verhältnis zu ihren Eltern und Daniel sowie ihre Selbstdarstellung und vor allem die Ebene der sprachlichen Repräsentation. Die Dichte an visuell repräsentierten Ereignissen bleibt – noch – gering und beschränkt sich auf verspielte Inszenierungen vor der Kamera wie eine Musikvideoimitation mit einem Freund oder das Performen mit einem Stofftier.

Andere Figuren kommen zwar von Beginn an vor, so Brees Eltern, sie werden anfangs aber nahezu ausschließlich über Brees Aussagen verbal vermittelt, sind

also sprachlich repräsentierte Figuren.¹⁵ Das gleiche gilt für die externe Kommunikationssituation: sie findet anfangs ausschließlich auf sprachlicher Ebene statt. Viele YouTube-User kommentieren Brees Videobeiträge. Bree antwortet teilweise innerhalb der Kommentare direkt darauf, teilweise in ihren Videos, indem sie sprachlich darauf eingeht.¹⁶

Zwar bezeichnen Bree und später andere Teilnehmer des *lonelygirl15*-Erzählkosmos ihre Video-Beitragsserien auf YouTube als „Videoblogs“, streng genommen kann man sie aber nicht als Videoblogs (oder Vlogs) bzw. nur als Sonderform des Videobloggings analysieren, denn ein Projekt wie *lonelygirl15* konnte, wie sich noch zeigen wird, nur im Kontext eines komplexen Videoportals mit strukturell vorgegebenen Vernetzungen wie YouTube funktionieren, und nicht als einzelnes Weblog mit Videobeiträgen. Die YouTube-Userin *lonelygirl15* ist eine klassische ‚YouTube-Uploaderin‘, also eine YouTube-Nutzerin, die nicht nur Videos betrachtet und kommentiert, sondern selbst Videobeiträge ins Netz stellt. Vergleichbar ist, dass auch viele Videoblogs Konstellationen vorführen, in denen eine Person in eine Webcam spricht.

Einspeisung und Erweiterung: mehr Figuren, mehr Loops

Die rhythmisierte Wiederkehr formal ähnlicher, nur leicht variiertes Videobeiträge von Bree lässt sich also als Verlaufsfigur serieller Prozessualität zwischen Rekursion und Variation und somit als Looping interpretieren. Im Verlauf der Serie *lonelygirl15* wird der Radius der Loopings nun sukzessive erweitert bzw. es werden weitere Looping-Strukturen etabliert, indem zusätzliche Figuren mit ihren Videobeiträgen in das System sukzessiver Postings ‚eingespeist‘ werden. Brees bester Freund Daniel wird bereits in der 7. Folge als eigenständiger Video-Uploader etabliert:

¹⁵ Während Brees Mutter in der ganzen Serie eine sprachlich repräsentierte Figur bleibt, wird Brees Vater später zuerst auf auditiver Ebene über seine Stimme und in der 108. Folge, in der er ermordet wird, auch visuell repräsentiert. Vgl.: *The Unthinkable Happened* vom 1.7.2007: <http://www.youtube.com/watch?v=6OUcp6UJ2bA>, (10.7.2011). Bereits in der 16. Folge (*The Tolstoy Principle (and Dad "talks" to Daniel)*) ist Brees Vater (teilweise) im Hintergrund zu erkennen. Man sieht seine Beine bis zum Rumpf sowie, dass er eine Tasche in der Hand hält.

¹⁶ Um nur einen der frühen Clips zu nennen, in denen sich Bree auffallend häufig in die Kommunikation in den Kommentaren einmischt, sei hier auf die dritte Folge verwiesen (*School Work in Summer ... BLECHH!!!*); unter den ältesten Kommentaren finden sich viele Einmischungen des Users „lonelygirl15“ – u. a. geht es um den im Clip thematisierten Hausunterricht –, z. B.: „lonelygirl15“ „vor 4 Jahren“ [vermutlich Ende Juni 2006; M.K.]: „Thanx alot, I like homsechooling but it gets incredibly, incredibly lonely ...: [sic]“. Vgl.: http://www.youtube.com/all_comments?v=DLqCM16 i6QY&page=4, (10.7.2011). Der Clip *School Work in Summer ...* ist zugleich ein Beispiel, in dem Bree innerhalb des Clips sprachlich auf die Kommentare eingeht („[...] a lot of you asked me, said that I didn't say nearly enough about myself in my first video blog.“). Zu weiteren direkten Reaktionen Brees auf die Fan-Kommentare in ihren Videos siehe u. a. *Boy Problems ...*: <http://www.youtube.com/watch?v=GnYgQJud2Vk>, (10.7.2011).

Hi, I'm Daniel. I'm kind of here just responding to all of your comments. I'm not mad at Bree. I'm frustrated and I think I have every right to be because her parents do this all the time. [...]. She'll be allowed to do something one day and the next day she won't. Most of the time though she's just stuck in her room and this is kind of like her only outlet to the world. [...]. I mean what would you do if you had a camera and nothing else to do? You know the truth is, you guys are making all these assumptions. Off of like a minute or two minute video. I hang out with her all the time. There's so much more that you don't see, that you don't know. [...]. It's really easy to make a comment on someone's video when you have no idea what's really going on.¹⁷

Seit diesem ersten Videoclip, in dem er konkret auf die bereits etablierte Kommunikation zwischen Bree und den Kommentatoren eingeht, auch auf das seltsame Verhältnis dieser Kommunikation, schaltet sich Daniel regelmäßig in die Videoclip-Kommunikation ein. Mit seinem Beitrag etabliert er sich sofort – je nach Sichtweise – als Person aus Brees unmittelbarem Umfeld bzw. als entscheidende Figur des fiktionalen Kosmos, indem er auf die Diskussion zwischen Bree und anderen YouTube-Usern eingeht, den Diskurs über Brees Eltern aufgreift und behauptet, grundsätzlich mehr Wissen bezüglich Bree zu besitzen als alle anderen YouTube-User.

