

## **Anhang zur Programmstruktur- und Produktanalyse**

I	Codebuch der quantitativen Programmstrukturanalyse (Anhang zu Kap. 1 und 2)	S. 2-8
II	Anhang zur Produktanalyse ausgewählter Sendungen (Anhang zu Kap. 3)	S. 9-132
III	Anhang zur Analyse des audiovisuellen Erscheinungsbildes von Kinderprogrammangeboten (Anhang zu Kap. 4)	S. 133-144
IV	Anhang Qualitative Analyse ausgewählter Werbeblöcke (Anhang zu Kap. 5)	S. 145-148

## Anhang I: Codebuch der quantitativen Programmstrukturanalyse

### a) Allgemeine Strukturdaten und visuelle Markierungen:

#### Sender

Als Sender werden Kinderprogrammveranstalter verstanden, unabhängig davon, ob es sich um einen öffentlich-rechtlichen, einen privaten, werbefinanzierten oder abonnementfinanzierten handelt.

- 1 *KI.KA*
- 2 *SuperRTL*
- 3 *SAT.1*
- 4 *RTL*
- 5 *Premiere Junior*

#### Sendetag

Unter Sendetag wird der Wochentag verstanden, an welchem ein Programmelement gesendet wird.

- 1 *Montag*
- 2 *Dienstag*
- 3 *Mittwoch*
- 4 *Donnerstag*
- 5 *Freitag*
- 6 *Samstag*
- 7 *Sonntag*

#### Sendezeit

Die Sendezeit bezeichnet die Stunde, in der der mittlere Zeitpunkt einer Sendung laut Programmhinweis des Programmveranstalters liegt.

#### Länge des Programmelements

#### Programmart

Hierunter werden die einzelnen Bestandteile des Gesamtprogramms codiert. Kategorien sind:

- 1 *Zwischenglied*: Kurze Programmelemente, die vor, zwischen oder nach einer von den Programmveranstaltern in ihren Programmvorschauen aufgeführten Sendung positioniert und die keine Werbeeinschaltungen darstellen.
- 2 *Werbung und werbeähnliche Formen*: Dies sind Programmelemente, die mit dem Ziel ausgestrahlt werden, Waren oder Dienstleistungen zu verkaufen bzw. zu fördern.
- 3 *Sendung*: Unter Sendungen werden aufgrund eines Sendungstitels identifizierbare eigenständige Bestandteile im Gesamtprogramm codiert, denen vom Senderveranstalter per Programmankündigung ein bestimmter Sendeplatz zugewiesen ist.

### **Senderfliege oder Corner Graphic**

Unter einer Senderfliege bzw. einem Corner Graphic wird das visuelle, am Bildschirmrand platzierte, animierte oder starre Zeichen bezeichnet, welches den Sender markiert (z.B. SuperRTL).

- 1 *Ja*
- 2 *Nein*

### **Kombinierte Sender- Kinderprogrammfliege**

Die kombinierte Sender-Kinderprogrammfliege ist ein visuelles, am Bildschirmrand platziertes, animiertes oder starres Zeichen, das sowohl den Sender als auch das Kinderprogramm des Senders markiert (z.B. K-RTL).

- 1 *Ja*
- 2 *Nein*

### **Kinderprogrammfliege**

Mit Kinderprogrammfliege wird das visuelle, am Bildschirmrand platzierte, animierte oder starre Zeichen bezeichnet, welches das Kinderprogramm eines Senders markiert (z.B. „J“ für Junior).

- 1 *Ja*
- 2 *Nein*

### **Programmflächenfliege**

Programmflächenfliege bezeichnet das visuelle, am Bildschirmrand platzierte, animierte oder starre Zeichen, welches eine bestimmte Programmfläche markiert (z.B. Toggolino, Ravensburger TV).

- 1 *Ja*
- 2 *Nein*

### **Magazinflächenfliege**

Unter Magazinflächenfliege wird das visuelle, am Bildschirmrand platzierte, animierte oder starre Zeichen bezeichnet, welches eine bestimmte Magazinfläche markiert (z.B. *Ki-kania*).

- 1 *Ja*
- 2 *Nein*

## **b) Spezifische Untersuchungsdimensionen des Gesamtprogrammtails ‚Sendungen‘:**

### **Länge von Sendungen**

Die Länge einer Sendung wird nur codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt wurde. Die Länge werblicher Erscheinungsformen (gesamter Werbeblock oder Einzeleinschaltung) wird in Minuten und in dekadischen Teilen von Minuten angegeben, jeweils in Schritten von je fünf Sekunden (siehe Länge-Zwischenglied).

### **Fiction/Non-Fiction**

Die Dimension ‚Fiction/Non-Fiction‘ wird nur codiert, wenn die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt ist.

- 1 *Fiction*: Unter fictionalen Sendungen sind audiovisuelle Sinngebilde zu verstehen, deren Inhalt erfunden ist. Es macht deshalb keinen Sinn das Wahrheitskriterium anzuwenden.
- 2 *Non-Fiction*: Nicht-fictionale Sendungen bezeichnen audiovisuelle Sinngebilde, deren Inhalt von Aussagen geprägt ist, die sich auf sozial-verbindliche Referenzmodelle im Hinblick auf Gegenstände und Ereignisse aus der Umwelt beziehen. Das konsenstheoretisch zu begründende Wahrheitskriterium ist hier anwendbar.
- 3 *Mischformen*: Unter Mischformen fallen Angebote, in denen sowohl fictionale als auch nicht-fictionale Bestandteile nebeneinander vorhanden sind.

### **Informations-/Unterhaltungsorientierung**

Diese Dimension wird nur codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt ist.

- 1 *Informationsorientierung*: Eine Sendung wird als ‚informationsorientiert‘ bezeichnet, wenn sie dem Zuseher Wissen bzw. Informationen vermitteln will oder bezüglich eines bestimmten Themas aufzuklären versucht.
- 2 *Unterhaltungsorientierung*: Eine Sendung wird als ‚unterhaltungsorientiert‘ bezeichnet, wenn ihr Inhalt hauptsächlich der Unterhaltung dient.
- 3 *Mischformen*: Sendungen, die sowohl Unterhaltungsangebote als auch Informationssteile beinhalten, werden als ‚Mischformen‘ bezeichnet (vgl. Görke 2001).

### **Genre**

Genres wird nur codiert, wenn bei der Programmartauswahl die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt ist. Mehrfachcodierungen sind zulässig. Das Genre bezeichnet die Typbeschreibung und Charakterisierung einer Sendung, diese folgt sowohl formalen als auch inhaltlichen Merkmalen.

- 1 *Action-Cartoon*: Cartoon-Sendungen gekennzeichnet durch 1) Heldenfiguren, die in Actionreiche Handlungsstränge eingebunden sind, 2) Erzählungen, die von einem hohen Anteil an physischer Gewalt und 3) vom andauernden Kampf zwischen Gut und Böse geprägt sind. Zuordnungskriterien sind: a) Grad an physisch sichtbarer Gewalt, b) Grad an Actionreichtum und c) das Vorhandensein eines Kampfes zwischen Gut und Böse. Formal fallen hierunter die Bezeichnung Action-Cartoon Zeichentricks, Plastilintricks, Puppentricks, Computertricks, usw.
- 2 *Non-Action-Cartoon*: Cartoon-Sendungen, in denen die Welt nicht in Gut und Böse eingeteilt wird und in denen ein geringes Maß an physisch sichtbarer Gewalt vorkommt. Im Zentrum der Erzählungen stehen meist soziale Probleme, Beziehungen spielen eine wichtige Rolle. Formal fallen unter die Bezeichnung Non-Action-Cartoon, Zeichentricks, Plastilintricks, Puppentricks, Computertricks, usw.
- 3 *Puppenspiel*: Sendungen, in denen von Menschen bewegte Puppen als Hauptdarsteller fungieren (Handpuppen, Stabpuppen, Stockpuppen, Marionetten).
- 4 *Spielfilm/Spielserie*: Fiktionale Sendungen, in denen reale Darsteller agieren.
- 5 *Gameshow*: Sendungen, in denen mehrere Gruppen von Kindern bei Spielwettbewerben oder Quizzes antreten. Gameshows werden meist von einem Moderator oder einer Moderatorin präsentiert.

- 6 *Musiksendung*: Nicht-fiktionale Sendungen, in denen Musik den thematischen Mittelpunkt bildet.
- 7 *Bastelsendung*: Nicht-fiktionalen Sendungen zugeordnet, in denen der handwerkliche Umgang mit Werkstoffen im Zentrum steht.
- 8 *Tiersendung*: Nicht-fiktionale Sendungen, in denen Tiere und/oder der Umgang mit Tieren im Zentrum stehen.
- 9 *Flächenmagazin*: Sendeflächen, die mehrere verschiedene eigenständige Einzelsendungen umfassen. Flächemagazine sind durch ein eigenes Signet /Fliege gekennzeichnet, welche alle Einzelelemente als Bestandteil des Flächenmagazins markiert. Optional tritt als weiteres Bindeglied ein Moderator/ eine Moderatorin hinzu.
- 10 *Magazinsendung*: Sendungen, in denen durch einen Moderator mehrere Programmelemente zu einer Sendung zusammengefügt werden. (Ausnahmen: Tier, Musik, Bastelsendung)
- 11 *(Sonstige) weitere magazinähnliche Mischformen*: Sendungen, die zwei oder mehrere Programmelemente zu einer Sendung zusammenfügen, jedoch in ihrer Konzeption und Darstellung nicht zu Magazinsendungen gezählt werden können (z.B. Teletubbies).
- 12 *Nachrichten*: Sendungen, die moderierte Berichterstattungen über aktuelle lokale, nationale und/oder internationale Geschehnisse präsentieren.
- 13 *Dokumentation*: Unter der Kategorie 'Dokumentation' werden all jene Sendungen zusammengefasst, welche reale, zeithistorische Ereignisse auf kreative und argumentative Art und Weise präsentieren.
- 14 *Cartoon nicht einordenbar*: Cartoon-Sendungen, die nicht als Action-Cartoons, aber auch nicht als Non-Action-Cartoons bezeichnet werden können.
- 15 *Moderation*: Diese Kategorie kommt dann zum Tragen, wenn innerhalb von Flächenmagazinen ein oder mehrere Personen die jeweiligen Einzelelemente des Flächenmagazins durch An-, Zwischen- oder Abmoderationen miteinander verbinden.
- 16 *Soaps*: Sendungen in scheinbarer Endlosschleife (mind. über 100 Folgen) mit der Verarbeitung alltäglicher Probleme von Mitgliedern einer kleinen Gesellschaft. Soaps weisen eine offene Erzählstruktur in für den Zuseher scheinbar vertrauten Umgebungen auf.
- 17 *Sonstige*

### **Serialität**

Die Dimension ‚Serialität‘ wird nur codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt ist.

- 1 *Serie*: Sendungen, die Teil eines Mehrteilers, einer fortlaufenden Serie oder einer Reihe sind.
- 2 *Einzelwerk*: Sendungen, die nicht Teil eines Mehrteilers, einer fortlaufenden Serie oder einer Reihe sind, sondern die für sich stehen. Einzelwerke können einmalig oder mehrmals präsentiert werden (Wiederholung).

### **Wiederholung**

Die Wiederholung einer Sendung wird nur codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt ist. Die Wiederholungshinweise sind entweder in den Programmplänen der Sender gekennzeichnet oder sie werden im Zuge der Programmgestaltung festgestellt.

- 1 *Ja*
- 2 *Nein*
- 3 *nicht entscheidbar*

### **Art der Produktion**

Die Art der Produktion einer Sendung wird nur codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt wurde.

- 1 *Eigen- und/oder Koproduktion*: Sendungen, vom Sender allein oder in Kooperation mit anderen Sendern und/oder Firmen produziert sind.
- 2 *Auftragsproduktion*: Sendungen, die vom Sender in Auftrag gegeben, jedoch nicht von ihnen selbst produziert wurden.
- 3 *Fremdproduktion*: Sendungen, die vom Sender eingekauft wurden.
- 4 *nicht entscheidbar*

### **Produktionsjahr**

Das Produktionsjahr wird erhoben, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ codiert wurde.

### **Produktionsland**

Das Produktionsland wird erhoben, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Sendung‘ ausgewählt wurde. Aufgrund von Koproduktionen sind bis zu drei Landzuweisungen möglich.

- 1 *USA*
- 2 *Deutschland*
- 3 *Frankreich*
- 4 *Kanada*
- 5 *Großbritannien und Nordirland*
- 6 *Japan*
- 7 *Australien*
- 8 *Österreich*
- 9 *Spanien*
- 10 *Luxemburg*
- 11 *Schweden*
- 12 *Neuseeland*
- 13 *Niederlande*
- 14 *Schweiz*
- 15 *Finnland*
- 16 *Irland*
- 17 *Italien*
- 18 *China*
- 19 *CSSR*
- 20 *Zaire*
- 21 *Island*

22	<i>Jugoslawien (Serbien &amp; Montenegro)</i>
23	<i>Kroatien</i>
24	<i>Norwegen</i>
25	<i>Belgien</i>
26	<i>Israel</i>
27	<i>Ungarn</i>
28	<i>nicht entscheidbar</i>

### **c) Dimension bei der Analyse von Zwischengliedern:**

#### **Länge – Zwischenglieder**

Die Länge eines Zwischenglieds wird nur codiert wenn in der Dimension Programmart die Kategorie 'Zwischenglied' angewählt wurde. Die Länge des Zwischengliedes wird in Minuten und in dekadischen Teilen von Minuten angegeben, jeweils in Schritten von je fünf Sekunden.

0,00	0 Sek
0,08	5 Sek
0,17	10 Sek
0,25	15 Sek
0,33	20 Sek
.	
1	60 Sek

#### **Zwischenglied – Art**

Die Art der Zwischenglieder wird nur codiert, wenn in der Dimension Programmart die Kategorie 'Zwischenglied' angewählt wurde. Mehrfachcodierungen sind zulässig.

- 1 *Senderkennspot*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, die in einem Sender mit dem Ziel ausgestrahlt werden, genau diesen zu bewerben. Eingebettet in Form eines kurzen animierten Signets, mit spezifischer visueller und musikalischer Kennzeichnung – können ebenso szenische Elemente Bestandteil eines Senderkennspots sein. Dazu zählen sowohl animierte Zwischenprogrammelemente, Montagen von Ausschnitten des Gesamtprogramms als auch audiovisuelle Kurzgeschichten (sofern in diesen der Sender beworben wird). Senderkennspots zeichnen sich durch ihre Kürze und häufige Wiederholung aus.
- 2 *Kinderprogrammkenntspot*: Kurzes Elemente zwischen Sendungen, die das Kinderprogramm bewerben. Kinderprogrammkenntspots werden nur dann codiert, wenn das Kinderprogramm Teil eines Vollprogramms ist.
- 3 *Kombination Sender-Kinderprogrammkenntspot*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, deren Ziel es ist, sowohl den Sender als auch das im Rahmen des Senders verortete Kinderprogramm zu bewerben. Kombinierte Sender-Kinderprogrammkenntspots werden nur dann als solche codiert, wenn das Kinderprogramm Teil eines Vollprogramms ist.
- 4 *Programmflächenkenntspot*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, die eine spezifische Programmfläche innerhalb eines Kinderprogramms zu bewerben
- 5 *Werbekennspot*: Kurze Zwischenprogrammelemente, die den Beginn und/oder das Ende eines Werbeblocks kennzeichnen. Charakteristisch ist der eindeutige verbale Hinweis auf den Werbeblock.
- 6 *Teaser*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, die auf die folgende bzw. übernächste Sendung hinweisen. Teaser beinhalten audiovisuelle, montierte Auszüge aus den Sendungen, die sie ankündigen.

- 7 *Trailer*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, die auf Sendungen hinweisen, die am selben oder den kommenden Tagen ausgestrahlt werden. Trailer enthalten montierte Auszüge aus den Sendungen, die sie bewerben.
- 8 *Ansage*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, in denen Sendungen durch einen im Bild platzierten Sprecher angekündigt werden.
- 9 *Vorschautafel*: Kurze Elemente zwischen Sendungen, die per Texttafel auf die folgende Sendung hinweisen.
- 10 *Uhr*: Element zwischen Sendungen, das eine Uhr zeigt und zur Überbrückung der Pause bis zur nächsten Sendung dient.
- 11 *Sonstige*

### **Sendungsbezug – Trailer**

Alle Trailer werden mit Titel aufgelistet und in der Folge mit Nummer versehen, um in der Auswertung sehen zu können, welche Sendungen vom Sender mit besonderer Aufmerksamkeit bedacht werden.

### **d) Werbung und werbeähnliche Formen:**

#### **Länge – Werbung und werbeähnliche Formen**

Die Länge wird nur codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Werbung‘ angewählt wurde. Die Länge werblicher Erscheinungsformen (gesamter Werbeblock oder Einzeleinschaltung) wird in Minuten und in dekadischen Teilen von Minuten erfasst, angegeben jeweils in Schritten von je fünf Sekunden (siehe Länge-Zwischenglied).

#### **Werbung und werbeähnliche Formen**

Die Kategorien der Dimension ‚Werbung und werbeähnliche Formen‘ werden nur dann codiert, wenn in der Dimension ‚Programmart‘ die Kategorie ‚Werbung‘ angewählt ist.

- 1 *Werbeblock*: Aneinanderreihung von Werbespots; Anfang und Ende von Werbeblöcken sind durch Werbehinweisspots gekennzeichnet.
- 2 *Sponsoringspots sowie Spots mit Hinweisen zu Begleitmaterialien von Sendungen*: Sponsoringspots sind Beiträge zur „direkten oder indirekten Finanzierung einer Sendung, um den Namen, die Marke, das Erscheinungsbild der Person oder Personenvereinigung, ihre Tätigkeit oder ihre Leistungen zu fördern“ (Rundfunkstaatsvertrag vom 20./21. Dez. 2001, § 2, Abs. 2). Sponsoringspots sind am Beginn oder am Ende einer Sendung geschaltet und verweisen auf deren Finanzierung. Als Spots mit Hinweisen auf Begleitmaterialien werden audiovisuelle Hinweise verstanden, die auf die Verfügbarkeit einer Sendung in anderen Medien hinweisen (z.B. Hörspielkassetten, Videokassetten) oder auf Publikationen (z.B. Bücher, Spiele, Videos) in denen der Sendungsinhalt erläutert, vertieft oder nachbearbeitet wird (vgl. Volpers/Herkströter/Schnier 1998, 119).
- 3 *Sonstige*: U.a. Hybride zwischen Trailern und Spots mit Hinweisen auf Begleitmaterialien sowie PR-Spots verstanden (vgl. dazu auch Volpers/Herkströter/Schnier 1998, 53 ff.).



## Anhang II: Anhang zur Produktanalyse ausgewählter Sendungen

### Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:00:00 – 0:01:48	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Schnittfrequenz:</b> 29 Schnitte (3,7)	<b>Szenenlänge:</b> 108 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Vorspann der Serie	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Alle wichtigen (guten) Haupthelden der gesamten DBZ-Sagas sich im Vorspann wiederzufinden. Sie werden kämpfend, in Siegerposen, in den unterschiedlichen Kampflevels, in unterschiedlichen Posen, beim Radfahren, fliegend, als Familienmenschen oder die Freundschaft zwischen den Helden zeigend dargestellt. Das Abschlussbild bildet ein Gruppenbild der Dragonball Z-Helden.</p>	<p><i>Titellied:</i></p> <p>„Du hast längst gemerkt, es ist noch lange nicht vorbei. Du weißt noch nicht was kommen wird, sei bereit. Erleb den Traum aus dem du jetzt erwachst, es wird nicht leicht, doch du weißt, dass du es schaffst.</p> <p>Durch die Wolken dringt ein Licht, der Himmel wird klar. Du erkennst das Zeichen – nichts ist mehr so wie es früher war.</p> <p>Du wirst unbesiegbar sein, der beste sein. Deine Zeit wird kommen, der Tag ist nicht mehr weit. Was dich stärker macht, bringt dich voran. Du hast es fast geschafft, du wirst zum Mann. Wir sind bei dir, und eines verleiht uns die Macht:</p>	<p>Die Musik ist popig und schnell. Die Bild werden nicht mittels Geräuschen unterstrichen.</p> <p>Die Bilder sind allesamt sehr bunt gehalten und in manchen Szenen, vor allem bei Kämpfen, ins Unrealistische getaucht: wie etwa lila oder rosa Himmel.</p> <p>Es kommen Comiceffekte zum Tragen: Schnelligkeitslinien bei Flügen und Kämpfen, aufprallverstärkende bunte Flächen (zumeist in Sternform) bei Schlagabtauschen, Tropfen neben den Gesichtern um Gefühle zu verdeutlichen.</p> <p>Die Dynamik des Vorspanns entsteht</p>

	<p>DRAGONBALLS!</p> <p>Du wirst unbesiegbar sein, der beste sein. Deine Zeit wird kommen, der Tag ist nicht mehr weit. Dein Selbstvertrauen trägt dich hinauf in die höchsten Höhen, du gibst nie auf. Wir sind bei dir, und eines verleiht uns die Macht: DRAGONBALLS!</p>	<p>hauptsächlich aufgrund unzähliger Kamerabewegungen rund um die Charaktere (Schwenks, Zu-, Weg- und Mitfahrten).</p> <p>Es werden viele Effektschnitte verwendet. So etwa schließt sich ein schwarzer, sich drehender Wirbel bis der Bildschirm vollkommen schwarz ist. Bei Öffnen des Wirbels erscheint neues Bild. Oder: Die Haare eines Helden werden gelb leuchtend → Bildschirm wird gelb → neues Bild</p> <p>Kameraeinstellungen wechseln rasch: Totale auf Detailaufnahme, Halbtotale auf Nahaufnahme</p>
--	---	--

**Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:01:49 – 0:04:04	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 2
<b>Schnittfrequenz:</b> 51 Schnitte (2,6)	<b>Szenenlänge:</b> 135 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Zusammenfassung der letzten Episoden: Babidi und Boo sind auf dem Weg in die westliche Hauptstadt. Son-Goku ordert Trunks an den Dragonball-Radar zu holen, um die von Babidi und Boo Getöteten wieder ins Leben zurückzurufen. Trunks fliegt los. Son-Goku versucht unterdessen Babidi und Boo aufzuhalten. Er stellt sich ihnen in den Weg, verwandelt sich erstmals in einen 3-fachen Super Saiya-Jin und bekämpft Boo.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Babidi und Boo fliegen durch die Lüfte.	<i>Sprecher:</i> „Der fiese Magier Babidi und der gnadenlose Dämon Boo sind auf dem Weg in die westliche Hauptstadt, wo Trunks nach dem Dragonball-Radar sucht.“	Die immer gleiche Intro-Musik, Fluggeräusche, Halbtotale
Son-Goku, Picollo, Bulma, Trunks und Son-Goten stehen in einer Halle in Dendes Palast. Der Titel wird eingeblendet.	<i>Bulma:</i> „Hast du das gehört? Der bedroht meine Eltern und zerstört die Stadt. Das dürfen wir nicht zulassen! Und der Radar befindet sich noch in Papas Labor.“ <i>Son-Goku:</i> „Wie!? Tja, dann haben wir keine Wahl. Trunks, flieg nachhause und hol den Radar.“ <i>Trunk:</i> „Mach ich!“ <i>Son-Goku:</i> „Ich werde Boo und Babidi solange aufhalten bis du wieder da bist.“ <i>Trunks:</i> „Schaffst du das denn, Son-Goku? Die beiden machen doch kurzen Prozess mit dir. Ich meine, Boo ist ein ziemlich harter Brocken.“ <i>Son-Goku:</i> „Mach dir mal darüber nicht so viel Gedanken. Das wird schon klappen. Ich krieg das schon irgendwie	Verschiedene Kameraeinstellungen von den Personen, zumeist jedoch in Amerikanische

	hin. Und jetzt mach, dass du Land gewinnst. Die Zeit läuft!“	
Trunks fliegt aus Dendes Palast.		Fluggeräusche
Son-Goku stellt sich den daherfliegenden Babidi und Boo in den Weg. Son-Goku verwandelt sich erst in einen 2-fachen Super Saiya-Jin, anschließend beginnt er sich in einen 3-fachen Super Saiya-Jin zu verwandeln. Boo und Babidi sehen zuerst überrascht abwartend, dann etwas ängstlich (vor allem Babidi) zu.	<i>Son-Goku</i> : „Hallo!“  <i>Son-Goku</i> (böse): „Pass auf!“ <i>Son-Goku</i> : „Also gut, dann will ich euch beiden mal eine kleine Einführung in die große Saiya-Jin-Kunde geben. Seht gut hin. Seid ihr bereit?“ Son-Goku schreit während Verwandlung.	Schnelligkeitslinien, Fluggeräusche  Als (2- oder 3-facher) Super Saiya-Jin vibriert Son-Goku hörbar und ist von einer gelben, sich bewegenden runden oder zackigen Hülle umgeben, sein Haar ist ebenfalls gelb, Detailaufnahmen als er 3-facher Super Saiya-Jin wird
Exkurs-Szene (mit schwarzem Hintergrund) in der Son-Goku zuerst als großer Affe, dann als Erwachsener und letztlich als kleiner Junge mit Affenschwanz gezeigt wird. Er rollt sich zu einer Kugel zusammen und dreht sich um sich selbst.		Intromusik verstummt in diesem Szenenabschnitt Halbtotale und Totale Ganz schnelle Schnitzzenen (alle Sekunden ein Schnitt) bevor wieder zur wirklichen Szene zurückgeschnitten wird
Son-Goku ist nun ein 3-facher Super Saiya-Jin. Babidi ist ängstlich.	<i>Sprecher</i> : „Vor den verblüfften Augen von Babidi und Boo hat Son-Goku einen sauberen 3-fachen Super Saiya-Jin hingelegt. Kann er den Magier und das Monster solange hinhalten bis Trunks wieder da ist?“	Intromusik setzt wieder ein Detailaufnahme von Son-Gokus Gesicht und Haar Babidi in Großaufnahme, Son-Goku wird von hörbaren, hellen Blitzen und einer gelb leuchtenden Hülle umgeben
Boo und Son-Goku kämpfen. Son-Goku schlägt unaufhörlich auf Boo ein. Der hat dem nichts entgegensetzen.	<i>Boo</i> : „Boooohhh!“ Gejammer von Boo.	Schlag- und Fluggeräusche, Flug- und Schnelligkeitslinien, viele Detailaufnahmen bei Schlagabtausch und ständiger Wechsel der Perspektive
Als Son-Goku und Boo helle Energiestrahlen aufeinander losschießen und diese aufeinandertreffen wird der Bildschirm zu einer hell leuchtenden Fläche → Introende		Intromusik endet mit Sequenz.

**Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:04:05 – 0:04:32	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 3
<b>Schnittfrequenz:</b> 9 Schnitte (3)	<b>Szenenlänge:</b> 27 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goku und Boo kämpfen unerbittlich. Die Erdenbewohner sehen den am Himmel Kämpfenden ängstlich zu.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Babidi ist starr vor Entsetzen.  Son-Goku schlägt wieder und wieder auf Boo ein.		Spannungsverstärkende Musik setzt ein, Schläge und Blitze sind zu hören, Bildeffekt bei Schlagabtausch: Zwischenframes in Schwarz-Weiß lassen Szene abgehackter und schneller erscheinen Nah- und Detail-Aufnahmen der Kämpfenden und Totalen wechseln sich ab
Boo beginnt zurückzuschlagen. Von den beiden Kämpfenden aus zucken Blitze über den Himmel.		
Die Menschen auf den Straßen sehen dem Geschehen entsetzt zu.	<i>Mensch1:</i> „Hört auf euch zu prügeln. Das bringt doch nichts, Leute!“ <i>Mensch2:</i> „Das blitzt und blitzt, das reinste Gewitter!“	Halbtotale und Totale Froschperspektive von Menschen aus auf Kämpfende Musik endet

**Detailanalyse zu Dragonball Z (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:04:33 – 0:04:54	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 4
<b>Schnittfrequenz:</b> 3 Schnitt (7)	<b>Szenenlänge:</b> 21 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Freunde Son-Gokus folgen dem Kampfgeschehen telepatisch aus Dendes Palast.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Dendes Palast aus der Vogelperspektive Piccolo, Son-Goten und Krillin stehen mit geschlossenen Augen und geballten Fäusten in Dendes Palast und folgen dem Kampfgeschehen auf der Erde.	<i>Krillin:</i> „Son-Goku, lass jetzt bloß nicht nach!“ <i>Son-Goten:</i> „Papa, ich glaub ganz fest an dich!“ <i>Piccolo:</i> „Es ist unglaublich. Ich erkenne ihn kaum wieder. Ich hätte nie für möglich gehalten, dass er so weit geht. Er ist der erste, der den Level des 2-fachen Super Saiya-Jin hinter sich gelassen hat.“	Keine Musik, Palast in Totale  Totale und Halbtotale der Personen, Piccolo in Großaufnahme

**Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:04:55 – 0:05:26	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 13 Schnitte (2,4)	<b>Szenenlänge:</b> 31 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goku und Boo kämpfen. Babidi fliegt neben den beiden her und feuert Boo an.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Son-Goku schlägt unentwegt auf Boo ein.</p> <p>Als er zu einem letzten Fußtritt gegen Boo ansetzt und in dessen Bauch schlägt, beginnt er wie in Treibsand in der schwabbeligen, immer größer werdenden Bauchmasse Boos zu verschwinden bis nur mehr seine Hand zu sehen ist.</p>		<p>Geräusche: Schläge, Blitze, Atem- und Klagegeräusche der Kämpfenden</p> <p>Spannungsverstärkende Musik</p> <p>Son-Goku ist von gelb leuchtender Hülle umgeben, bewegter Hintergrund mit weißen Linien (bei Schlägen), Son-Gokus Schläge werden mit hellen, blitzartigen Strahlen verstärkt</p> <p>Wechsel zwischen Totalen und Nah- oder Großaufnahmen</p> <p>Ausdehnung von Boos Körper wird durch Geräusche untermalt</p> <p>Boo aus der Froschperspektive als Son-Goku verloren scheint, hauptsächlich Großaufnahmen</p>
<p>Babidi schwebt neben den beiden und feuert Boo an.</p>	<p><i>Babidi:</i> „Ja gut! Weiter, weiter!“</p> <p><i>Babidi:</i> „Ja mein Kleiner, mach ihn fertig! Stopf ihm sein großes Maul. Ich wusste doch, dass du gewinnst. Du bist der beste!“</p>	

**Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:05:27 – 0:05:34	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 6
<b>Schnittfrequenz:</b> 1 Schnitt (3,5)	<b>Szenenlänge:</b> 7 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goten, Krillin und Picollo verfolgen aus Dendes Palast telepatisch den Kampf zwischen Son-Goku und Boo.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Son-Goten, Krillin und Picollo stehen, die Augen geschlossen, die Fäuste geballt da.	<i>Krillin:</i> „Nein, bitte nicht!“ <i>Son-Goten:</i> „Los doch, wehr dich!“ <i>Picollo:</i> „Habt keine Angst ihr beiden. Das ist nur ein Trick um Boo in Sicherheit zu wiegen!“	Nah- und Großaufnahme der Personen spannungsgeladene Musik Anstrengungstropfen in den Gesichtern der Helden



**Detailanalyse zu Dragonball Z (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:05:35 – 0:06:14	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 7
<b>Schnittfrequenz:</b> 8 Schnitte (4,8)	<b>Szenenlänge:</b> 39 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goku ist schon beinahe in Boos Bauch verschwunden. Babidi freut sich. Doch Son-Goku kann sich aus seinem Gefängnis befreien und bringt Boos Körper zur Explosion. Boo regeneriert sich jedoch.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Babidi hüpfte vor Freude neben dem aufgeblasenen Boo und dem in dessen Bauch verschwundenen Son-Goku auf und ab.	<i>Babidi:</i> „Das hat man davon, wenn man versucht den künftigen Herrschern des Universums ans Bein zu pinkeln. Denn wir sind die Schlausten, die Stärksten, die Besten und die Gemeinsten weit und breit. Jawohl, das sind wir!“	Spannungsgeladene Musik Quetschgeräusche Totale
Von Son-Goku ist nur mehr ein Teil des Gesichts zu sehen. Plötzlich strahlt von Son-Goku ein helles Licht aus. Blitze fahren aus der Öffnung in Boos Bauch, in der Son-Goku verschwunden ist und weiße Wellen gehen von Boos Bauch aus.	<i>Babidi:</i> „Aber...!?“ Babidi schreit.	Detail  Musik wird dramatischer. Surren zu hören als Licht entsteht, Blitze zucken laut
Babidi ist verunsichert und flüchtet einige Meter zurück.		Entsetzenspunkte rund um Babidis Gesicht
Ein heller Lichtstrahl fährt aus Boos Bauch. Der Hintergrund verdunkelt sich. Es kommt zur Explosion, die das gesamte Bild hell erleuchtet. Nichts ist mehr zu sehen.	Babidi schreit. <i>Babidi:</i> „Halt, ganz ruhig!“	Bild wird teilweise schemenhaft und Schwarz-Weiß  Halbtotale bei Explosion  lauter Knall bei Explosion, Musik erreicht bei Explosion ihren Höhepunkt und endet danach

Babidi sieht entsetzt zu Son-Goku und Boo.		Helle Lichtquelle zeichnet dunkle Schatten in Babidis Gesicht.
Son-Goku schwebt wieder in der Luft und grinst. Boos leere Körperhülle flattert durch die Luft. Dann saugt Boo wieder Luft in sich ein und pumpt sich auf seine normale Gestalt zurück.		FluppGeräusch als Boos Hülle durch Luft segelt. Lufteinsaugen wird durch entsprechendes Geräusch untermalt.

**Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:06:15 – 0:06:47	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 8
<b>Schnittfrequenz:</b> 6 Schnitte (5,3)	<b>Szenenlänge:</b> 32 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Trunks ist bei seinen Großeltern Mr. Und Mrs. Briefs zuhause und sucht den Dragonball-Radar.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Trunks wühlt in den Schubladen.	<i>Trunks:</i> „Denk doch mal nach, Opa! Wann hast du den Radar das letzte Mal gesehen?“	Keine Musik während der Sequenz Bläuliche Farbgebung (Labor) Alle Einstellungen größer gehalten: Amerikanische, Totale oder Halbtotale, mitunter auch Halbnah
Mr. Briefs sieht suchend durch die Regale. Eine Katze sitzt auf seiner Schulter.	<i>Mr. Briefs:</i> „Tja, vermutlich als ich ihn das letzte Mal gebraucht habe.“	Schwenk über Szene
Mrs. Briefs steht neben den beiden und sieht ihnen zu.	<i>Mrs. Briefs:</i> „Wollt ihr nicht mal eine kleine Pause machen? Ich schmier euch ein Bananen-Sandwich. Dazu ´ne heiße Schokolade oder Vanille-Tee. Na, wär das was?“ <i>Trunks:</i> „Oh Mann, nein Oma! Ich hab keine Zeit. Wir müssen den Radar haben bevor Babidi und Boo die Stadt platt machen. Ohne Radar werden wir die Dragonballs nicht finden und ohne Dragonballs können wir die Totel nicht wieder lebendig machen.“ <i>Mrs. Briefs:</i> „Das wär schade! Na dann helf ich euch lieber suchen.“	

**Detailanalyse zu *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:06:48 – 0:08:25	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 9
<b>Schnittfrequenz:</b> 29 Schnitte (3,3)	<b>Szenenlänge:</b> 97 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goku und Boo kämpfen noch immer. Son-Goku bemerkt, dass Trunks noch immer nicht zurück ist und versucht noch mehr Zeit zu gewinnen. Doch Boo verpasst ihm letztendlich doch einen harten Schlag, durch den Son-Goku besiegt scheint.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Son-Goku schlägt Boo. Boo beschießt ihn mit rosa Energiekugeln, die Son-Goku ohne Probleme mit den Händen abwehrt.</p> <p>Son-Goku schießt einen gelben Energiestrahle auf Boo. Der fängt ihn auf und zerdrückt ihn. Dann gehen sie wieder aufeinander los.</p>		<p>Spannungsverstärkende Musik, Kampfgeräusche (Schläge, Schmerzenslaute, Ächzen, Fluggeräusche), die Energiestrahlen klingen wie Pistolenschüsse, die Energiefelder surren, Blitze sind zu hören</p> <p>Schnelligkeitslinien, helle Lichtstrahlen gehen von den Körpern der Kämpfenden aus, wenn sie von Schlägen getroffen werden</p> <p>Zumeist größere Kameraeinstellungen wie Totale oder Halbtotale, zwischenzeitlich werden die Gesichter der Kämpfenden in Nah- oder Großaufnahme gezeigt</p> <p>es ist immer jene Person aus der Froschperspektive zu sehen, die in dem Moment im Vorteil scheint, die Kamera bewegt sich mit den Körpern der Kämpfenden mit</p>
<p>Babidi feuert Boo aus sicherer Entfernung an und schimpft dann mit ihm. Boo wird dadurch abgelenkt und bekommt einen</p>	<p><i>Babidi:</i> „Gut so, laß’ dir nicht alles gefallen. Los, schlag zurück!“</p> <p><i>Babidi:</i> „Ah, das war meine Schuld!“</p>	

Schlag verpasst.		
Son-Goku macht sich bei erneuten Angriffen Boos kurzzeitig unsichtbar und wechselt den Standort. Er taucht, wenn Boo seine Schläge ins Leere setzt einige Meter entfernt wieder auf. Boo folgt ihm immer wieder und versucht ihn zu erwischen.	<i>Son-Goku (denkt):</i> „Trunks kommt und kommt nicht wieder. Da ist was schief gelaufen. Es hat sicher Probleme gegeben. Ich muss versuchen noch mehr Zeit rauszuschinden!“	Musik wird während Son-Goku denkt leiser, das Unsichtbarmachen wird mit Geräuschen unterstrichen Son-Goku wird während seinen schnellen Standortwechseln nicht klar gezeichnet dargestellt, sondern sehr schemenhaft und gestrichelt Bewegter gestrichelter Hintergrund als Boo hinter Son-Goku herfliegt
Boo ärgert sich. Aus seinen Ohren pfeift Dampf. Babidi stößt zu Boo.	<i>Babidi:</i> „Was machst du denn da hinten? Komm auf der Stelle wieder her, du ekelhafter Feigling! Oder willst du dich ergeben? Dann mach das!“	Dampf aus Boos Ohren pfeift laut
Die Menschen auf der Erde sehen zu wie Son-Goku und Boo immer weiter ins Meer rausfliegen.	<i>Mensch1:</i> „Ja, super, haut ab! Kloppt euch über dem Meer!“ <i>Mensch2:</i> „Und fällt rein!“ <i>Mensch3:</i> „Genau!“	
Als Boo wieder hinter Son-Goku herfliegt verschwindet dieser jedoch nicht und versetzt dem überraschten Boo einen Fußtritt ins Gesicht. Boos Gesicht wird eingedrückt. Boo fährt sich in die Ohren und sein Gesicht kommt wieder zum Vorschein.  Boo strampelt vor Wut, wird dann ebenfalls unsichtbar, taucht kurz vor dem überraschten Son-Goku auf und schlägt ihn so fest, dass dieser regungslos nach hinten fällt.  Babidi und Boo freuen sich.	<i>Babidi:</i> „Sehr schön. Den sehn wir nicht wieder!“ <i>Boo:</i> „Boo geht’s gut!“	Musik endet als Son-Goku Boo den Fußtritt verpasst  Plopp-Geräusch als Boos Gesicht wieder zum Vorschein kommt

**Detailanalyse zu Dragonball Z (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:08:26 – 0:09:38	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 10
<b>Schnittfrequenz:</b> 11 Schnitte (6,5)	<b>Szenenlänge:</b> 72 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Gokus Freunde befinden sich in Dendes Palast und verfolgen den Kampf. Bulma weiß plötzlich wieso Trunks noch nicht wieder zurück ist. Er kann den Radar nicht finden. Sie weiß jedoch wo er ist. Videl hat ein Handy. So können sie bei Bulmas Eltern anrufen und Trunks Bescheid sagen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Alle verfolgen Son-Gokus und Boos Kampf.	<i>Son-Goten:</i> „Papa, komm zurück! Der Typ hat sonst gewonnen!“ <i>Piccolo:</i> „Ja, kämpfe! Wir brauchen dich.“	Schwenk über Gruppe in Halbtotale
Bulma in Detail- und Nahaufnahme	<i>Bulma:</i> „Ich blöde Kuh! Deshalb...!“ <i>Muten-Roshi:</i> „Weshalb blöde Kuh?“	
Totale der Gruppe, die alle zu Bulma blicken.	<i>Bulma:</i> „Trunks ist deshalb noch nicht wieder hier, weil er den Radar nicht finden kann.“ <i>Krillin:</i> „Was?“ <i>Bulma:</i> „Mist. Das ist alles ganz allein meine Schuld. Nachdem wir das letzte Mal Shenlong gerufen haben, hab´ ich ihn im Flugzeug gelassen.“	Vogelperspektive
Krillin läuft zu Bulma. Nahaufnahme von Bulma, Krillin und Muten-Roshi	<i>Krillin:</i> „Und Trunks weiß das natürlich nicht.“ <i>Bulma:</i> „So ist es. Tut mir leid.“ <i>Krillin:</i> „Er hat wahrscheinlich schon das ganze Labor auf den Kopf gestellt und dreht schon durch. Jetzt ist alles zu spät. Wir können einpacken!“ <i>Muten-Roshi:</i> „Wir müssen ihm Bescheid sagen. Wir	

	<p>schweben in großer Gefahr. Hat denn nicht einer von euch so ein komisches Handy?“</p> <p><i>Krillin:</i> „Nein, bis jetzt ging’s ja immer ohne. Hätte nie gedacht, dass das mal wichtig sein könnte.“</p>	
<p>Videl tritt hinzu.</p> <p>Krillin läuft zu Videl.</p>	<p><i>Videl:</i> „Nehmt doch meins. Wir haben hier auch Empfang. Ich hab’s gecheckt!“</p> <p><i>Krillin:</i> „Oh Mann! Klasse, Videl!“</p> <p><i>Videl:</i> „Mein Vater sagt ich soll zur Sicherheit immer eins dabei haben. Falls mal irgendwas passieren sollte. Für Notfälle oder so. Hier nimm, ruf ihn an!“</p> <p><i>Krillin:</i> „Dein Alter sieht zwar nicht so aus, aber er hat seine hellen Momente.“</p>	Halbnah
<p>Muten-Roshi tritt zu Videl als Krillin wieder weg ist, betrachst ihre Brust und bekommt dafür von Videl eine Ohrfeige, dass er zu Boden geht.</p>	<p>Muten-Roshi: „Mein rettender Engel! Ich muss dich mal kurz drücken!“</p> <p>Muten-Roshi jammert vor Schmerz.</p>	Tuuut-Geräusch als Muten-Roshi Videls Brust berührt, Klatschen der Ohrfeige

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:09:39 – 0:09:57	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 11
<b>Schnittfrequenz:</b> 6 Schnitte (3)	<b>Szenenlänge:</b> 18 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Boo und Son-Goku kämpfen. Boo setzt Son-Goku mächtig zu.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Son-Goku schlägt wie wild auf Boos Bauch ein.	Boo jammert	Schnelligkeitslinien, die zumeisten Einstellungen in Halbtotale Spannungsgeladene Musik, Schlag- und Treffergeräusche
Boo erzeugt eine mächtige Energiekugel in seiner Hand. Diese leuchtet rosa und ist sehr hell. Energiewellen gehen von ihm aus und die Energiekugel drückt Son-Goku zurück. Hellrosa Blitze zucken aus dem rosa Energiefeld, das sich zwischen Boo und Son-Goku befindet.		Die meisten Einstellung sind in Halbtotale  Das Energiefeld surrt und vibriert.
Babidi schwebt siegessicher hinter Boo.	<i>Babidi:</i> „Haha. Endlich wirst du mal wütend!“	
Son-Goku hat dieser Kraft nichts entgegenzusetzen.	Son-Goku stöhnt und ächzt	Das Bild ist rosa eingefärbt. Son-Goku wird schemenhaft (viele Konturstriche) dargestellt  blauer bewegter Hintergrund mit weißen Linien, das rosa Kraftfeld, das Son-Goku umgibt, schiebt sich entgegen die Richtung die Bewegungsrichtung des Hintergrundes
Son-Goku kann sich mit viel Energieaufwand aus dem Kraftfeld befreien.	Son-Goku schreit	Die gelbe Energiehülle umgibt Son-Goku wieder Halbtotale
Der Erdplanet in Totale		rosa Hintergrund



**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:09:58 – 0:10:08	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 12
<b>Schnittfrequenz:</b> 1 Schnitt (5)	<b>Szenenlänge:</b> 10 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Zumeister Kaio verfolgt aus seinem Reich den Kampf zwischen Son-Goku und Boo.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Zumeister Kaio steht mit geballten Fäusten da und verfolgt telepatisch den Kampf zwischen Son-Goku und Boo.	<i>Kaio:</i> „Hör schon auf, Son-Goku! Los, lass es gut sein. Du vergeudest deine Zeit. Flieg zurück zu Dende! Schluss jetzt. Du wirst sonst ins Jenseits zurückgeholt, bevor du den Kindern die Technik der Fusion gezeigt hast!“	Spannungsverstärkende Musik Rosa Himmel Amerikanische und Detailaufnahme

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:10:09 – 0:10:22	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 13
<b>Schnittfrequenz:</b> 1 Schnitt (6,5)	<b>Szenenlänge:</b> 13 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Boo und Son-Goku schweben sich gegenüberstehend in der Luft.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Boo schwebt in Siegerpose über Son-Goku.	<i>Boo:</i> „Boo hat gute Laune. Boo geht’s gut. Didl-didl-dumm, dumm-di-dumm-di-die. Boo Boo bäh, bäh bäh Boo!“	Schwenk über Son-Goku und Boo in Totale Spannungsverstärkende Musik Son-Goku wird von gelbem Energiefeld umgeben, dieses surrt und vibriert, Blitze zucken rund um Son-Goku
Son-Goku in Großaufnahme	<i>Son-Goku:</i> „Du bist gar nicht schlecht. Zumindest sind deine Kampftechniken viel besser als deine Optik!“	Musik endet

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:19:08 – 0:19:54 (von 0:10:23 – 0:19:07 ist Werbung)	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 14
<b>Schnittfrequenz:</b> 9 Schnitte (5,1)	<b>Szenenlänge:</b> 46 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Bulma ruft bei ihren Eltern an. Trunks ist noch dort. Sie erklärt ihm, wo er den Dragonball-Radar findet.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Totale des Labors von Dr. Briefs		Vögelgezwitscher, Telefon läutet
Mrs. Briefs steht am Telefon, Mr. Briefs liest im Sessel sitzend Zeitung und Trunks durchwühlt die Schulbad und wirft deren Inhalt achtlos heraus.	<i>Mrs. Briefs:</i> „Ah, Bulma, du bist es. Wie geht es dir, Kleine? Ist schon 'ne Ewigkeit her.“	Klappern und Klimpern von Trunks Gewühle
Bulma steht mit dem Handy in Dendes Palast, Videl hinter ihr	<i>Bulma:</i> „Ja, ich komm mal wieder vorbei. Sag mal, Mama, ist Trunks noch bei euch?“	Großaufnahme
Rückschnitt auf das vorherige Bild im Labor von Mr. Briefs.	<i>Mrs. Briefs:</i> „Ja, dein Sohn ist noch hier. Er spielt irgendwas mit deinem Vater.“ (wendet sich an Trunks) „Trunks, deine Mama will dich sprechen.“ <i>Trunks:</i> „Sie soll später noch mal anrufen. Ich hab zu tun.“ <i>Mrs. Briefs:</i> „Er lässt ausrichten, dass es jetzt leider nicht geht.“	
Halbtotale der Gruppe in Dendes Palast	<i>Bulma</i> (lauter): „Sag ihm er soll sofort ans Telefon kommen. Es geht um das Überleben der Menschheit!“	Vogelperspektive
Trunks und Mrs. Briefs stehen am Fenster. Blick von außen.	<i>Trunks:</i> „Ach ehrlich, im Flugzeug? Okay, ich hol ihn. Bis später!“	Froschperspektive
Trunks will loslaufen. Mr. Briefs sitzt noch	<i>Trunks:</i> „Mama hat den Radar im Flugzeug gelassen...!“	Halbtotale

<p>immer im Sessel und liest. Mrs. Briefs steht am Fenster und sieht Trunks nach.</p> <p>Trunks bleibt nach einigen Metern stehen und hüpfert dann wütend um sich selbst im Kreis herum.</p>	<p><i>Trunks:</i> „Äh, hm?!...eine Sekunde mal. Wo ist denn unser Flugzeug abgeblieben? Mmm, diese ganze Geschichte hier macht mich noch wahnsinnig!“</p>	
<p>Mr. Briefs legt seine Zeitung beiseite.</p> <p>Detailaufnahme von Schatulle auf dem Schreibtisch. Mr. Briefs Hand greift nach der Schatulle. Dann steht er in Halbtotalen da und öffnet das Ding.</p>	<p><i>Mr. Briefs:</i> „Mach mal halblang, Kleiner. Ich weiß schon was du suchst!“</p> <p><i>Mr. Briefs:</i> „Guck! Hier ist dein Flugzeug!“</p>	