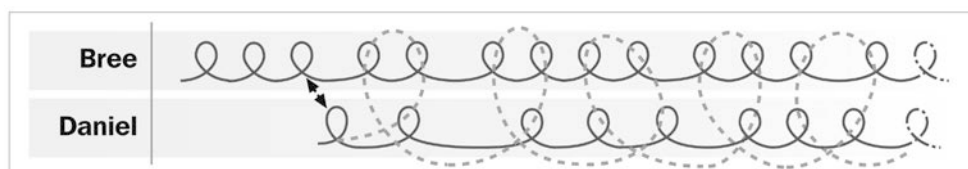


Abb. 1: Brees und Daniels serielle YouTube-Postings als Looping-Strukturen

Das formale Resultat der sukzessiven Einmischung von Daniel in Form zwischengeschalteter Videoantworten ist, dass mehrere schleifenartige Bewegungen interferieren: die jeweilige Serie an Beiträgen der einzelnen Figuren – Bree und Daniel – und die umgreifende Serie der Beiträge der *lonegirl15*-Welt zusammengenommen (vgl. Abb. 1). Der Prozess des Einspeisens neuer Figuren imitiert dabei die Selbstetablierung von Bree zu Anfang der Serie: Die jeweilige Figur führt sich ein, beginnt regelmäßig Beiträge zu posten, reagiert auf die Clips von Bree und gilt als etabliert, sobald die zuvor etablierten Figuren auf

¹⁷ *Daniel Responds*: <http://www.youtube.com/watch?v=Qk316mkquL4>, (10.7.2011).

die neue Figur reagieren. Ein weiteres Beispiel wäre die Figur Gemma, die in der 54. Folge eingeführt wird:

Hi, my name is Gemma, um, I've just discovered YouTube and well, there seems to be a lot of people on here. I'm excited because I recognize someone on here. Um ... you guys know her as „lonelygirl15“? Well, uh, Bree I'm not sure if you remember me or not, [...].¹⁸

Ähnlich wie Gemma werden auch die Figuren Jonas in der 76. Folge (*My Name is Jonas*), Taylor in der 172. Folge (*First Video (I know, lame title)*) oder Spencer Gilman in der 222. Folge (*What Up Blogosphere! [sic!]*) eingeführt. Sie alle gehen recht bald auf bereits gelaufene Videos und Diskussionen ein. Die Figur Jules beginnt dagegen unvermittelt in der 169. Folge (*Call me Jules*) und spricht in ihrem ersten Beitrag erst einmal nur über sich selbst, bevor sie Schritt für Schritt Bezug auf den *lonelygirl15*-Kosmos nimmt.

Entscheidend ist: Eine neu eingeführte Figur gilt als etabliert, sobald die bereits etablierten Figuren (und allen voran Bree) in ihren Videobeiträgen auf sie reagieren, was in der Regel zuerst sprachlich geschieht.¹⁹ Die eingangs mit Brees Clip-Serie eröffnete Looping-Struktur, die mit Daniels Clip-Serie ein erstes Mal erweitert wurde, wird also kopiert und potenziert, sodass mehrere schleifenartige Loops interferieren (vgl. Abb. 2). Daniel hat in dieser Struktur von Anfang an einen Sonderstatus: Bevor er das erste Mal einen scheinbar eigenen Clip auf YouTube hochgeladen hat, wurde er visuell in einem von Brees Videos eingeführt.²⁰ Bei ihm gab es keinen Deutungsspielraum, keine Ungewissheit bezüglich seiner Zugehörigkeit zu Brees Umfeld bzw. zum fiktionalen Kosmos. Das unterscheidet ihn von fast allen anderen Figuren, die im Laufe der ersten Staffel eingeführt werden. So wird von vornherein eine Hierarchisierung vorgenommen. Bree muss von Anfang an und Daniel ab dem 7. Clip als intradiegetische Erzählerfigur aufgefasst werden. Beide besitzen über ihre sprachlichen Erzählungen vor der Kamera in den ihnen zugeordneten Clips eine Diskursmacht über den *lonelygirl15*-Erzählkosmos. Durch ihre Aussagen können sie

¹⁸ *Nut Kills Man*: <http://www.youtube.com/watch?v=mWtmkbExsiY>, (10.7.2011).

¹⁹ So reagiert Bree, um nur ein Beispiel zu nennen, in der 58. Folge am 26.10.2006 das erste Mal auf Gemma (*Hi Gemma!*: <http://www.youtube.com/watch?v=P1W2lh1ri28>): „Okay, there is this girl on here and her name is Gemma [...]. I don't know why you thought that I wouldn't remember you ...“. Brees Videoclip ist eine „Antwort“ auf Gemmas zweiten Beitrag vom 22.10.2006 (*Living in London*: <http://www.youtube.com/user/gemmers19#p/u/1/3hQ0bkRAITU>), dem der Beitrag *Nut Kills Man* am 19.10.2006 vorangegangen war (s. o., jeweils 10.7.2011). Erst viel später – in den Handkameravideos, die eine komplexere Struktur aufweisen – werden neue Figuren auch visuell als zum Kosmos zugehörig repräsentiert, indem mehrere etablierte Figuren gemeinsam mit den neuen Figuren innerhalb eines Clips vorkommen.

²⁰ *The Danielbeast*: <http://www.youtube.com/watch?v=opTMvpmWX3o>, (10.7.2011).

andere Video-Uploader in den Erzählkosmos integrieren oder aus ihm ausschließen.