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:19:55 – 0:21:52	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 15
<b>Schnittfrequenz:</b> 36 Schnitte (3,25)	<b>Szenenlänge:</b> 117 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Boo und Son-Goku stehen sich gegenüber. Sie beginnen erneut miteinander zu kämpfen. Nachdem Boo Son-Goku einen harten Schlag versetzt hat, schlägt Son-Goku mit einem Kamehame-Ha ein Loch in Boos Bauch. Boo regeneriert sich jedoch und schießt Son-Goku ein Kamehame-Ha zurück. Son-Goku schlägt dieses zurück und Boo leitet es zur Erde weiter, wo es hart einschlägt und großen Schaden anrichtet.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Boo und Son-Goku schweben voreinander in der Luft. Boo hüpfte vergnügt von links nach rechts.	<i>Boo:</i> „Boo Boo Boo Boo Boo...Boo hat gute Laune! Boo geht's gut! Hahaha, nein, diesmal entkommst du mir nicht!“ <i>Son-Goku:</i> „Mhm, mhm!?“	Surren von Son-Gokus Energiefeld, Halbtotale von beiden Großaufnahme von Son-Goku
Boo bäumt sich auf und lässt seinen verlängerten Arm Richtung Son-Goku sausen. Der duckt sich und weicht aus.  Son-Goku geht in die Offensive und greift an. Er landet einen Treffer. Doch Boo hat sich mit seinen langen Armen an Son-Gokus Schultern fest-gehalten, federt nun zurück und schlägt Son-Goku nach hinten.  Son-Goku schickt ein Kamehame-Ha an Boo. Boos Bauch wird von dem Strahl durchbohrt.	<i>Son-Goku:</i> „Nimm das!“	Zischen der heransausenden Arme  spannungsgeladene Musik setzt ein Schnelligkeitsstriche Zumeist Halbtotale, Totale oder Amerikanische; nur bei Treffern Ausschnitte in Nah-, Groß- oder Detailaufnahmen  Bild wird blau-weiß, Energiestrahle ist hell leuchtend (weiß), Striche geben Dynamik, Totale
Babidi ist entsetzt (in Detailaufnahme)	Babidi schreit	wieder normale Farbgebung
Baluer Himmel, Detailaufnahme von Loch in		Musik endet

<p>Boos Bauch und von Son-Gokus Gesicht Totale der Szene mit Boo, Babidi und Son-Goku. Babidi voller Entsetzen in Detailaufnahme</p>	<p><i>Babidi:</i> „Das ist doch alles nur ein Albtraum und gleich wache ich auf!“ <i>Babidi</i>(weinerlich): „Hat er dir weh getan? Das kann´s doch nicht gewesen sein?“</p>	
<p>Boo bewegt sich plötzlich, grinst gemein und schließt das Loch in seinem Bauch. Son-Goku sieht finster drein.</p>	<p>Boo lacht gemein</p>	<p>lauter Plopp bei Schließen des Lochs Großaufnahme und Halbtotale</p>
<p>Babidi freut sich und beginnt in sich hineinzulachen. Dann jubelt er.</p>	<p><i>Babidi:</i> „Ah!? Ah!!! Hihihihhi. Jawohl, mein Boo ist der beste! Den kriegt mir keiner kaputt!“</p>	
<p>Son-Goku sieht wütend entschlossen zu Boo (Großaufnahme). Boo schickt sich an ein Kamehame-Ha an Son-Goku zurückzuschicken. Son-Goku kann es nicht glauben (Großaufnahme). Boo schießt den Kamehame-Ha weg. Son-Goku schleudert es wie mit einem Baseballschläger zurück. Boo leitet es schließlich Richtung Erde ab.</p>	<p><i>Son-Goku:</i> „Das wird er doch nicht machen?“</p>	<p>spannungserzeugende Musik setzt ein Schwenk zwischen Son-Goku und Boo Bild wird rosa. Musik endet. Detailaufnahme des abgeschossenen Kameha-me-Has, sonst alles in halbtotale oder Amerikanische, Fluggeräusch des Energieballs</p>
<p>Babidi steht in der Schusslinie. Er sieht entsetzt auf den Energieball, der auf ihn zufliegt und kann gerade noch ausweichen.</p>		<p>Dunkler und rosa Hintergrund Fluggeräusch des Energieballs Halbtotale</p>
<p>Der Energieball trifft auf der Erde auf und löst energetische Rückwinde aus. Ein leuchtend heller Punkt markiert die Aufprallstelle. Son-Goku muss dagegen ankämpfen nicht davongepustet zu werden (Nahaufnahme). Totale der Aufprallstelle. Diese ist hell erleuchtet, der starke Wind wird durch Linien unterstrichen.</p>		<p>Sog- und Schnelligkeitslinien Striche durch Son-Gokus Körper verdeutlichen starken Wind.</p>

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:21:53 – 0:22:05	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 16
<b>Schnittfrequenz:</b> 3 Schnitte (4)	<b>Szenenlänge:</b> 12 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Dendes Palast wird durch den Aufprall des Kamehame-Ha auf der Erde ebenfalls stark erschüttert. Die Personen die sich darin befinden werden stark durchgeschüttelt.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Totale des Palastes von außen Alle Freunde Son-Gokus, die sich im Palast befinden, werden gezeigt wie sie versuchen auf den Beinen zu bleiben.	<i>Muten-Roshi:</i> „Das war ein Kamehame-Ha!“	Schwingungslinien um den Palast, Erschütterung ist zu hören Alle Einstellungen in Halbnah, Schwenk über Gruppe, alle Bilder zittern

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:22:06 – 0:23:09	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 17
<b>Schnittfrequenz:</b> 11 Schnitte (5,7)	<b>Szenenlänge:</b> 63 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Gohan trainiert bei den Kaioshin mit dem heiligen Schwert. Selbst dort nehmen sie die Explosion wahr.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Die Erde in Totale Son-Gohan steht mit dem Schwert in der Hand vor den beiden Kaioshin und trainiert. Plötzlich dreht er sich um.	<i>Son-Gohan</i> (denkt): „Was für ein Kampf! Man kann die Vibrationen bis hierher spüren.“	blauer Hintergrund Halbtotale
Nahaufnahme von kleineren der beiden Kaioshin (Kaioshin 1) Son-Gohan wirbelt herum. Die beiden Kaioshin stehen vor Son-Gohan.  Son-Gohan wirkt entschlossen (Großaufnahme).	<i>Kaioshin1</i> : „Hör mal, Son-Gohan. Ich sag es dir wirklich nicht gern, aber dein Vater ist ihm nicht gewachsen.“ <i>Son-Gohan</i> : „Was!?“ <i>Kaioshin1</i> : „Glaub mir. Der Dämon Boo ist einfach zu stark.“ <i>Kaioshin2</i> : „Ja, das ist die Wahrheit.“ <i>Kaioshin1</i> : „Im Kampf Mann gegen Mann wird keiner mit ihm fertig. Das heilige Schwert ist unsere letzte Hoffnung. Du wirst es einsetzen müssen, also lerne schnell es zu beherrschen.“	
Son-Gohan beginnt wieder zu trainieren. Er hebt das schwere Schwert über den Kopf, es zieht ihn nach hinten und er muss einige Schritte zurücktreten. Kaioshin2 fängt ihn auf und schiebt ihn wieder nach vorne. Als Son-Gohan wieder zum Stehen kommt, dreht er		Son-Gohans Schritte sind zu hören Halbtotale Halbnahe



sich zu den beiden Kaioshin um und grinst verlegen.		
<p>Son-Gohan in Großaufnahme</p> <p>Die beiden Kaioshin sehen ihn grimmig an.</p> <p>Son-Gohan macht beschwerliche und anstrengende Versuche das Schwert durch die Luft zu schwingen.</p>	<p><i>Son-Gohan:</i> „Es ist ganz schön schwer, aber dafür ist es ja auch heilig.“</p> <p><i>Kaioshin2:</i> „Wir haben dich von Anfang an gewarnt. Es ist bis jetzt noch keinem einzigen Kaioshin gelungen, das heilige Schwert zu führen.“</p> <p>Son-Gohan ächzt und stöhnt</p>	Froschperspektive

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:23:10 – 0:24:01	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 18
<b>Schnittfrequenz:</b> 8 Schnitte (6,4)	<b>Szenenlänge:</b> 51 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goku, Boo und Babidi stehen sich, während die Aufprallwinde noch immer wehen, feindselig gegenüber.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Totale der hell erleuchteten Aufprallstelle		Wind und Aufprallgeräusche sind zu hören / Der Wind wird durch Linien und Striche verdeutlicht
Boo schwebt gemein grinsend in der Luft (Nahaufnahme). Son-Goku sieht ihn böse an (Großaufnahme).		spannungsgeladene Musik setzt ein Windstriche, Klamotten flattern Schwenk über Boo
Babidi rappelt sich, nachdem ihm der Wind zugesetzt hat, auf. Totale von Boo und Son-Goku, die sich gegenüberstehen.  Boo in Detailaufnahme. Seine Augen schielen zu Babidi. Dieser steht hinter Boo.  Son-Goku sieht wild entschlossen zu Boo (Großaufnahme).  Boo in Nahaufnahme. Seine Nase hat sich zu einem langen, spitzen Teil verwandelt.	<i>Babidi:</i> „Pass doch ein bisschen auf, du Volltrottel! Ich wäre beinahe mit draufgegangen, jawohl! Ich, dein Herr und Meister!“ Boo knurrt. <i>Babidi:</i> „Ah das war gut ein Drittel des Planeten. Nur weil du Feigling die Attacke abwehren musstest. Dabei hab ich gedacht, du wolltest nichts zerstören. Du willst ein Super-Dingsbums sein?“ <i>Son-Goku:</i> „Alle Achtung. Du bist wirklich ein Genie. Du hast mich sehr beeindruckt. So schnell wie dir ist es noch keinem gelungen sich meine Kampftechnik anzueignen. Du siehst zwar aus wie ein fetter Sumo-Ringer, aber du bist erstaunlich geschickt und beweglich!“	Froschperspektive, Musik endet

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:24:02 – 0:24:42	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 19
<b>Schnittfrequenz:</b> 8 Schnitte (5)	<b>Szenenlänge:</b> 40 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Dr. Briefs holt das eingekapselte Flugzeug aus der Schatulle. Trunks holt den Dragonball-Radar aus dem Flugzeug.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Totale des Labors von Dr. Briefs (von außen). Vor dem Haus stehen Mr. und Mrs. Briefs als auch Trunks.</p> <p>Mr. Briefs entkapselt das Flugzeug. Eine Staubwolke erscheint und als diese verschwindet steht das Flugzeug im Garten. Die drei stehen vor dem Flugzeug. Die Tür des Flugzeugs öffnet sich.</p>	<p><i>Mr. Briefs:</i> „Ich habe das Flugzeug eingekapselt. Man kann ja nie wissen!“</p> <p><i>Mr. Briefs:</i> „Nicht übel, was, mein Junge!?“</p>	<p>Schwenk über Haus zu den im Garten Stehenden</p> <p>Vögelgezwitscher</p> <p>mit lautem Puff entsteht die Staubwolke</p> <p>Öffnen der Tür zu hören, Schwenk über Gruppe und Flugzeug, Halbtotale</p>
Trunks klettert in das Flugzeug und holt den Radar (Nahaufnahme und Halbtotale).	<i>Trunks:</i> „Alles klar, hab den Radar gefunden!“	
Mr. und Mrs. Briefs in Nahaufnahme	<i>Mrs. Briefs:</i> „Toll, dann können wir jetzt endlich was essen! Wie wär’s mit einem Stück Kuchen oder einem Paar Wiener?“	
Trunks in Nahaufnahme. Er läuft aus dem Flugzeug und fliegt davon.	<i>Trunks:</i> „Hört sich lecker an, Oma, aber ich werde wirklich dringend erwartet. Macht’s gut!“	Gelbes Energiefeld entsteht um Trunks als er sich in die Lüfte hebt, Fluggeräusch
Mr. und Mrs. Briefs in Halbtotale	<p><i>Mrs. Briefs:</i> „Tja, schade. Erst macht er den ganzen weiten Weg hier her und dann zieht er wieder mit leerem Magen von dannen.“</p> <p><i>Mr. Briefs:</i> „Tja.“</p>	Vogelperspektive

Trunks fliegt durch die Luft.		Fluggeräusche, gelbes Energiefeld umhüllt Trunks, ein gelber Flugschweif verdeutlicht seine Fluggeschwindigkeit
-------------------------------	--	---

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:24:43 – 0:28:22	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 20
<b>Schnittfrequenz:</b> 42 Schnitte (5,2)	<b>Szenenlänge:</b> 219 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Als Son-Goku merkt, dass Trunks auf dem Rückweg zu Dendes Palast ist, verwandelt er sich in seine normale Gestalt zurück und verlässt Babidi und Boo. Babidi und Boo können es nicht fassen. Babidi wird wütend und beschimpft Boo. Boo lässt sich das nicht länger gefallen und schnappt Babidi am Kragen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Detailaufnahme von Son-Gokus Augen	<i>Son-Goku</i> (denkt): „Endlich, Trunks ist auf dem Heimweg. Er hat den Dragonball-Radar gefunden. Na bitte, jetzt kann mich dieser Rollmops mal kreuzweise.“	kurze Wegfahrt
Halbtotale von Son-Goku. Er macht seine Verwandlung in den 3-fachen bzw. 2-fachen Super Saiya-Jins rückgängig. Babidi und Boo sehen erstaunt zu ihm hin. Boo in Großaufnahme. Son-Goku in Großaufnahme	<i>Boo</i> : „Hey du! Warum hast du dich zurückverwandelt? Was soll denn das? Das ist gar nicht nett von dir. Es hat solchen Spaß gemacht!“ <i>Son-Goku</i> : „Dieses Kompliment will ich dir gern zurückgeben, aber ich kann leider nicht länger mit dir spielen. Ich muss langsam los, und du lass den dicken Kopf deswegen bloß nicht hängen, denn wir werden uns bestimmt wiedersehen.“	Das Surren des gelben Energiefeldes endet, als sich Son-Goku zurückverwandelt, auch seine Haare sind wieder schwarz
Babidi in Großaufnahme Totale der Szene: Boo tanzt vergnügt von	<i>Babidi</i> : „Hahahaha, das denkst du dir vielleicht so. Ich lass dich doch nicht mehr vom Haken, wenn du schon mal hier bist. Boo mach ihn fertig! Lass ihm die Luft raus!“ <i>Boo</i> : „Ja, Luft rauslassen! Boo hat gute Laune!“	

<p>einem Fuß auf den anderen Babidi in Detailaufnahme</p> <p>Transparente Bilder von Picollo, Trunks und Son-Goten ziehen über den Bildschirm</p>	<p><i>Babidi:</i> „Wenn wir dich erst mal erledigt haben, dann nehmen wir Kurs auf die westlichen Hauptstadt und hauen alles kurz und klein. Ja, ein Haus nach dem anderen. So lange bis die drei verdammten Ratten, die ich suche, aus ihrem Loch kommen und sich freiwillig stellen!“</p>	<p>spannungsverstärkende Musik setzt ein</p>
<p>Son-Goku in Großaufnahme Babidi und Boo sehen ihn erstaunt an. Son-Goku in Großaufnahme Boo in Nahaufnahme Totale von Babidi, Boo und Son-Goku</p> <p>Son-Goku in Großaufnahme Boo in Detailaufnahme Son-Goku in Halbtotale Babidi und Boo in Halbtotale Babidi in Detailaufnahme</p> <p>Son-Goku in Nahaufnahme</p> <p>Son-Goku verschwindet plötzlich (in Halbtotale).</p>	<p><i>Son-Goku:</i> „Jetzt hör mal zu, Babidi! Die drei, die du suchst kommen in zwei Tagen.“ <i>Son-Goku:</i> „Warte noch zwei Tage. So lange kannst du wohl auf deine überflüssigen Aktionen verzichten.“ <i>Boo</i> staunt laut: „Ohhh!“ <i>Son-Goku:</i> „Es gibt für dich überhaupt keinen Grund die Stadt zu zerstören. Du hast schon genug Unheil angerichtet. Wenn sich die drei bis dahin nicht stellen sollten, dann mach was du willst.“ <i>Boo:</i> „Sind deine drei Freunde auch stark?“ <i>Son-Goku:</i> „Was glaubst du denn?“ <i>Boo:</i> „Gut!“ <i>Babidi</i> (etwas panisch): „Ich habe nicht die geringste Veranlassung dir einen Gefallen zu tun. Dafür hab ich nun wirklich zu viel Spaß an der Sache. Hast du verstanden?“</p> <p><i>Son-Goku:</i> „Tja, irgendwie schade. Ich hatte wirklich gehofft, dass es vielleicht einen anderen Weg geben würde, um unser Problem zu lösen. Da wird offensichtlich nichts mehr draus. Aber meinetwegen, dann Sorge ich eben dafür, dass du in der Hölle schmorst. Babidi, deine Zeit läuft ab!“ <i>Son-Goku:</i> „Man sieht sich!“</p>	<p>Froschperspektive</p> <p>Musik wird dramatischer und lauter</p> <p>Son-Goku ist zuerst nur mehr durch Striche angedeutet und verschwindet dann gänzlich</p> <p>Musik endet</p>
<p>Babidi flüchtet einige Meter zurück. Boo sieht sich suchend um, wo Son-Goku hin</p>	<p><i>Boo:</i> „Oohhhhhh!“</p>	

<p>sein könnte (Nahaufnahme).          Babidi sieht sich ebenfalls nach allen Seiten um (Halbtotale).          Boo in Nahaufnahme (von hinten)</p>	<p><i>Babidi:</i> „Ahhhhh, er ist weg!? Wo ist er denn hin?“  <i>Boo:</i> „Oooohh, weg, ohhhhh!“</p>	
<p>Babidi in Halbtotale          Babidi und Boo in Halbtotale            Boo dreht den Kopf in Richtung Babidi und sieht ziemlich wütend aus (Großaufnahme).          Babidi in Großaufnahme, Boo in Großaufnahme, Babidi in Halbtotale</p>	<p><i>Babidi:</i> „Ich seh ihn nicht. Das ist unmöglich! Man löst sich doch nicht einfach in Luft auf, oder? Warum lässt du ihn gehen, du Idiot!? Das ist alles nur deine Schuld. Du hast ihn einfach entkommen lassen, du fette Qualle! Schwabbel!!!“          Boo stöhnt zornig.    <i>Babidi:</i> „Wie hast du es eigentlich geschafft so dumm zu werden? Such ihn, du Missgeburt aus Schleim und Speichel! Hörst du nicht was ich dir sage, du Amoebe? Hör auf zu trödeln, du phlegmatisches Hirn totes Gehopse!“</p>	<p>Überblendung            Schwenk von Babidi zu Boo</p>
<p>Boo schaut sehr finster und dreht sich zu Babidi um (Großaufnahme).          Babidi und Boo in Halbtotale          Boo in Großaufnahme            Babidi und Boo in Halbtotale und Totale            Boo fliegt auf Babidi zu und bleibt ganz dicht vor ihm stehen.</p>	<p><i>Boo:</i> „Zumeister Babidi!?“  <i>Babidi:</i> „Ja? Sag schon, was ist!?“    <i>Boo:</i> „Ich hab da wirklich ´ne ganz, ganz tolle Idee.“  <i>Babidi:</i> „Ach, du willst mir erzählen, dass du eine Idee hast? Wie hab ich mir das bitte vorzustellen? Dafür braucht man doch eigentlich ein Gehirn, nicht wahr, Dämon Boo?“  <i>Boo:</i> „Also soll ich´s jetzt sagen, oder nicht?“  <i>Babidi:</i> „Na gut, dann sag´s endlich, aber beeil dich. Wir haben heute noch ´ne ganze Menge vor.“</p>	<p>Zufahrt auf Boo          Spannungsverstärkende Musik setzt ein</p>
<p>Boos Gesicht bekommt gemeine Züge. Boos Hand schießt nach vor und fasst Babidi am Hals. Babidi macht ein völlig entsetztes</p>	<p>Babidi schreit.    <i>Boo:</i> „Sag doch mal was, Babidi! Was ist jetzt mit</p>	<p>alles Detailaufnahmen          blauer bewegter Hintergrund mit weißen Linien</p>

<p>Gesicht.</p> <p>Boo freut sich (Großaufnahme). Babidi windet sich panisch unter Boos Griff. Boo hält ihn über seinen Kopf.</p> <p>Babidi in Detailaufnahme mit weit aufgerissenen Augen. Rote Äderchen sind in seinen Augen zu sehen. Er ist völlig entsetzt und panisch.</p>	<p>deinem Bannspruch? Ich hör ja gar nichts. Ist er dir etwa im Hals stecken geblieben?“</p> <p>Babidi gurgelt unverständliche Worte.</p>	<p>Musik endet.</p>
--	---	---------------------



**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:28:23 – 0:29:06	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 21
<b>Schnittfrequenz:</b> 7 Schnitte (6,1)	<b>Szenenlänge:</b> 43 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Son-Goku kehrt in Dendes Palast zurück und wird dort erfreut empfangen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Dendes Palast in Totale (von außen) Son-Goku erscheint vor seinen Freunden (Halb-totale). Son-Goten kommt erfreut auf seinen Vater zugelaufen und umarmt ihn.	<i>Son-Goten:</i> „Hallo Papa!“ <i>Piccolo:</i> „Son-Goku!“ <i>Son-Goten:</i> „Du bist echt der Stärkste von allen!“ Son-Goku lacht.	Son-Gotens Schritte zu hören
Piccolo tritt auf Son-Goku zu (Halbtotale).	<i>Piccolo:</i> „Alles in Ordnung? Geht es dir gut?“ <i>Son-Goku:</i> „Na sicher!“	Picollos Schritte zu hören
Die restlichen Freunde stehen rund um Son-Goku (in Halbnah).  Son-Goku in Detailaufnahme	<i>Bulma:</i> „Trunks musste zwar etwas suchen, aber er hat den Radar gefunden. Jetzt haben wir doch nichts mehr zu befürchten, oder?“ <i>Son-Goku:</i> „Naja, wie man´s nimmt. Wir können nicht verhindern, dass Boo die Stadt zerstört, aber wir können die Bewohner später immerhin wiederbeleben. Und all die anderen Opfer.“	Schwenk über Gruppe  Musik setzt ein
Die Gruppe steht schweigend in Dendes Palast (Totale).		Vogelperspektive, Wegfahrt von der Gruppe Musik endet

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:29:07 – 0:29:57	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 22
<b>Schnittfrequenz:</b> 12 Schnitte (4,2)	<b>Szenenlänge:</b> 50 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Boo tötet seinen Zumeister Babidi.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Boo hält Babidi über seinen Kopf und drückt ihm die Kehle zu (Totale). Boo in Großaufnahme	Babidi gurgelt und stöhnt. <i>Boo:</i> „Oh ja, ich habe heute sehr viel von dir gelernt. Aber Boo hat jetzt keine Lust mehr dich zu sehen. Also dann, tschüß!“	Vogelperspektive
Babidis vor Entsetzen weit aufgerissene Augen in Detailaufnahme. Boo steht lachend da und drückt weiter zu (Nahaufnahme). Boo ballt seine freie Hand zur Faust. Babidi sieht entsetzt zu. Schweißperlen haben sich schon auf seiner Stirn gebildet.	Boo schreit. <i>Boo:</i> „Auf Nimmer-Wiedersehen!“	Musik setzt ein. Wegfahrt von Babidis Augen auf die Großaufnahme seines Kopfes Froschperspektive
Die Faust, Boos gemein grinsendes Gesicht, Babidis vor angst und Schmerz verzerrtes Gesicht, Babidis rot geädertes, zuckendes Auge	<i>Boo:</i> „Adieu, Zumeister!“	Bewegter blauer Hintergrund mit weißen Strichen, alles in Detailaufnahme, Musik wird lauter und dramatischer
Babidi und Boo in Halbtotale, Babidi zappelt, Boos Faust wird in Detailaufnahme gezeigt. Boo schlägt zu (Halbtotale), Blut spritzt in einer Fontäne hinter Babidis Kopf und	Boo lacht.	Hintergrund verdunkelt sich rot-schwarz

verschmilzt mit dem roten Energiestrahл aus Boos Faust.		
Boo schwebt, die Hände in den Hüften, am Himmel. Großaufnahme von Boos Kopf	<i>Sprecher:</i> „Boo hat also gegen die Autorität seines Zumeisters aufbegehrt. Was wird nun geschehen? Wir er weiter wahllos Städte angreifen? Nun, da Babidi nicht mehr unter uns weilt, gibt es niemanden mehr, der Boo wieder in sein Ei sperren könnte.“	Überblendungen rot-orange-schwarzer Hintergrund

**Detailanalyse von *Dragonball Z* (DBZ)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Boos Revolte (246)	<b>Sendungsdatum:</b> 30. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:29:58 – 0:30:08	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 23
<b>Schnittfrequenz:</b> 3 Schnitte (3,3)	<b>Szenenlänge:</b> 10 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Abspann	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Alle wichtigen Personen der Serie laufen (sehr klein abgebildet) über eine runde Kugel (Erde!?).		Titelmelodie Totale
Son-Goku, Chi-Chi, der Rinderteufel und Son-Gohan fahren in einem Auto		Halbtotale
Piccolo, Son-Goku (als Kinder) stehen nebeneinander und sehen sich böse an. Dahinter stehen Muten-Roshi, Krillin, Yamchu (ebenfalls noch so jung wie in Dragonball).		Halbtotale
Der junge Son-Goku steht in Kampfklamotten auf dem Kopf eines Drachen.		Halbtotale
Während des Abspanns werden die Daten der Serie eingeblendet.		

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:00:00 – 0:01:28	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Schnittfrequenz:</b> 26 Schnitte (3,4)	<b>Szenenlänge:</b> 88 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Vorspann	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
------------------	-----------------	--

<p>Alle Haupthandlungsträger der ersten Staffel treten in Erscheinung, sowohl die Guten als auch die Bösen: Sailor Moon, Sailor Merkur, Sailor Mars, Tuxedo Mask und Königin Perillia. Sie wirbeln oder gehen durch das Bild. Es werden keine Ausschnitte aus bestimmten Episoden gezeigt.</p> <p>Das Abschlussbild zeigt Sailor Moon und ihre Katze Luna in Halbtotale vor einem sichelförmigen Mond posieren.</p>	<p><i>Titellied:</i>          „Sag das Zauberwort und du hast die Macht, halt den Mondstein fest und spür die Kraft. Du kannst es tun, oh Sailor Moon!          Kämpfe für den Sieg über Dunkelheit, folge deinem Traum von Gerechtigkeit. Du kannst es tun, oh Sailor Moon!“</p>	<p>Technoähnliche Titelmelodie setzt mit erstem Bild ein. Die Bilder werden nicht mittels Geräuschen untermalt. Viele Schwenks und Mitfahrten mit den sich bewegenden Personen, Zu- und Wegfahrten auf bzw. von den Figuren als auch Überblendungen verleihen dem Vorspann Dynamik          alle Kameraeinstellungen zu finden          Der gesungene Text orientiert sich an den Bildern          Sehr bunte Farbgebung: glitzernde, bunte Hintergründe (wie roter Himmel), sich bewegende Muster in den Hintergründen, unrealistisch und nicht einzuordnende Kulissen als Handlungsraum der Figuren          Aufteilung des Bildschirms in drei Bildausschnitte → Dynamik</p>
---	---	---

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:01:29 – 0:01:58	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 2
<b>Schnittfrequenz:</b> 13 Schnitte (2,2)	<b>Szenenlänge:</b> 29 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Intro – verwirrende Bild- und Textzusammenfassung der folgenden Episode	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Bildausschnitte aus der erst folgenden Episode die Bösewichte, die Heldinnen und die Opfer sind kämpfend, mit emotionalen Gesichtsausdrücken, voreinander stehend zu sehen</p> <p>Wechselspiel zwischen Totalen und Nah- bzw. Großaufnahmen</p> <p>Das Abschlussbild des Intros ist in jeder Episode das gleiche: Sailor Moon vollführt Drehungen um sich selbst, wirbelt mit den Armen herum und zeigt schlussendlich mit dem Finger Richtung Kamera.</p> <p>Darauf folgt ein buntes, in Pastellfarben getauchtes Bild mit Seifenblasen und einem Sichelmond, in dem der Titel der Folge eingeblendet wird.</p>	<p><i>Stimme Sailor Moons:</i> „Hör zu Diamond, der Erleuchtete missbraucht dich für seine eigenen Zwecke. Saphir hat dich nicht verraten. Bitte hör auf ihn! Er hat es in der Zukunft erfahren. Der Erleuchtete ist der Verräter!“</p> <p><i>Stimme Sailor Moons:</i> „Ich bin Sailor Moon, und im Namen des Mondes werde ich ihn bestrafen!“</p>	<p>Intro-Melodie setzt mit Beginn der Sequenz ein</p> <p>Melodie endet mit Sequenz</p>

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:01:59 – 0:02:15	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 3
<b>Schnittfrequenz:</b> 3 Schnitte (5,3)	<b>Szenenlänge:</b> 16 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Fernsehbericht über den riesigen, schwarzen Kristall, der Mitten in Tokyo aufgetaucht ist und die Stadt zerstört.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein riesiger, schwarzer Kristall steht mitten in der Stadt. Er hüllt alles in seiner Umgebung in Dunkelheit. Über dem Kristall ist ein sich bewegender, rosa Wirbel zu sehen. Blitze zucken aus dem Wirbel um den Kristall (Totale). Schwenk über den Kristall (in Nahaufnahme). Hubschrauber fliegen um das Gebilde herum. Eine dunkle Wolke (Hülle) bewegt sich über die Häuser der Stadt (Totale)	<i>Fernsehsprecherin:</i> „Das unbekannte Objekt tauchte ganz plötzlich mitten in Tokyo auf.“  <i>Fernsehsprecherin:</i> „Es verursachte ein Chaos in der Stadt und zerstörte bereits einige Straßenzüge.“	Gefahr verzeichnende Musik setzt ein, Blitze zu hören  Musik endet
Fernsehsprecherin in Nahaufnahme. Sie sitzt mit einem Blatt Papier in der Hand auf einem Stuhl und blickt in die Kamera. Nach einer Wegfahrt von der Sprecherin sieht man, dass sie in einem Fernsehgerät zu sehen ist.	<i>Fernsehsprecherin:</i> „Die Bürger werden dringend gebeten sich fernzuhalten. Das Objekt ist äußerst gefährlich.“	

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:02:16 – 0:02:49	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 4
<b>Schnittfrequenz:</b> 9 Schnitte (3,7)	<b>Szenenlänge:</b> 33 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Bunny, Rei, Ami, Makoto, Minako und Luna sehen sich die Berichte über den Kristall im Fernsehen an. Sie unterhalten sich, was sie gegen ihn unternehmen können. Bunny starrt abwechselnd auf ein Loch zusammen und hat Tränen in den Augen. Sie muss an die böse gewordene Chibiusa denken.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kamera, Farben)
Die Mädchen sitzen vor dem Fernsehgerät und verfolgen den Bericht (Totale).		Schwenk über Mädchen kurze Spannungsmelodie beginnt, die jedoch nach dem Schwenk endet
Ami, Makoto und Luna sitzen auf einer Coach (Amerikanische). Makoto und Ami sehen sich an.  Minako, Rei und Bunny sitzen auf der Coach gegenüber. Makoto und Rei sehen zu den anderen Mädchen hinüber und Bunny starrt abwesend vor sich hin. (Halbnah)	<i>Luna:</i> „Langsam wird’s ganz schön brenzlich!“ <i>Makoto:</i> „Hast du keinen Plan, Ami?“ <i>Ami:</i> „Noch nicht. Ich brauch erst noch mehr Informationen, bevor ich herausfinden kann, wie viel Energie dieser riesige, schwarze Kristall hat.“ <i>Minako:</i> „Wir müssen also abwarten, bis Mamoru und Artemis von ihrer Erkundung zurück sind?“ <i>Rei:</i> „Das heißt wir sind hier zum Herumsitzen verurteilt!“	
Bunny hat den Kopf in die Hände gestützt und ist den Tränen nahe. Sie starrt einsam vor sich hin. (Großaufnahme)	Bunny schluchzt leise.	langsame, leise Musik setzt ein
Ein neues, an den Rändern verschwommenes Bild entsteht: die böse gewordene Chibiusa greift darin Sailor Moon an.	<i>Sailor Moon</i> (ruft verzweifelt): „Chibiusa!“	hauptsächlich Groß- oder Nahaufnahmen der beiden Mädchen, die Bilder sind in roten Hintergrund getaucht
Bunny bricht in stummes Weinen aus und schließt ihre Augen (Großaufnahme).		