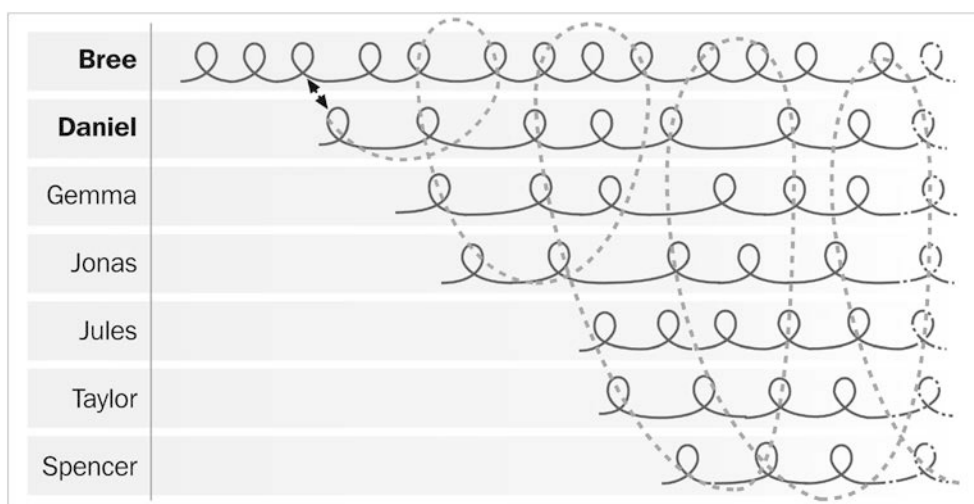


Abb. 2: Die Erweiterung, Potenzierung und Interferenz der Looping-Strukturen in schematischer Übersicht

Obwohl die dramaturgische Struktur der ersten Staffel hier nur am Rande interessieren soll, muss an dieser Stelle zumindest kurz auf die folgenübergreifende Handlungsentwicklung eingegangen werden: Anfangs scheint Bree eine gewöhnliche 16-Jährige zu sein, mit wenigen Ausnahmen. Sie wird zu Hause unterrichtet und hat auffallend strenge Eltern. Per Computer wendet sie sich mehrmals in der Woche an die YouTube-Community und hat ansonsten wenig soziale Kontakte. Als Grund kristallisiert sich bald Brees religiöse Orientierung heraus, die anfangs mysteriös und ungreifbar bleibt, aus der sich später sukzessive der Hauptplot entwickelt. Bree wurde angeblich für eine heilige Zeremonie ausgewählt, für die sie sich vorbereiten muss, indem sie spezielle Injektionen bekommt und eine Diät einhält. Bree lässt sich – nach vielen Diskussionen – von Daniel davon überzeugen, die Zeremonie abubrechen. Mit wachsendem Figurenensemble geht es im Rest der Staffel um den ‚Kampf‘ der Protagonisten gegen die seltsame religiöse Organisation, die sich ‚The Order‘ nennt, die Bree zur Durchführung der Zeremonie zwingen will. Brees Eltern scheinen spurlos verschwunden, Geheimbotschaften des Vaters tauchen auf; beim Versuch eines Treffens wird er getötet. Weitere Figuren werden entführt. Die Jugendlichen müssen vor ‚The Order‘ fliehen. Andere Mädchen sind wie Bree gefährdet. Die sich überstürzende Handlung kulminiert in einem Finale, in dem

innerhalb von 12 Stunden jede Stunde ein Video hochgeladen wird,²¹ ein Echtheitseffekt im Stil von *24 – Twenty Four*, der durch die spezifische Struktur des Hochladens und Rezipierens noch verstärkt wird.²²

Die Potenzierung des Seriellen: Vernetzung und Interaktion²³

Das System zirkulären Einspeisens neuer Figuren entwickelt eine sogartige narrative Dynamik: Es können immer mehr Figuren in den Erzählkosmos eingespeist werden, was zu einer Multiplizierung der seriellen Strukturen führt und sich bis zum Austausch der Hauptfigur verselbständigt, denn *lonelygirl15* konnte am Ende der ersten Staffel als Figur getötet und die Serie trotzdem in zwei weiteren langen Staffeln fortgesetzt werden.²⁴

Zugleich in eine andere Richtung verselbständigt hat sich die Dynamik der Loopings, weil die Serie durch die Integration interaktiver Strukturen viele skandierende serielle Postings anderer User angeregt hat, die in Form wieder-

²¹ Beim ersten Teil des ‚Staffelfinales‘ handelt es sich um die 245. Folge, die den Titel *Lonelygirl15 Season Finale 1 of 12 -- 8 am* trägt: <http://www.youtube.com/watch?v=WxJAZ5PR5K4>, (10.7.2011). Alle anderen Teile des Finales lassen sich durch die gleiche Benennungsnomenklatur finden, also der 2. Teil unter *Lonelygirl15 Season Finale 2 of 12 -- 9 am* etc.

²² Für eine knappe Zusammenfassung des Plots der gesamten Serie vgl.: <http://station.newteevee.com/2008/08/05/lonelygirl15-in-300-words/?title=Lonelygirl15>, (4.2.2011). Die Aufnahmesituation aus der ersten Phase der Serie wird im Laufe der Folgen zunehmend variiert – vor allem, wenn sich die Figuren im Freien bewegen wie innerhalb der ersten 30 Clips bereits in den Videos *My Parents ... Let Us Go Hiking!!!*: <http://www.youtube.com/watch?v=iRO4JP81HPo>, (10.7.2011) und *Swimming!* (s. o.). Im Verlauf der ersten Staffel wird die einfache Privatkamera zunehmend häufig im Sinne einer verwackelten Handkamera verwendet, die die Figuren bei sich tragen. Die Komplexitätssteigerung zeigt sich dabei zum einen in der räumlichen Struktur – wenn die Figuren auf der Reise, Flucht oder Suche sind und sich innerhalb der Clips zu Fuß oder mit dem Auto von Ort A nach Ort B bewegen –, zum anderen in der Figurenkonstellation innerhalb der Filmclips: Die Webcam-Videoclips zeigen für gewöhnlich eine, selten zwei oder mehr Figuren, die in die Kamera sprechen oder vor der Kamera agieren. Tragen die Figuren eine Handkamera (vor allem in Außenräumen oder auf der Reise) mit sich, dann sind in der Regel mindestens zwei Figuren beteiligt – eine vor und eine hinter der Kamera, häufig im Wechsel –, in späteren Folgen sogar deutlich mehr als zwei Figuren (z. B. in der Folge *The Unthinkable Happened*, s. o.). Aber auch in den späteren, handlungsorientierten Phasen der Serie kehrt die formale Struktur des Gesprächs in die Kamera, der Videobotschaft, in regelmäßigen Zyklen wieder, häufig aus verschiedenen Zimmern und Innenräumen heraus, teilweise auch, wenn sich die Figuren in Außenräumen befinden, ‚mit‘ der Kamera sprechen und suggerieren, sie hätten die Clips später ins Netz gestellt.