**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:02:50 – 0:04:08	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 18 Schnitte (4,3)	<b>Szenenlänge:</b> 78 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Bunnys Mutter bringt den Mädchen Tee und Gebäck. Sie hat Chibiusas Tasse mitgebracht und lässt sie stehen, als sie merkt, dass sie die Tasse nicht braucht. Die Mädchen denken traurig an Chibiusa. Bunny weint. Rei tröstet sie.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Bunny Mutter betritt den Raum und bringt Tee und Gebäck. Sie stellt das Tablett auf den Tisch und sieht zum Fernseher (Halbtotale). Bunny blickt hoch (Nahaufnahme). Sie erkennt die Tasse in ihrer Mutters Hand als Chibiusas wieder (Zufahrt auf die Tasse). Detailaufnahme der Tasse Bunnys Mutter zählt die Mädchen durch. Diese sehen sie erstaunt an. Bunnys Mutter legt verwirrt den Finger an den Mund (Großaufnahme). Die Mädchen lassen traurig den Kopf hängen (Amerikanische).	<i>Bunnys Mutter:</i> „Ich hoffe das Ding ist bald verschwunden. Ich überlege schon, ob wir die Stadt nicht lieber verlassen sollten.“  <i>Bunny:</i> „Das ist...“ <i>Bunnys Mutter:</i> „Was Bunny...? Ach die meinst du.“  <i>Bunnys Mutter:</i> „Eins, zwei, drei... Du hast recht. Das ist eine Tasse zuviel. Komisch, aber ich hatte irgendwie das merkwürdige Gefühl, ich würde diese Tasse auch brauchen.“	traurige, ruhige Musik der Vorsequenz setzt sich fort und endet mit der Nahaufnahme auf Bunny Geschirrklimpern zu hören
Die kleine Chibiusa hält ein Tortenstück in der Hand und freut sich darüber (Halbtotale). Dann wird sie unsichtbar und verschwindet von dem Stuhl auf des sie gesessen hat.	<i>Chibiusa:</i> „Oh lecker.“	Wegfahrt von Chibiusa
Bunnys Mutter lässt die Tasse Chibiusas auf dem Tisch stehen als sie den Raum wieder verlässt. Die Tasse ist in Detailaufnahme zu	<i>Bunnys Mutter:</i> „Seltsam.“	traurige, ruhige Musik setzt ein

<p>sehen, dahinter (verschwommen) die sitzenden Mädchen. Als Bunnys Mutter verschwunden ist werden die verschwommen dargestellten Mädchen scharf und die Tasse verschwimmt.</p> <p>Ami, Makoto und Luna sitzen auf dem Sofa.</p> <p>Bunny starrt vor sich hin (Nahaufnahme). Luna und die anderen Mädchen sehen zu ihr hin. Bunny in Großaufnahme, der Pyjama von Chibiusa liegt auf deren Bett in ihrem alten Zimmer (Halbtotale und Totale). Bunny beginnt wieder zu weinen (Grossaufnahme). Luna sieht mit wässrigen Augen zu Bunny (Großaufnahme).</p>	<p><i>Luna:</i> „Seit Luna P nicht mehr im Haus ist, scheint Chibiusa aus ihrem Gedächtnis gelöscht zu sein.“</p> <p><i>Makoto:</i> „Aber wie’s aussieht doch noch nicht so ganz.“</p> <p><i>Bunny:</i> „Luna, irgendwie fühl ich mich hier nicht mehr wohl. Ich weiß nicht, ich meine, das Haus ist genauso wie es immer war, aber ohne Chibiusa ist es plötzlich so groß und leer.“</p> <p><i>Luna:</i> „Oh Bunny!“</p>	<p>Überblendung die traurige Musik wird immer lauter</p>
<p>Rei legt den Arm um die weinende Bunny und versucht sie zu trösten (Amerikanische und Großaufnahme). Bunny lächelt Rei dankbar an.</p>	<p><i>Rei:</i> „Mach dir keine Sorgen, Bunny. Glaub mir, wenn wir ganz fest zusammenhalten, werden wir Chibiusa bestimmt wieder zurückbekommen.“</p> <p><i>Bunny:</i> „Ja, danke!“</p>	<p>Musik endet</p>

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:04:09 – 0:06:52	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 6
<b>Schnittfrequenz:</b> 41 Schnitte (3,9)	<b>Szenenlänge:</b> 163 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Der Erleuchtete wägt sich allein und spricht vom wirklichen Herrscher des Universums. Saphir belauscht ihn und stellt fest, dass der Erleuchtete Prinz Diamond nur benutzt. Er geht und kappt die Energie des schwarzen Kristalls. Der Erleuchtete erwischt ihn dabei und will ihn töten. Saphir kann entkommen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein schwarzes Bild. Eine sich bewegende, graue Wolke erscheint. Eine transparente Hand mit dunklen sich bewegenden Farbflächen in ihr greift nach der Wolke und lässt sie zerplatzen (Detailaufnahme). Ein grell leuchtendes Licht mit strahlenförmigen Ausläufern nimmt den Bildschirm ein. Nach einer Wegfahrt wird die Lichtquelle kleiner und entpuppt sich als eines der hell leuchtenden Augen des Erleuchtete. Dieser trägt eine Kapuze und außer seinen Augen und dem Umriss seiner Gestalt ist nicht von ihm zu erkennen (alles schwarz). Der Erleuchtete verschwindet und das Bild ist wieder vollständig schwarz. Die sich bewegende, graue Wolke erscheint wieder. Schließlich sieht man den Erleuchteten in	<p><i>Der Erleuchtete</i> (dunkle, mechanisch klingende, böse Stimme): „Absolutes Nichts. Absolute Stille.“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Gelobe deinem Treuen, dem allmächtigen Phantom der Macht!“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Nicht Diamond mit seinem kindischen Traum regiert das Universum. Sondern das Phantom...“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „...mit seiner unendlichen Macht!“</p>	<p>Spannungsverstärkende und Gefahr verkündende Musik setzt ein Puff-Geräusch als graue Wolke entsteht</p> <p>Das Licht flackert, vibriert und flimmert hörbar</p> <p>Puff-Geräusch als graue Wolke entsteht</p> <p>Die Raumatmosphäre ist in dunkles Blau getaucht</p>

<p>einem dunklen Raum, die Beine überkreuzt, am Boden sitzend. Er hält eine leuchtende Kugel in der Hand. (Totale) Das Bild flackert. Der Schatten des Erleuchteten wandert von links nach rechts.</p>		
<p>Hinter einer Säule steht jemand und lauscht. Es sind Hosen, ein Teil des Oberkörpers und eine Hand zu sehen.          Totale: Das Universum (sehr dunkel) ist zu sehen. Mehrere Sonnensysteme erscheinen darin und verschwinden wieder. Letztlich kommt ein transparenter, flackernder Totenkopf mit einem schwarzen sichelförmigen Mond auf der Stirn auf die Kamera zugefahren und als er verschwunden ist, erscheint der Planet Erde groß im Bild. Der Hintergrund ändert sich (wird schwarz) und von oben fährt ein übergroßer Erleuchteter. Er hält seine transparenten Hände, mit buntem sich bewegendem Innenleben, von beiden Seiten über den Erdplaneten. Seine Augen leuchten gefährlich aus dem schwarzen Höhlen seiner Kapuze.</p>	<p><i>Der Erleuchtete:</i> „Oh Prinz Diamond. Mit deiner Dummheit schenkst du dem höchsten aller Herrscher, dem Phantom der Macht, die Stille und das absolute Nichts.“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Befreie das Universum von diesen primitiven Existenzen, die man Leben nennt.“</p>	<p>Das Universum wird in schwarz, blau und rosa dargestellt, die Sonnensysteme etwas heller</p> <p>Musik endet</p>
<p>Saphir steht hinter der Säulen und sieht dem Erleuchteten zu (Großaufnahme). Sein Gesicht wird bläulich-grün erleuchtet und wirft Schatten in sein Gesicht.          Der Erleuchtete sitzt mit dem Rücken zu Saphir (Halbtotale). Er nimmt etwas wahr und dreht sich um. Seine Augen leuchten hell. Saphir ist jedoch bereits hinter die Säule zu-rückgetreten (Totale).</p>	<p><i>Der Erleuchtete:</i> „Wer ist da?“          Der Erleuchtete lacht böse und gemein.</p>	<p>Gefahr unterstreichende Flimmergeräusche</p> <p>Flimmern verstummt          Zufahrt auf den sich umdrehenden Erleuchteten</p>

<p>Saphir geht einen langen Säulengang entlang (Totale). Es ist sehr dunkel. Saphir in Großaufnahme (aus Froschperspektive). Er sieht finster aus. Großaufnahme seiner Beine.</p>	<p>Saphir: „Also hatte ich doch recht! Dieses Ungeheuer hilft Diamond nicht, es benutzt ihn.“</p>	<p>Schritte Saphirs zu hören</p>
<p>Saphir kommt zu einer Tür. Er öffnet sie (Halbtotale). Es ist der Raum, in dem sich die Energiequelle des schwarzen Kristalls befindet. Helles Licht geht von ihr aus. Saphir in Großaufnahme (Froschperspektive) mit entschlossenem Blick. Totale des dunklen Kristalls von dem gelbes, grünes und rosa Licht strahlt</p>	<p><i>Saphir:</i> „Hier ist es.“  <i>Saphir:</i> „Die Energie ist noch nie so stark gewesen. Diamond ist in Gefahr! Ich muss etwas tun!“</p>	<p>Froschperspektive  Energie vibriert hörbar</p>
<p>Totale aus der Vogelperspektive als Saphir in den Raum tritt. Saphir bleibt stehen (Schwenk über ihn bis zu seinen Füßen). Am Boden bildet sich ein Viereck. Es hebt sich in die Luft und eine umgedrehte Pyramide schwebt zu Saphir hinauf (Halbnah). Großaufnahme des schwebenden Stücks. Saphirs Hände sind darüber zu sehen. Das Ding öffnet sich und darin ist ein schwarzes hell umleuchtetes Teil zu sehen. Es schwebt nach oben und die Pyramide schließt sich wieder. Saphir nimmt das zum Vorschein gekommene viereckige Blatt an sich (Halbnah). Das Leuchten um den großen schwarzen Kristall erlischt (Totale). Saphir steht mit dem Blättchen in der Hand im Raum (Halbtotale).</p>	<p><i>Saphir:</i> „Na also. Ich kann nicht zulassen, dass die Energie einfach unkontrolliert weiterfließt.“</p>	<p>Summen als Viereck entsteht und Figur zu Saphir nach oben schwebt  Glöckchentöne als Ding sich teilt  Froschperspektive Das Vibrieren endet</p>

<p>Der Erleuchtete hat sich angeschlichen. Saphir fährt erschrocken herum (Totale). Der Erleuchtete aus Amerikanische. Saphir wird wütend (Halbnah).</p> <p>Die Augen des Erleuchteten beginnen zu leuchten.</p> <p>Saphir in Großaufnahme Halbtotale über Szene (Saphir und Erleuchteter stehen sich gegenüber)</p> <p>Saphir (in Großaufnahme) wird unsicherer. Großaufnahme des Erleuchteten. Die transparenten bunt leuchtenden Hände des Erleuchteten heben sich vor das nicht sichtbare Gesicht desselben. Eine helle, immer größer werdende Kugel entsteht zwischen den Händen. Der Erleuchtete streckt die Hände aus und zielt auf Saphir (Totale). Ein heller Lichtkegel schießt aus ihnen hervor und trifft auf Saphir (Halbtotale). Das Bild ist schwarz-weiß. Saphir hält die Arme vor sein Gesicht (Großaufnahme). Er ist machtlos. Der Erleuchtete mit ausgestreckten Händen und leuchtendem Energiestrahle aus ihnen in Halbtotale Saphir teleportiert sich an einen anderen Ort und ist verschwunden. Der Erleuchtete lässt den Energiestrahle verschwinden und sieht zu der Stelle an der</p>	<p><i>Der Erleuchtete:</i> „Saphir!“  <i>Saphir:</i> „Hh, Erleuchteter!!!“  <i>Der Erleuchtete:</i> „Tu es sofort zurück!“  <i>Saphir:</i> „Warum sollte ich deinen Befehl befolgen? Zuerst rede ich mit Diamond, und dann entscheiden wir!“  <i>Der Erleuchtete:</i> „Es ist das Phantom der Macht, der Herrscher des Universums, der die Befehle erteilt! Wer sich seinem Willen widersetzt wird bestraft.“  <i>Saphir:</i> „Den hast du schon mal erwähnt. Wen meinst du mit Phantom des Todes?“  <i>Der Erleuchtete:</i> „Er ist der Gott der dem Universum die Stille und das absolute Nichts zurückgibt. Er wird alles Leben darin vernichten. Auch deins!“  <i>Saphir:</i> „Wer bist du?“  <i>Der Erleuchtete:</i> „Die Zeit wird es zeigen.“</p> <p>Saphir ächzt.</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Aber du wirst es nicht mehr erfahren.“  Saphir schreit laut.</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Er ist entkommen, aber das macht nichts. Ich weiß wo er ist!“</p>	<p>Froschperspektive  Wegfahrt vom Erleuchteten  hörbares Schwingen und Vibrieren –  spannungsverstärkende Musik setzt ein</p> <p>Die Kugel vibriert und flackert.</p> <p>Energiestrahle surrt</p> <p>Musik endet</p>
--	--	---

Saphir vor kurzem noch gestanden hat. Seine Augen leuchten, seine Hände sind bunt transparent vor den Körper gehalten.		
--	--	--

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:06:53 – 0:07:18	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 7
<b>Schnittfrequenz:</b> 4 Schnitte (6,25)	<b>Szenenlänge:</b> 25 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Prinz Diamond und Black Lady freuen sich, dass der Kristall so gut funktioniert.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein kleiner dunkler Kristall schwebt über dem großen, schwarzen Kristall (Totale). Dann wird der schwarze Kristall aus dem Blickwinkel des kleinen Kristalls gezeigt (Totale und Vogelperspektive).		Lautes Säuseln  Gefahr verdeutlichende Musik setzt ein
Prinz Diamond sitzt in einem Stuhl. Black Lady hockt auf seiner Lehne (Halbtotale und Froschperspektive). Sie befinden sich in dem kleinen Kristall und sehen auf die Stadt hinunter.  Black Lady in Großaufnahme (grinst)  Wegfahrt von den beiden bis sie in Halbtotale zu sehen sind.	<i>Black Lady:</i> „Ha, der Energiefluss funktioniert anscheinend problemlos.“ <i>Prinz Diamond:</i> „Ja, der schwarze Kristall erreicht bald seine Spitzenleistung. Wenn wir die dann zur Erde schicken...“ <i>Black Lady:</i> „...wird sie verschwinden, und wir haben gewonnen.“ Black Lady lacht hämisch in sich hinein.	Musik endet, Säuseln bleibt



**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:07:19 – 0:08:05	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 8
<b>Schnittfrequenz:</b> 11 Schnitte (4,2)	<b>Szenenlänge:</b> 46 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> In der Stadt herrscht Angst. Die die von Sailor Moon bekehrten ehemaligen Schwestern des Bösen Kermesite, Bertierite, Petzite und Karaverite sehen dem Treiben in der Stadt angstvoll zu. Petzite entdeckt Saphir als er um eine Ecke biegt. Er schleppt sich zu einem Baum, fällt dort um und wird bewusstlos.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Totale: Schwenk vom Kristallflugzeug von Diamond in die Straßen Tokyos. Der Himmel ist dunkel. Es herrscht Chaos. Lange Staus sind zu sehen.	<i>Männliche Stimme:</i> „Ruhe meine Herrschaften. Bewahren Sie doch Ruhe!“	Stimmengewirr Wegfahrten und Schwenks über Autos
Kermesite, Bertierite, Petzite und Karaverite stehen auf dem Gehweg und sehen dem Treiben etwas ängstlich zu (Halbnah). Petzite sieht zu dem schwarzen Kristall auf, der sich vor ihnen erhebt (Halbtotale). Als sich Petzite nochmals umdreht stutzt sie (Halbnah). Auf der anderen Straßenseite schleppt sich ein Mann in eine Gasse. Es ist nur sein Rücken zu sehen. (Totale und Halbtotale) Die vier Schwestern sehen ihm nach (halbnah).	<i>Kermesite:</i> „Seht nur. Es scheint wirklich ernst zu werden!“ <i>Karaverite:</i> „Pertzite, wir sollten auch die Stadt verlassen!“ <i>Pertzite:</i> „Ja.“  <i>Pertzite:</i> „Das ist...“ <i>Karaverite:</i> „Kennst du ihn?“	Spannungssteigernde Musik setzt ein       Musik endet
Totale der Stadt. Der Kristallflieger von Diamond schwebt noch immer am Himmel.	Saphir ächzt und schnauft.	

<p>Von vorne tritt eine wankende Person ins Bild. Es ist Saphir. Er wankt zu einem Baum und lehnt sich dagegen an (Halbtotale aus Vogelperspektive). Dann fällt er zu Boden. Er liegt ihm Gras (Nahaufnahme).</p>	<p><i>Saphir:</i> „Diamond, pass auf. Du wirst...der Erleuchte...“</p> <p><i>Saphir:</i> „Gras. Der Geruch...das hab ich lange...“</p>	
---	--	--

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:08:06 – 0:08:51	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 9
<b>Schnittfrequenz:</b> 10 Schnitte (4,5)	<b>Szenenlänge:</b> 45 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Saphir träumt. Er steht mit Diamond auf seinem Heimatplaneten vor einer Blume. Beide bestaunen sie. Diamond wird vom Erleuchteten zu sich gerufen. Saphir warnt ihn vor dem Erleuchteten.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Detailaufnahme einer Blume (schwarzer Hintergrund)</p> <p>Diamond und Saphir (beide noch jünger) stehen vor der Blume und bewundern sie (Halbtotale).</p> <p>Beide in Nahaufnahme aus der Froschperspektive</p> <p>Diamond steht auf. Er sieht bedrückt aus (Großaufnahme).</p> <p>Saphir steht ebenfalls auf und hört seinem Bruder begeistert zu (Großaufnahme).</p> <p>Diamond blickt lächelnd zu Saphir hinunter (Großaufnahme). Plötzlich wird Diamond von dem Erleuchteten gerufen. Saphir blickt überrascht, dreht sich dann um und funkelt den Erleuchteten wütend an (Großaufnahme).</p>	<p><i>Saphir:</i> „Diamond!“</p> <p><i>Saphir:</i> „Schau, eine Blume!“</p> <p><i>Diamond:</i> „Ja, wie schön.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Sie sind selten.“</p> <p><i>Diamond:</i> „Saphir, das stimmt nicht. Wir haben nur hier auf Nemesis so wenig Blumen. Eines Tages erobere ich die Erde von der wir vertrieben wurden und dann werden wir ein ganzes Meer von Blumen haben.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Ja, du schaffst es. Da bin ich mir ganz sicher!“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Es ist Zeit zu gehen, Prinz!“</p> <p><i>Saphir:</i> „Lass uns in Ruhe!“</p>	Ruhige, entspannende Musik setzt ein
<p>Diamond (nun in seiner jetzigen Gestalt) steht neben dem Erleuchteten (Amerikanische).</p> <p>Saphir (ebenfalls in seiner jetzigen Gestalt)</p>	<p><i>Saphir:</i> „Diamond!“</p> <p><i>Saphir:</i> „Vertrau ihm nicht! Hör auf mich, Diamond!“</p>	Wegfahrt von Diamond und dem Erleuchteten

<p>warnt ihn (Großaufnahme). Nach einem Überblendungsschnitt ist er in Halbtotale zu sehen. Schließlich verblasst seine Gestalt und der Bildschirm ist schwarz.</p>	<p>Bitte! Diamond!!!!“</p>	<p>Musik endet.</p>
---	----------------------------	---------------------

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:08:52 – 0:10:04	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 10
<b>Schnittfrequenz:</b> 12 Schnitte (6)	<b>Szenenlänge:</b> 72 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Saphir schreckt aus seiner Bewusstlosigkeit auf. Er liegt verbunden in einem Bett. Petzite kommt mit einem Tablett Essen zu ihm ins Zimmer. Die drei Schwestern stehen an der Tür und lauschen der Unterhaltung.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Saphir schreckt aus seinen Träumen hoch (Halbnah). Er liegt in einem Bett. Seine Wunden sind verbunden. Vor Schmerzen lässt er sich jedoch sofort wieder ins Bett zurückfallen.</p> <p>Totale des Zimmers in dem das Bett steht in welchem Saphir liegt.</p> <p>Saphir sieht sich um (Nahaufnahme).</p>	<p>Saphir stößt einen Schmerzensschrei aus.</p> <p><i>Saphir:</i> „Wo bin ich?“</p>	
<p>Petzite betritt das Zimmer (Halbtotale). Sie trägt ein Tablett mit Essen.</p> <p>Saphir sieht zu ihr hin (Nahaufnahme).</p> <p>Petzite geht zu Saphir ans Bett und stellt das Tablett neben das Bett. Dann setzt sie sich neben das Bett auf einen Stuhl (Halbnah).</p> <p>Petzite wendet sich beschämt ab (Grossaufnahme).</p> <p>Saphir in Nahaufnahme. Er sieht gequält auf</p>	<p><i>Petzite:</i> „Sie sind endlich aufgewacht, Hoheit.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Petzite, bist du das?“</p> <p><i>Petzite:</i> „Ja, Hoheit.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Wo bin ich?“</p> <p><i>Petzite:</i> „In meinem Zimmer.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Ja richtig. Ich erinnere mich. Du lebst in dieser Welt seit du uns verraten hast.“</p> <p><i>Petzite:</i> „Ich habe Strafe verdient. Aber, Majestät, bitte vergebte meinen Schwestern. Wenn ihr strafen wollt, straft mich.“</p>	Öffnen der Tür zu hören

<p>die Zimmerdecke.</p> <p>Petzite sieht ihn erstaunt an (Großaufnahme). Im Hintergrund sind ihre drei Schwestern zu sehen, die an der angelehnten Tür stehen und mitlauschen.</p>	<p><i>Saphir:</i> „ich bin nicht gekommen um irgendjemanden für irgendetwas zu bestrafen.“</p>	
<p>Die drei Schwestern in Großaufnahme wie sie an der Tür stehen und die Szene durch den Türspalt beobachten. Sie schließen die Tür. Halbtotale vor der Tür: Kermesite, Bertierite und Karaverite stehen beisammen und besprechen die Lage.</p> <p>Karmesite und Bertierite drehen sich erstaunt zu Karaverite um (Halbnah).</p> <p>Karaverite in Detailaufnahme</p>	<p><i>Kermesite:</i> „Was ist da passiert? Seit wann hasst Petzite keine Männer mehr?“</p> <p><i>Bertierite:</i> „Sollten wir nicht lieber von hier verschwinden? Vielleicht ist er gekommen, um uns alle zu vernichten!“</p> <p><i>Karaverite:</i> „Ich glaube wir sind sicher.“</p> <p><i>Karaverite:</i> „Gehen wir. Lassen wir sie für eine Weile alleine.“</p> <p><i>Bertierite:</i> „Wie kommst du jetzt darauf?“</p> <p><i>Kavarite:</i> „Petzite war schon immer in Saphir verliebt.“</p>	

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:10:05 – 0:10:50	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 11
<b>Schnittfrequenz:</b> 7 Schnitte (6,4)	<b>Szenenlänge:</b> 45 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Der Erleuchtete berichtet Prinz Diamond, dass Saphir den Kristall lahmgelegt hat, weil er den Verstand verloren hat. Er befiehlt ihm Saphir zu töten. Black Lady bricht auf, um den Auftrag für Prinz Diamond zu erlegen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Diamond ist entsetzt (Nahaufnahme aus Froschperspektive). Der Erleuchtete schwebt im Schneidersitz, eine Kristallkugel zwischen seinen Händen, vor Diamond und Black Lady (Totale). Halbtotale auf den Erleuchteten (aus der Sicht von Diamond). Halbnah-Aufnahme des Erleuchteten Diamond ist unschlüssig (Großaufnahme). Halbtotale der Szene</p> <p>Black Lady wendet sich Prinz Diamond zu und teleportiert sich anschließend weg. Ihr Verschwinden wird durch rosa Blitzstriche verdeutlicht. Auch der Erleuchtete macht sich unsichtbar.</p> <p>Zufahrt auf Prinz Diamond (Froschperspektive) bis in Großaufnahme</p>	<p><i>Diamond:</i> „Was?“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Saphir hat seinen Verstand verloren. Er hat einen Kontrollchip aus dem Reaktorkristall entfernt und ihn damit lahmgelegt. Dann ist er in diese Welt geflohen.“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Beseitige ihn und hol den Kontrollchip zurück.“</p> <p><i>Diamond:</i> „Wieso? Nein, Saphir, das kann ich nicht glauben!“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Willst du damit sagen du gibst deinen Plan auf?“</p> <p><i>Black Lady:</i> „Mein Prinz. Ich werde die Sache sofort in die Hand nehmen und für euch erledigen.“</p> <p><i>Diamond:</i> „Mein Bruder hat mich verraten.“</p>	<p>Gefahr verzeichnendes Sausen während gesamter Sequenz schwarz-blauer Hintergrund der Kulisse</p> <p>Das Verschwinden von Black Lady wird durch helle Geräusche untermalt. Das Verschwinden des Erleuchteten wird durch dumpfe Schwinggeräusche unterstrichen.</p> <p>Schwarzblende</p>

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:10:51 – 0:13:34	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 12
<b>Schnittfrequenz:</b> 34 Schnitte (4,8)	<b>Szenenlänge:</b> 163 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Petzite erklärt Saphir wie wohl sie sich auf der Erde fühlen und wie sie durch Sailor Moon erfahren haben was Vertrauen und Liebe ist. Saphir ahnt plötzlich, dass ihr Racheplan falsch war und will seinen Bruder vor dem Erleuchteten retten. Petzite beginnt zu weinen und will ihn nicht in sein Verderben laufen lassen. Saphir muss jedoch gehen. Er lässt Petzite seine Jacke da und schwört wieder zu ihr zurückzukommen. Petzite steht traurig auf ihrem Balkon, die Jacke in der Hand und sieht in die Stadt hinaus als Saphir weg ist.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Saphir sitzt im Bett (Halbnah). Petzite gibt ihm ein Tablett voll Essen (Nahaufnahme). Saphir nimmt es an und sieht Petzite etwas schüchtern an.</p> <p>Petzite sieht Saphir erstaunt an und wird dann rot (Nahaufnahme). Dann beginnt sie scheu zu lächeln.</p> <p>Saphir ist verwirrt (Großaufnahme). Petzite in Großaufnahme</p> <p>Die vier Schwestern sind sich glücklich umarmend zu sehen (Halbtotale).</p> <p>Petzite sitzt auf einem Stuhl vor Saphir, welcher im Bett aufrecht sitzt. Petzite in Grossausaufnahme.</p> <p>Saphir in Großaufnahme sieht sie</p>	<p><i>Petzite:</i> „Hier bitte!“</p> <p><i>Saphir:</i> „Danke.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Du bist....anders.....als früher. Wie soll ich sagen. Hier bei dir zu sein ist so angenehm.“</p> <p><i>Petzite:</i> „Wir haben diese herzliche Freundlichkeit wie die Menschen sie haben von Sailor Moon und ihren Freunden gelernt, Majestät.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Von Sailor Moon?“</p> <p><i>Petzite:</i> „Verglichen mit dem Leben auf Nemesis ist es hier auf der Erde sehr viel behaglicher. Es gibt mehr Herzlichkeit. Wir sind glücklich hier leben zu können.“</p> <p><i>Petzite:</i> „Hier haben wir gelernt wie schön es ist, wenn man sich vertraut und sich gegenseitig hilft. Und was es bedeutet Freunde zu haben.“</p>	<p>ruhige, angenehme Begleitmusik setzt ein</p> <p>Petzite wird aus dem Bild geschwenkt, der Hintergrund ist bunt und voller Glitzersterne, dieser bleibt gleich als das Bild der drei Schwestern als nächstes Bild hinzugeschnitten wird</p> <p>Überblendung in reale Szene (zu Saphir und Petzite)</p> <p>Musik endet</p>



<p>nachdenklich an. Dann schließt er die Augen. Er sieht die Invasion und Zerstörung die sie verursacht haben.</p> <p>Saphirs Augen in Detailaufnahme Totale von vielen in einem dunklen Universum fliegenden schwarzen Kristallen. Bunte Energiestrahlen schießen aus dem Boden und bilden ein leuchtendes Kraftfeld. Ein riesengroß erscheinender Erleuchteter streckt seine transparent, bunt scheinenden Arme mit langen spitzen Fingern und Nägeln Richtung Kamera aus (Halbnah). Saphirs Augen zucken vor Schmerzen und Anstrengung (Detailaufnahme).</p>	<p><i>Saphir:</i> „Ich glaube nicht, dass wir das richtige tun. Was erwartet uns in der Zukunft? Unser Wunsch nach Rache war unüberlegt. Bestimmt hat uns auch da der Erleuchtete manipuliert.“</p>	<p>Gefahr verdeutlichende Musik setzt ein</p> <p>Energiestrahlen surren</p> <p>Musik endet</p>
<p>Petzite macht sich Sorgen um ihn (Nahaufnahme). Saphir versucht unter großen Schmerzen aufzustehen. Petzite springt auf, eilt zu ihm und er fällt seitlich aufs Bett zurück. Saphir in Großaufnahme Petzite steht über ihn gebeugt und sieht ihn traurig an (Großaufnahme). Saphir steht mühsam auf. Petzite legt die Hände auf seine Brust und will in zum Bleiben überreden. Er hat seine Arme auf ihre Schultern gelegt. (Totale)</p> <p>Petzite wirft sich in seine Arme und beginnt zu wienen. Saphir bleibt wie erstarrt stehen. Petzite in Großaufnahme an Saphirs Brust (Schwenk von Petzite zu Saphirs Gesicht).</p>	<p><i>Petzite:</i> „Was ist, Hoheit?“ <i>Saphir:</i> „Ich muss gehen! Sofort!“ <i>Petzite:</i> „Ihr dürft Euch nicht bewegen!“</p> <p><i>Saphir:</i> „Ich...ich muss zu Diamond...schnell!“ <i>Petzite:</i> „Ihr seid noch der gleiche. Ihr denkt immer nur an Euren Bruder, Prinz Diamond.“ <i>Saphir:</i> „Meine Jacke.“ <i>Petzite:</i> „Ihr müsst im Bett bleiben!“ <i>Saphir:</i> „Aber Diamond muss sofort erfahren was der Erleuchtete vor hat.“ <i>Petzite:</i> „Oh nein!“</p> <p><i>Saphir:</i> „Petzite?“ <i>Petzite:</i> „Ich kann mir denken wer Euch verletzt hat. Wenn Ihr jetzt zu Prinz Diamond geht, dann...oh dann kann es passieren, dass...! Was....was ist wenn ihr getötet werden?“</p>	<p>langsame, melancholische Musik setzt ein</p>

<p>Petzites Tränen fallen auf den Boden (Grossaufnahme).  Saphir sieht auf die Decke (Großaufnahme).  Petzite sieht mit tränenverdeckten Augen zu ihm auf (Großaufnahme).  Beide stehen sich eng umarmend vor Petzites Bett (Schwenk über die beiden in Nahaufnahme).  Beide abwechselnd in Großaufnahme oder in Halbnah</p>	<p><i>Saphir:</i> „Ich hab’ keine Wahl. Ich muss gehen.“  <i>Saphir:</i> „Wenn du an meiner Stelle wärst, dann könntest du doch auch nicht zulassen, dass deine Schwestern in ihr verderben rennen, oder?“  <i>Saphir:</i> „Und Prinz Diamond ist mein Bruder. Das musst du verstehen. Komm mach dir keine Sorgen. Wir müssen nur miteinander reden.“</p>	<p>Überblendung</p>
<p>Totale der Stadt. Die Sonne ist im Begriff unterzugehen. Alles ist in rosa, oranges oder gelbes Licht getaucht.  Petzite steht, die Jacke von Saphir an die Brust gedrückt, auf ihrem Balkon und sieht bewegungslos in den Himmel (Froschperspektive).</p>	<p><i>Saphir:</i> „Danach komme ich gleich wieder zurück.“  <i>Petzite:</i> „Majestät!!!“  <i>Saphir:</i> „Ich lasse meine Jacke solange hier.“</p>	<p>Wegfahrt von den Häusern</p>
<p>Etwas verschwommenes Bild von Saphir in Amerikanische. Er dreht sich von der Kamera weg.</p>		<p>hell leuchtender oranger Hintergrund</p>
<p>Petzite in Halbnah auf dem Balkon. Ihre Miene verrät nichts. Sie hält Saphirs Jacke in der Hand. Dann drückt sie die Jacke fest an sich und beginnt zu zittern und zu weinen.</p>		<p>Musik endet.</p>