²³ Die Reflexionen, die in diesem (und teilweise auch im vorangegangenen) Kapitel zu den interaktiven Strukturen von *lonelygirl15* ausgeführt werden, basieren auf Beobachtungen, die ich an anderer Stelle gemacht habe (vgl. Kuhn 2012), sind hier aber bezüglich der Fragestellung ausgebaut.

²⁴ In der zweiten und dritten Staffel, in denen ein Großteil des Personals der ersten Staffel übernommen wird, kommt es jedoch deutlich seltener zu der typischen Konstellation des Einzelgesprächs der Figur in die Kamera, weshalb die Beobachtungen und Hypothesen zur spezifischen Looping-Struktur, zum Einspeisen neuer Figuren und zur Interaktivität für diese Staffeln keine Gültigkeit haben bzw. gesondert überprüft werden müssten.

kehrender Webcam-Beiträge kommentierend in die Handlung eingreifen wollten und sich nur dadurch von den Figuren des *lonegirl15*-Kosmos unterscheiden, dass Bree und die anderen etablierten Figuren niemals auf sie reagiert haben.²⁵

Hierbei interferiert die vom YouTube-Portal technisch generierte Vernetzungsstruktur, die u. a. die Möglichkeit von Antwortvideos vorgibt, mit der in der Aufnahmekonstellation ‚Figur spricht in die Webcam‘ angelegten kommunikativen Offenheit von Videoblogs. Jeder YouTube-User hatte – wie die offiziellen Figuren – die Möglichkeit, einen videoblogartigen Filmclip zu schalten – unabhängig davon, wie groß die Popularitäts-Diskrepanz zwischen ‚offizieller *lonegirl15*-Figur‘ und ‚Privat-Uploader‘ war. Natürlich ging es den privaten Usern auch darum, durch eine Videoantwort im Hinblick auf die eigene Popularität zu profitieren. Aber, um das große Interesse der Fangemeinde daran erklären zu können, überhaupt Antwortvideos schalten zu wollen, muss man mit einbeziehen, dass auch die offiziellen Figuren der *lonegirl15*-Serie über beinahe normale Videobeiträge eingeführt wurden. Da einige von ihnen erst allmählich, nachdem sie bereits eine Reihe an Beiträgen veröffentlicht hatten, durch die anderen Figuren als Bestandteil der Serie etabliert wurden, konnte das Authentizitätsspiel aus der Anfangsphase der ersten 30 Folgen erneut aufgelegt werden. Die Frage, ob ein neu eingeführter Video-Uploader real oder fiktiv war, konnte – wie am Anfang bei Bree selbst – diskutiert werden. Die Nähe der normalen YouTube-User zu den Figuren der Serie und die Unschärfe der Abgrenzungsmechanismen dürften dazu beigetragen haben, die Reproduktion der Filmclip-Loops auf Seiten der Fans anzutreiben. Um diese und weitere Faktoren genauer zu erörtern, muss noch etwas genauer auf die Interaktivität von *lonegirl15* eingegangen werden. Betrachtet man die gesamte erste Staffel mit ihren 256 Folgen als Ganzes, dann lassen sich im Hinblick auf die Interaktivität drei Hauptphasen bilden: 1.) von der 1. bis zur 33. Folge, 2.) von der 33. bis zur 100. Folge, 3.) von der 100. Folge bis zum Staffelfende.²⁶

²⁵ Um einige wenige Beispiele herauszugreifen: In einem „Antwort“-Video auf *Hi Gemma!* (von *lonegirl15*) präsentiert der User „LordGreystoke422“ am 26.10.2006 eine Imitation von Brees *Proving Science Wrong*-Beiträgen (in Folge 9 u. 15): http://www.youtube.com/watch?v=CEFxcRerEOw&feature=watch_response; mutmaßlich, um für seinen Channel („Lord PF the Friggin YouTube Jungle“) Werbung zu machen (derselbe User postet weitere Videos als Antworten auf Clips des *lonegirl15*-Kosmos). In einer durch den Titel *Re: Hi Gemma!* gekennzeichneten Antwort auf denselben Clip nimmt der User „DrPS314“, der ebenfalls einen Channel („The Breakfast of Champions“) betreibt, explizit Bezug auf Bree und Gemma: „Hello, Bree and Gemma. You probably don't remember me ...“ (<http://www.youtube.com/watch?v=aSNBvBI-Jes>). In einem „Antwort“-Video auf *Thanks Gemma* (von Bree), das zugleich durch den Titel als Antwort auf *It's Not Your Decision* (von Gemma) gekennzeichnet ist, nimmt der User „richardtheconquerer“ Bezug auf Bree: „Hello Bree. It's good to hear from you again.“ http://www.youtube.com/watch?v=v8cWGOofqYY&feature=watch_response, (jeweils 10.7.2011). Bei allen diesen Beispielen ist anzunehmen, dass es sich um private User handelt.

²⁶ Die Idee, die erste Staffel von *lonegirl15* in drei Phasen der Interaktivität einzuteilen, verdanke ich Anna-Lena Schnackenberg (vgl. Kuhn 2012: 71ff.).

Die erste Phase, von der 1. Folge bis ungefähr zur 33. Folge, ist geprägt durch die reale Kommunikation der Fans mit der scheinbar realen Bree über die Kommentar-Funktion (s. o.). Am Anfang antwortet Bree noch direkt per Sprachbeitrag auf User-Kommentare (s. o.). Daniel und Bree gehen in ihren Videos teilweise auf die User-Kommentare ein.²⁷ Auch im Sinne einer Einflussnahme von Seiten der Rezipienten auf den Verlauf der Serie kann man von einer tatsächlichen Interaktivität sprechen. Nur weil beispielsweise viele User spekulierten, dass Daniel in Bree verliebt sei, nachdem sie die 10. Folge (*My Parents ... Let Us Go Hiking!!!*) gesehen hatten, fragte Bree Daniel schließlich, ob das stimme, was er bejahte, was in Folge 11 bis 13 zu erfahren und Thema ist.²⁸ Die Diskussion in den Kommentaren hat also dazu geführt, dass Bree Daniel auf (werkinterner) Handlungsebene angesprochen hat: ein nachweisbarer Einfluss der Rezipienten auf die Handlung.

Die zweite Phase der Interaktivität schließt sich an die Enthüllung der Serie als fiktional und der Identität von Bree als fiktive Figur rund um die 33. Folge an. Es lässt sich nicht endgültig klären, warum so viele Rezipienten nach der Erkenntnis, hinsichtlich der angenommenen Authentizität ‚betrogen‘ worden zu sein, die Serie weiterhin – sowohl rezipierend als häufig auch kommentierend – begleitet haben, ebenso nicht, warum so viele neue Rezipienten hinzugekommen sind. Einige Gründe hierfür dürften jedoch sein:

1. Das Medienecho in Onlinemagazinen, Print- und Fernsehmedien. Mit der Enthüllung verbreitete sich die *lonelygirl15*-Geschichte in Deutschland z. B. bis zum *Spiegel* und zum *Stern*.²⁹
2. Eine das Medienecho begleitende ‚digitale Mundpropaganda‘ durch Blogs, soziale Netzwerke und Foren: Aufgrund der Täuschung, die eine gewisse Zeit funktioniert hat, über die überall berichtet wurde, wollten viele User sehen, wie sie die Clips wahrnehmen würden, ob sie sich auch hätten täuschen lassen.
3. Eine gewisse ‚Trägheit‘ der YouTube- und Verlinkungs-Strukturen: Nicht alle User, die die *lonelygirl15*-Videos erst später entdeckten oder durch einen zufälligen Link auf sie geführt wurden, waren aufgeklärt über den fiktionalen Status der Videoblogs. Es gibt spätere Kommentare, die in diese Richtung weisen.

²⁷ Z. B. Daniel in *Daniel Responds* (s. o.).

²⁸ *Boy Problems ...*: <http://www.youtube.com/watch?v=GnYgQJud2Vlk>;
Girl Problems ...: <http://www.youtube.com/watch?v=hJjAZevn1n8>;
He Said, She Said: http://www.youtube.com/watch?v=4AuKM7p3r-w&feature=watch_response,
(jeweils 10.7.2011).

²⁹ Vgl. FN 1.

4. Die Popularität der *lonelygirl15*-Clips auf YouTube, die andere User auf *lonelygirl15* überhaupt erst aufmerksam gemacht hat. Nicht selten waren *lonelygirl15*-Clips auf der YouTube-Startseite vertreten.³⁰
5. Ein Phänomen, das ich mit ‚psychologischer Authentizität‘ umschreiben möchte. Das einsame Teenager-Mädchen hatte – fiktiv oder nicht – genügend Glaubwürdigkeit und Identifikationspotenzial für andere jugendliche „lonelygirls“, die sich und ihr Selbstbild in die Figur projizieren konnten. Ein typischer Teenager mit typischen Teenagersorgen: schwierige Eltern, Beziehungsgeschichten, Probleme mit Freunden. Unterstützt wurde dieser Effekt durch die pseudo-intime Offenheit der Figur gegenüber der YouTube-Community, die wiederum durch ihre anfangs inszenierte soziale Isoliertheit verstärkt wurde. Außerdem muss davon ausgegangen werden, dass viele Rezipienten Bree und ihr Auftreten sympathisch gefunden haben.
6. Der sich allmählich herauskristallisierende, im klassischen Sinne Spannung erzeugende mysteriöse Hauptplot, der immer wieder die simple Neugierde angestachelt hat, wie es weitergehen würde.
7. Die Interaktivität und das Prinzip des Einschleusens neuer Figuren.

Die Interaktivität und das Prinzip des Einschleusens neuer Figuren

Den siebten und letzten Aspekt möchte ich im Folgenden noch etwas genauer betrachten, also die Behauptung, dass der beschriebene Mechanismus des Einschleusens neuer Figuren sich positiv auf die Interaktivität und die tatsächliche Aktivität der User ausgewirkt habe. Es gab die bereits erörterte Unschärfe zwischen den Figuren, die später als fiktive Serienfiguren zugeordnet werden konnten, und den privaten Nutzern, die zwar Filmclips auf YouTube stellten, auf die aber nie von den etablierten Figuren eingegangen wurde (s.o.). Diese Unschärfe dürfte bereits an sich einen katalysierenden Effekt gehabt haben, weil jeden User die Hoffnung getrieben haben könnte, er würde zumindest zeitweise für einen potenziellen Teil des Erzählkosmos gehalten werden. Verstärkt wurde das ambivalente Spannungsverhältnis durch weitere Figuren bzw. User, deren Verhältnis zum Erzählkosmos nur schwer geklärt werden konnte. Ich greife den Charakter Nikki Bower als Beispiel heraus, die sich wie folgt eingeführt hat:

³⁰ Vgl. u. a. Davis (2006); Näser (2008: 2); Burgess/Green (2009a: 27ff).

Hey everyone! My name is Nikki Bower and I like to think of myself as an investigative reporter of sorts. I just graduated college not too long ago and I was a Journalism major and I have decided to do an investigation of Bree and the cult. Well, the first thing I did as an investigative reporter was read the forum where viewers collect and share information. Then I was thinking, what was the last major thing that happened with Bree? Of course, let's all say it together, the ceremony or the ritual which we were led to believe was a fake. But I have a question: was it really fake? [...]. [I]f you guys have any questions or comments, concerns, or anything you want to tell me, please email me. I'd love to know what you're thinking. This is Nikki Bower reporting live from Topanga Canyon. See ya next time.³¹

Die fiktive Figur bzw. der mutmaßliche Charakter Nikki Bower stellt sich in ihrer Kommunikationshaltung von vornherein auf eine über dem *lonegirl15*-Kosmos stehende Ebene: Sie will die *lonegirl15*-Welt beobachten und analysieren. Da sie nicht in den fiktiven Kosmos eindringen möchte, steht sie automatisch auf der Seite anderer User, die ähnlich wie sie beobachten, diskutieren und spekulieren können, auch wenn sie nicht zum fiktionalen Kosmos gehören. So konnte sich parallel zur Serie eine weitere serielle Looping-Struktur ausbilden und nochmals die Frage durchgespielt werden, ob die neue Figur – Nikki Bower – real oder fiktiv sei, ob sie zwar nicht zur Serie, aber immerhin zum Konzept gehören könnte oder nicht (vgl. Abb. 3). Durch ihre kommentierende und analysierende Haltung war sie zwar keine Figur des fiktionalen *lonegirl15*-Handlungskosmos (ganz genau wie alle anderen kommentierenden privaten User), aber – so stellte sich deutlich später heraus – auch sie wurde von einer Schauspielerin (Alli Danziger) gespielt, die – was noch später herauskam – höchstwahrscheinlich mit den *lonegirl15*-Produzenten bekannt war.³² Bree reagiert in der 174. Episode (*New Girl*) vom 24.4.2007 dann explizit auf Nikki Bower;³³ im Finale der Staffel (s. o.) spielt Nikki Bower eine Rolle in der Handlung.³⁴

³¹ *LG15 in Topanga Canyon – NBR 1*: <http://www.youtube.com/watch?v=pV4gFuuvjUg>, (10.7.2011).

³² Ein YouTube-Clip, der die Zusammenhänge enthüllt, wurde am 25.1.2007 gepostet und findet sich als *Nikki Bower Exposé* unter: http://www.youtube.com/watch?v=_RrquiDKLLO, (9.6.2011).

³³ Vgl.: *New Girl*: http://www.youtube.com/watch?v=dJgB5D5kdho&feature=watch_response, (10.6.2011).

³⁴ Vgl.: *Lonegirl15 Season Finale 5 of 12 -- 12pm*: http://www.youtube.com/watch?v=qNYc_TDGc9U, (10.6.2011).

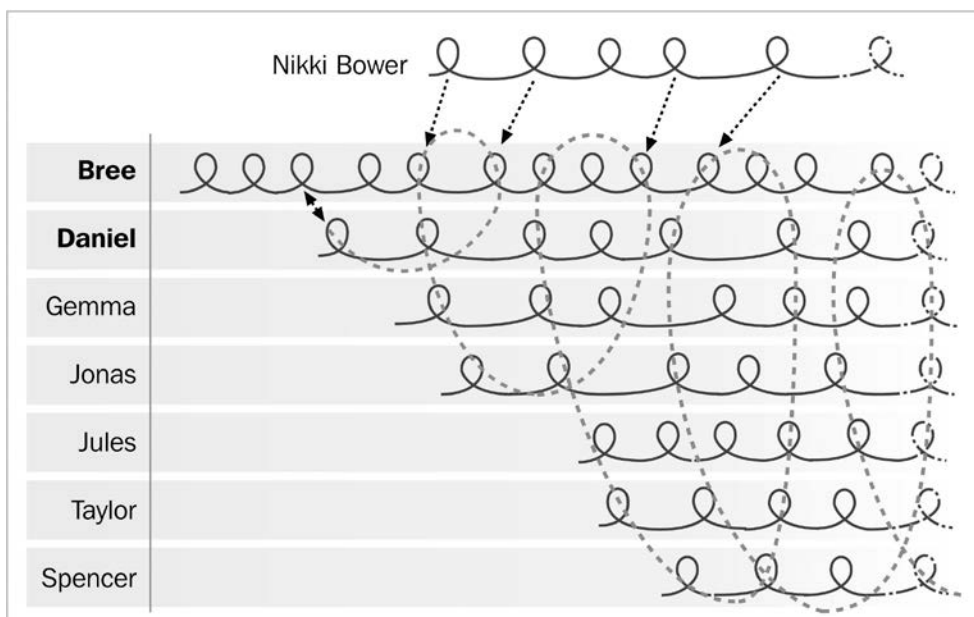


Abb. 3: Die Etablierung einer ‚Metaebene‘: Serielle Strukturen parallel zur Serie

Ein anderes Beispiel wäre das (angebliche) Mitglied des LG15-Community-Forums *GoodGollyItsHolly* (auch als *GoodGollyItsMeHolly* aufgetreten), die angeblich in einem Casting unter Fans ausgewählt wurde. Auch hier ergab sich eine signifikante Ambivalenz: *GoodGollyItsHolly* sollte als auserwählter Fan eine Entscheidung treffen, wie die Figuren an einem bestimmten Punkt der Handlung fortfahren sollten. Diese Entscheidung haben die Figuren erfahren und diskutiert.³⁵ Später gab es jedoch Videos von *GoodGollyItsMeHolly*, auf die die Figuren des Serienkosmos nicht reagierten.³⁶

In der dritten Phase der Interaktivität, von der 100. Folge (ca. Dezember 2006) bis zum Staffelfende in der 256. Folge (ca. August 2007), sind die interaktiven Strukturen ‚zurückgenommen‘. Bis auf Ausnahmen gab es als einziges interaktives Element in den Filmclips versteckte Geheimbotschaften. Hier ließe sich

³⁵ Z. B. in *Your Decision* vom 9.12.2006: <http://www.youtube.com/watch?v=aJvtFbrTEJU&NR=1>, (10.7.2011). Diese Hinweise verdanke ich Anna-Lena Schnackenberg.

³⁶ In *Towering Inferno!* vom 23.7.2007 spekuliert sie – neben anderen Themen – z. B. darüber, ob man Bree glauben könne: <http://www.youtube.com/user/GoodGollyItsMeHolly#p/u/4/bdvGR7E1ySI>; in *Where's Nikki Bower?!* vom 27.7.2007 mischt sie sich in die Spekulationen über Nikki Bower ein: <http://www.youtube.com/user/GoodGollyItsMeHolly#p/u/2/mjQZY6ZaGao>, (jeweils 10.7.2011). Zu den interaktiven Möglichkeiten in der zweiten Phase zählt u. a. noch ein Chat, den die Figuren mit den Usern veranstalteten. Alle Mechanismen, die in der zweiten Phase dazu dienten, interaktive Strukturen hervorzuheben, mussten zugleich kompensieren, dass die Figuren des Erzählkosmos zunehmend seltener in Form von clipbegleitenden Kommentaren auftraten (im Ggs. zu den klaren Einmischungen von Bree und Daniel in der ersten Phase).

die Frage aufwerfen, ob die konsequente Weiterentwicklung des fiktionalen Kosmos zu einem dramaturgisch zugespitzten Ende Möglichkeiten der Interaktivität erschwert hat. Ich würde an dieser Stelle keinen absoluten Zusammenhang postulieren, aber doch so weit gehen, zu behaupten, dass die Serienproduzenten sehr bewusst mit der Deutungshoheit über den fiktionalen Kosmos umgegangen sind. Die Diskursmacht, die Macht über Mechanismen der Inklusion und Exklusion, also die Entscheidungsmacht, ob begleitende Paratexte und Paramedien in den ‚offiziellen‘ fiktionalen Kosmos eingegliedert werden sollten, oblag in allen Phasen den Produzenten. Nachdem die latente kommunikative Öffnung zum geplanten Erfolg geführt hatte, wurde der fiktionale Kosmos mehr und mehr verschlossen, wurden mehr und mehr begleitende Kommunikationsformen und Paratexte aus dem Kosmos ausgeschlossen, um die fiktionale Handlungsentwicklung ohne ‚Störfaktoren‘ nach den Regeln klassischer Spannungssteigerung zuspitzen zu können.³⁷

Fazit: *lonelygirl15* als Symptom der Produktivität von YouTube

Das Prinzip des In-Serie-Gehens serieller Loopings, das durch die interaktiven Strukturen vor allem in der ersten und zweiten Phase der Interaktivität bedingt wurde, hat eine hochproduktive Fliehkraft. Fans wurden nicht nur zur Kopie angeregt, sondern auch zur Persiflage, zum intermedialen Spiel, zur eigenen Produktion. Ein Beispiel wäre ein Song über *lonelygirl15*, dessen Musikvideo mit Elementen der Aufnahmekonstellation spielt,³⁸ andere Beispiele die genannten seriellen *Channels* von Usern, die sich per Antwortvideos in die Kommunikation des *lonelygirl15*-Kosmos eingeklinkt haben (s. o.). Die Serialität der formalen Loopings geht somit selbst in Serie, was einen effektiven Mechanismus beschreibt, der vom Medienkontext strukturell bedingt wird, und erklärt, wieso *lonelygirl15* als Phänomen und Symptom des immensen Erfolgs von YouTube gewertet werden kann. Das In-Serie-Gehen serieller Strukturen kann als exemplarisch dafür gelten, wie YouTube im Jahr 2006 einen signifikanten Erfolgssprung machen konnte.

Serielle Loops sind typisch für viele andere YouTube-Formate. Um nur ein Beispiel zu nennen, das strukturelle Parallelen zu *lonelygirl15* aufweist: die Musik-Kanäle junger Mädchen, die auf einer akustischen Gitarre selbstgeschriebene Songs und Cover-Versionen vor ihrer Webcam performen, wie Mia Rose,

³⁷ Vergleichbare Hypothesen würde ich hinsichtlich der zweiten und dritten Staffel von *lonelygirl15* aufstellen, die diesbezüglich allerdings noch analysiert werden müssten.

³⁸ Vgl.: *lonelygirl15 Song / Video parody / lonelygirl: DEE*: <http://www.youtube.com/watch?v=Fc1LL5if2kM>, 10.7.2011).

Esmée Denters oder Marié Digby – auch ein serielles Muster, mit dem zumindest die hier genannten Personen berühmt werden konnten.³⁹

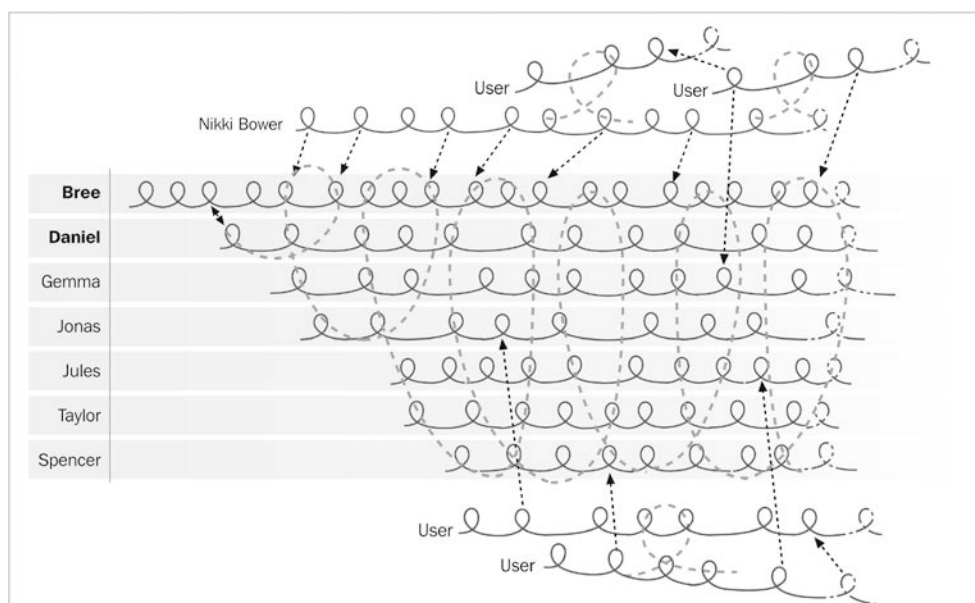


Abb. 4: Die Potenzialisierung und Serialisierung serieller Loopings: Jedes serielle Muster kann in Serie gehen, kopiert, imitiert und modifiziert werden

Das Prinzip gilt für viele Formen, die sich auf YouTube etablieren konnten. Der Mechanismus, den ich hier als In-Serie-Gehen von seriellen Loopings bezeichne, ist mit Konventionsbildungen vergleichbar, wie wir sie bei der Genese von Fernsehformaten und teilweise auch von Fernseh- und Kinogenres kennen. Auch serielle Casting-Formate, Show-Formate und Handlungsmuster können in Serie gehen.

Neben der deutlich höheren Frequenz auf YouTube scheint ein Unterschied zu anderen medialen Formen jedoch zu sein, dass es im Kontext des Web 2.0 zu einer Simultanität von Mechanismen der Etablierung und Mechanismen der Persiflage, des Spiels und des Plagiats kommt. Die Etablierung geht mit dem formalen und thematischen Spiel und der Dekonstruktion einher. Ein

³⁹ Und auch in diesem Fall konnte das etablierte Muster als Authentizitätstäuschung funktionalisiert werden. Die Filmclips der Sängerin Marié Digby waren weder privat und authentisch noch nichtkommerziell. Marié Digby hatte vor ihrem ersten Filmclip einen Plattenvertrag unterzeichnet. Die Marketingstrategie, durch privat und naiv-authentisch *inszenierte* Filmclips – orientiert am erfolgreichen Muster des Entdeckens unbekannter YouTube-Sängerinnen – Aufmerksamkeit zu generieren, war geglückt, bevor sie enttarnt wurde (vgl. Smith/Lattman 2007; Kuhn 2010: 30f.).

Unterschied, den ich als Potenzierung bezeichne, der höchstproduktiv ist und höchstkreativ sein kann. Jedes Format, jedes formale oder thematische Muster, kann in Serie gehen und kopiert oder modifiziert werden. Jede Kopie und jede Modifikation kann ihrerseits in Serie gehen oder kopiert und modifiziert werden (vgl. Abb. 4). Ein Mechanismus, der – neben anderen – dazu beigetragen hat, dass YouTube so schwindelerregend exponentiell wachsen konnte.⁴⁰

Literatur

- Burgess, Jean/Green, Joshua (2009a): *YouTube. Online Video and Participatory Culture*. Cambridge/Malden: Polity.
- Burgess, Jean/Green, Joshua (2009b): „The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide“, in: Pelle, Snickars/Vonderau, Patrick (Hrsg.): *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden, S. 89–107.
- Davis, Joshua (2006): „The Secret World of Lonelygirl. How a 19-year-old actress and a few struggling Web filmmakers took on TV. A Wired exclusive“, in: *Wired*, 14:12, S. 232–239. Online: <http://www.wired.com/wired/archive/14.12/lonelygirl.html>, (10.7.2011).
- Frankel, Daniel (2007): „LonelyGirl15: Rose embraces viral vixen status“. *Variety*, 4.10.2007. Online: <http://www.variety.com/article/VR1117973370?refcatid=1009>, (10.7.2011).
- Henne, Jan/Kuhn, Markus (2011): „Die deutsche Webserien-Landschaft: eine Übersicht“, in: *Medienwissenschaft/Hamburg: Berichte und Papiere*, 127 (2011). Online: http://www1.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0127_11.html, (10. Juli 2011).
- Hoffman, Claire/Rushfield, Richard (2006): „Mystery Fuels Huge Popularity of Web’s Lonelygirl15“. *Los Angeles Times*, 8.9.2006. Online: <http://articles.latimes.com/2006/sep/08/entertainment/et-lonelygirl8>, (10.7.2011).
- Kuhn, Markus (2010): „Medienreflexives filmisches Erzählen im Internet: die Webserie *Pietshon*“, in: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*, Nr. 1, S. 19–40. Online: http://www.rabbiteye.de/2010/1/kuhn_erzaehlen_im_internet.pdf, (10.7.2011).
- Kuhn, Markus (2012): „Zwischen Kunst, Kommerz und Lokalkolorit: Der Einfluss der Medienumgebung auf die narrative Struktur von Webserien und Ansätze zu einer Klassifizierung“, in: Nünning, Ansgar/Rupp, Jan/Hagelmoser, Rebecca/Meyer, Jonas Ivo (Hrsg.): *Narrative Genres im Internet: Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*. Trier: WVT, S. 51–92.
- Kuhn, Markus (2013): „Der Einfluss medialer Rahmungen auf das Spiel mit Genrekonventionen. Die Webserie *Prom Queen* als Transformation des Highschool-Films im Internet“, in: Henke, Jennifer/Krakowski, Magdalena/Moldenhauer, Benjamin/Schmidt, Oliver (Hrsg.): *Hollywood Reloaded. Genrewandel und Medienerfahrung nach der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren, S. 192–217.
- Munker, Barbara (2006): „Die Enttarnung von Lonelygirl15“, in: *stern.de*, 14.9.2006. Online: <http://www.stern.de/computertechnik/internet/570087.html?nv=cb>, (10.7.2011).
- Näser, Torsten (2008): „Authentizität 2.0 – Kulturanthropologische Überlegungen zur Suche nach ‚Echtheit‘ im Videoportal YouTube“, in: *kommunikation@gesellschaft*, 9:2. Online: http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2008_Naaser.pdf, (10.7.2011).
- Newman, Michael Z. (2006): „lonelygirl15: The Pleasures and Perils of Participation“, in: *Flow*, 22.9.2006. Online: <http://flowtv.org/2006/09/feature-lonelygirl15-the-pleasures-and-perils-of-participation/>, (10.7.2011).
- Patalong, Frank (2006a): „Nur falsch ist wirklich echt“, in: *Spiegel Online*, 11.9.2006. Online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,436070,00.html>, (10.7.2011).
- Patalong, Frank (2006b): „Der Name der Rose“, in: *Spiegel Online*, 13.9.2006. Online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,436783,00.html>, (10.7.2011).

⁴⁰ Ein großer Dank für wertvolle Hinweise auf wichtige YouTube-Clips und Kommentare geht an Anna-Lena Schnackenberg und David Ziegenhagen, dem ich darüber hinaus die Gestaltung der Grafiken verdanke.

Richards, Jonathan (2006): „Worldwide fame for a lonely girl“, in: *The Times/The Sunday Times*, 19.8.2006.

Online: <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/article613683.ece>, (10.7.2011).

Smith, Ethan/Lattman, Peter (2007): „Download This: YouTube Phenom Has a Big Secret“, in: *The Wall Street Journal*, 6.9.2007, S. A1. Online: <http://online.wsj.com/article/SB118903788315518780.html>, (10.7.2011)

Editorischer Hinweis: Der vorliegende Aufsatz erschien bereits in:

Schumacher, Julia/Stuhlmann, Andreas (Hrsg.) (2011): *Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen & Enttäuschung*. Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 12. Hamburg, S. 119–136.