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:13:35 – 0:13:53	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 13
<b>Schnittfrequenz:</b> 4 Schnitte (4,5)	<b>Szenenlänge:</b> 18 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Petzites Schwestern diskutieren wie sie Saphir helfen könnten.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Kermesite, Bertierite und Karaverite stehen im Zimmer und sehen zu der sich grämenden Petzite hinaus, die am Balkon steht (Halbtotale und Nahaufnahme).</p> <p>Nahaufnahme von Bertierite und Kermesite wie sie den Worten ihrer Schwester lauschen. Halbtotale der am Balkon stehenden Petzite (von hinten).</p>	<p><i>Kermesite:</i> „Warum hat sie ihn allein gelassen? In dem Zustand kann er doch nicht kämpfen.“</p> <p><i>Bertierite:</i> „Warum gehen wir ihm nicht einfach nach und...“</p> <p><i>Karaverite:</i> „Nein, wir können ihm nicht helfen. Wir sind nicht mehr die die wir waren. Wir würden ihm nur schaden.“</p> <p><i>Karaverite:</i> „Und bleibt nichts übrig als zu warten.“</p>	

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:13:54 – 0:14:01	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 14
<b>Schnittfrequenz:</b> 2 Schnitte (3,5)	<b>Szenenlänge:</b> 7 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Kermesite telefoniert mit Bunny und bittet sie um Hilfe.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Detailaufnahme eines läutenden Telefons Bunny hebt ab (Nahaufnahme). Kermesite steht in einer Telefonzelle. Sie ist nervös und aufgeregt. (Großaufnahme)	<i>Bunny:</i> „Hallo, hier ist...Kermesite!“ <i>Kermesite:</i> „Du musst uns helfen. Bitte!!“	Klingeln des Telefons

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:14:02 – 0:14:34	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 15
<b>Schnittfrequenz:</b>	<b>Szenenlänge:</b> 32 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Saphir schleppt sich zum schwarzen Kristall. Black Lady erscheint vor ihm und will ihn vernichten.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Saphir schleppt sich die Wand entlang. Er hat Schmerzen (Amerikanische, Nah- und Grossaufnahme). Er erreicht die Strasse, die zum schwarzen Kristall führt (Halbtotale).		spannungsverstärkende Musik setzt ein  Schwenk von der Straße hinauf zum Kristall
Black Lady erscheint schwebend in der Luft (Halbtotale).  Totale der Szene von Black Ladys Sicht aus (deshalb Saphir aus Vogelperspektive). Black Lady in Großaufnahme Black Lady zückt Luna P, wirbelt sie über ihren Kopf und will sie Saphir entgegenschmeißen. Dieser zückt willkürlich zusammen.	Hämisches Lachen ist zu hören.  <i>Black Lady:</i> „Danke, dass du mir über den Weg gelaufen bist und dadurch Ärger erspart hast.“ <i>Saphir:</i> „Geh mir aus dem Weg, Black Lady. Ich muss dringend mit Prinz Diamond sprechen.“ <i>Black Lady:</i> „Ach wirklich? So ein Pech, dass du vorher verschwinden wirst.“	Zischen und Säuseln als Black Lady erscheint       Musik endet

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:14:35 – 0:16:36	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 16
<b>Schnittfrequenz:</b> 41 Schnitte (2,7)	<b>Szenenlänge:</b> 111 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Sailor Moon und ihr Team tauchen auf und wollen Black Lady aufhalten. Saphir versteht nicht wieso das Sailor Team ihm hilft. Die Mädchen erklären ihm, dass Pertzite und ihre Schwestern sie darum gebeten haben und sie ihnen vertrauen. Black Lady wehr hingegen alle Attacken der Sailor Kriegerinnen mühelos ab und sperrt Sailor Moon, Sailor Venus und Sailor Merkur in ein Kraftfeld der schwarzen Macht.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Das Sailor Team erscheint (Halbtotale) und verhindert, dass Black Lady Saphir etwas antut. Saphir blickt erstaunt zu den Sailor Kriegerinnen zurück (Halbtotale). Black Lady ist nicht erfreut darüber.	<i>Sailor Moon</i> (ruft): „Aufhören!!!“ <i>Saphir</i> : „Sailor Moon!“ <i>Black Lady</i> : „Was wollt ihr hier?“	
Das Sailor Team steht nebeneinander vor Black Lady und versucht sie von ihrem Abhalten abzubringen (Amerikanische). Saphir sieht erstaunt zu Sailor Moon (Grossaufnahme). Sailor Moon sieht entschlossen zu Black Lady (Großaufnahme). Black Lady in Nahaufnahme aus Froschperspektive Sailor Moon in Großaufnahme Detailaufnahme von Black Ladys Auge	<i>Sailor Moon</i> : „Hör zu, Chibiusa. Er ist im Recht. Du darfst ihm nichts tun!“  <i>Sailor Moon</i> : „Die schwarze Macht beherrscht dich. Warum glaubst du mir das nicht?“ <i>Black Lady</i> : „Da irrst du dich aber gewaltig. Ich tue nur das was ich selber will.“ <i>Sailor Moon</i> : „Wach auf! Chibiusa!!!“ <i>Black Lady</i> : „Jetzt reicht’s mir!“	Ein Schatten liegt zu Beginn über der Gruppe, der verschwindet. a.s Sailor Moon zu sprechen beginnt und die Mädchen erkennbar werden  Sailor Moon wird von heller Lichtquelle hinter ihr erleuchtet.
Detailaufnahme der zu Boden fallenden Luna P. Der Katzenkopf springt zurück zu Black	<i>Black Lady</i> : „Luna P. Verwandle dich!“	schnelle und spannungsverstärkende Musik setzt ein

<p>Lady, sie fängt ihn und er verwandelt sich. Eine rosa Puff-Wolke entsteht und als diese verschwindet ist Luna P ein kleiner Handspiegel. Black Lady ergreift ihn. Detailaufnahme des Spiegels. In seiner Mitte ist ein schwarzer Sichelmond zu sehen. Der Spiegel färbt sich absolut schwarz und strahlt schwarze Energiestrahlen aus.</p>		<p>bewegter dunkelblauer Hintergrund Puff-Geräusch</p> <p>Geräuschuntermalung als Spiegel schwarz wird</p>
<p>Sailor Moon und ihr Team stehen unschlüssig vor Black Lady (Amerikanische aus Froschperspektive). Black Lady greift sie an. Aus dem Spiegel schießen schwarze Strahlen auf die Sailor Mädchen. Sailor Venus ruft ihre Feuerstrahlen und schießt sie auf Black Lady (Halbnah und Halbtotale). Black Lady lacht nur und reflektiert den Strahl mit ihrem schwarzen Spiegel zurück auf Sailor Venus (Halbtotale und Totale). Sailor Merkur ruft ihre Seifenblasen. Der Hintergrund ist blau-grün. Seifenblasen wirbeln um Sai-lor Merkur herum (Halbnah). Nach einer Wegfahrt in der Merkur die Blasen wegschickt, wird der Bildschirm diesig grau. Black Lady ist kurzfristig gehandicapt. Sie stöhnt. Der gesamte Hintergrund ist in grau getaucht. Es ist nichts zu sehen. Sieht aus wie Nebel.</p>	<p><i>Sailor Moon:</i> „Nein, tu’s nicht!“</p> <p><i>Sailor Venus:</i> „Feuerstrahl flieg!“</p> <p><i>Sailor Merkur:</i> „Seifenblasen fliegt!“</p>	<p>bewegter dunkelblauer Hintergrund, Bildschirm wird kurzfristig hell erleuchtet, als Feuerstrahlen abgeschossen werden bewegter Hintergrund</p>
<p>Saphir kann es nicht glauben. Er steht da, hält sich seinen Arm und sieht ungläubig auf die Sailors.</p>	<p><i>Saphir:</i> „Warum macht ihr das?“</p> <p><i>Sailor Mars:</i> „Los Saphir, beeil dich. Geh zu Prinz</p>	<p>Musik wird etwas leiser</p>

<p>Sailor Mars und Sailor Jupiter stellen sich schützend vor Saphir (Nahaufnahme). Sailor Jupiter kratzt sich nachdenklich am Kopf.</p> <p>Sailor Jupiter dreht sich zu Saphir um (Amerikanische). Auch Sailor Mars wendet sich um (Großaufnahme). Sailor Jupiter in Großaufnahme</p> <p>Saphir sieht die beiden erstaunt an (Grossaufnahme).</p>	<p>Diamond!“ <i>Saphir:</i> „Wieso helft ihr mir eigentlich?“ <i>Sailor Jupiter:</i> „Das wissen wir auch nicht. Kermesite und ihre Schwestern haben uns darum gebeten.“ <i>Saphir:</i> „Seid ihr sicher? Das könnte eine Falle sein.“ <i>Sailor Mars:</i> „Schon klar, aber eine sehr gute Freundin von uns hat uns zu diesem schwachsinnigen Eingreifen überredet.“ <i>Sailor Jupiter:</i> „Außerdem vertrauen wir anderen, auch wenn’s Feinde sind. Ganz besonders Sailor Moon tut das.“</p>	
<p>Black Lady hat sich erholt und schwebt, den Spiegel in der Hand, im nebelgetrübten Licht über den Sailors (Halbnah). Der Spiegel in Black Ladys Hand schwebt mit glitzernden Sternen umhüllt aus ihrer Hand und verwandelt sich abermals mit einer rosa Puffwolke verbunden in einen großen Fächer, der ebenfalls einen schwarzen Sichelmond trägt (Halbnah). Black Lady hebt den Fächer über ihren Kopf (Halbtotale) und fächert einmal kräftig nach unten. Eine enorme Luftdruckwelle entsteht (weiße Staubwolken wirbeln durch Luft). Sailor Moon, Sailor Venus und Sailor Merkur versuchen verzweifelt ob des starken Windes auf den Beinen zu bleiben (Totale aus Vogelperspektive).</p>	<p><i>Black Lady:</i> „Glaubt ihr etwa im Ernst ihr könnt mich aufhalten!“</p> <p>Die Mädchen stöhnen.</p>	<p>Puff-Geräusch</p> <p>bewegter Hintergrund, Wegfahrt von Black Lady, Froschperspektive</p>
<p>Sailor Moon in Nahaufnahme wendet sich an Black Lady. Sailor Moon zückt ihren Mondkristall und</p>	<p><i>Sailor Moon:</i> „Chibiusa, bitte glaub mir!“</p>	<p>Spezielle Melodie</p>



<p>versucht Black Lady in Chibiusa zurückzuverwandeln. Detailaufnahme des Mondkristalls in Sailor Moons Hand. Er öffnet sich und grüne und weiße Strahlen strömen aus dem Kristall. Dann konzentriert sich das Licht auf dem Kristall, er erleuchtet hellrosa und sendet hellrosa Strahlen aus. Der Bildschirm wird rosa.</p> <p>Black Lady in Amerikanische. Sie zückt ihren Fächer, dieser verwandelt sich in einen Regenschirm. Black Lady spannt ihn auf und verhindert damit, dass die Strahlen des Mondkristalls sie treffen. Sailor Moon schreckt zusammen (Halbnah).</p> <p>Black Lady kontert, indem sie den Regenschirm in Federball und Schläger verwandelt (Halbtotale) und den Federball in Richtung Sailor Mädchen schießt (Detailaufnahme).</p> <p>Sailor Venus versucht den Ball mit ihren Feuerherzen aufzuhalten. Sie dreht sich um sich selbst (Halbnah). Ein lila-roter Hintergrund. Eine Feuerherzen-Kette dreht sich um sie.</p> <p>Der Federball bremst plötzlich ab und bleibt über den Mädchen schweben (Detailaufnahme). Sailor Venus unterbricht abrupt und verwirrt das Rufen ihrer Herzen und sieht mit großen Augen auf den Federball (Großaufnahme).</p> <p>Der Federball spannt eine Hülle aus schwarzer Energie um Sailor Moon, Sailor</p>	<p><i>Sailor Moon</i> (ruft): „Macht des Mondkristalls, befreie sie!“</p> <p><i>Black Lady</i>: „Der Trick klappt nicht mehr!“</p> <p><i>Black Lady</i>: „Und jetzt das!“</p> <p><i>Sailor Venus</i>: „Feuerherzen...“</p> <p>Die Mädchen schreien.</p>	<p>Melodie wird wieder von spannungsreicher Musik abgewechselt Puff-Geräusch als Fächer sich in Schirm verwandelt</p> <p>bewegter Hintergrund (blau-weiß), Schlaggeräusche, Musik wird immer dramatischer</p> <p>Kamera bewegt sich um Figur herum und schwenkt viel</p> <p>Musik endet</p> <p>Spannen des Feldes durch Geräusche untermalt, ständiges Sausen zu hören</p>
---	---	--

<p>Venus und Sailor Merkur (Totale aus Vogelperspektive). Schwarze Blitze prasseln auf die drei Mädchen nieder.</p>		
<p>Sailor Mars und Sailor Jupiter fahren entsetzt zusammen (Halbtotale). Sie schützen noch immer Saphir, der an der Wand gelehnt das Geschehen verfolgt.</p> <p>Die beiden Mädchen drehen sich zu Saphir um. Halbnah von den drei in der Hülle gefangenen Mädchen. Sie knieen am Boden. Ihre Gesichter sind schmerzverzerrt. Schwarze Blitze fahren über sie. Sie schreien. Saphir in Großaufnahme. Sailor Mars und Sailor Jupiter zögern noch ihn zu verlassen. Saphir sieht hinauf in den Himmel (Grossaufnahme).</p>	<p>Sailor Mars und Sailor Jupiter schreien entsetzt auf.</p> <p><i>Saphir:</i> „Ihr braucht euch nicht um mich zu kümmern. Los, geht schon und helft ihnen.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Macht euch über mich keine Sorgen. Mir geht’s gut.“</p> <p><i>Saphir:</i> „Ich muss mit jemandem reden.“</p>	

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:16:37 – 0:17:26	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 17
<b>Schnittfrequenz:</b> 18 Schnitte (2,7)	<b>Szenenlänge:</b> 49 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Prinz Diamond taucht auf und beschuldigt Saphir ihn verraten zu haben. Saphir versucht ihm zu erklären, dass des nicht so ist. Black Lady umschließt indes auch die beiden anderen Sailor Mädchen noch in Hüllen voll schwarzer Energie.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Am Himmel erscheint Prinz Diamond (schwebend) und blickt auf Saphir hinunter. Schwenk über Diamond in Nahaufnahme. Saphir blickt zu ihm auf. Sailor Mars und Sailor Jupiter sehen Saphir an. (Halbnah)	<i>Saphir:</i> „Los, geht schon!“	spannungsverstärkende Musik setzt ein
Diamond in Großaufnahme Saphir wankt auf die Straße und sieht zu seinem Bruder auf (Totale aus Vogelperspektive). Die beiden Brüder in Totale (aus Froschperspektive). Saphir in Großaufnahme (aus Vogelperspektive).	<i>Diamond:</i> „Du? Saphir?“ <i>Diamond:</i> „Wie konntest du mich verraten?“ <i>Saphir:</i> „Das würde ich nie tun. Der Erleuchtete hat uns reingelegt.“	melancholische Musik
Black Lady schießt einen weiteren Federball ab (Halbnah aus Froschperspektive). Sailor Mars und Sailor Jupiter werden ebenfalls von einer schwarzen Energiehülle umgeben (Nahaufnahme aus Froschperspektive). Blitze zucken um sie herum.	Die Mädchen schreien vor Schmerz.	bewegter Hintergrund, Schlag- und Fluggeräusche des Balls  Blitze zu hören

<p>Diamond in Großaufnahme (Froschperspektive)  Saphir in Großaufnahme (Vogelperspektive)  Die Sailor Mädchen in Halbnahaufnahmen. Sie knien am Boden und können sich nicht wehren.  Sailor Moon in Großaufnahme. Sie öffnet mühsam ihre Augen und sieht zu der vor ihnen stehenden Black Lady (Halbtotale).  Black Lady in Nahaufnahme (aus Froschperspektive). Sie sieht zufrieden auf ihr Werk und grinst hämisch.  Saphir in Großaufnahme  Diamond in Großaufnahme. Er sieht zweifelnd zu Saphir hinunter.</p>	<p><i>Diamond:</i> „Du hast ja den Verstand verloren, Saphir. Niemand wird unseren Plan durchkreuzen, auch du nicht!“  <i>Saphir:</i> „Diamond! Dieser Plan war ein Fehler. Erinner’ dich doch!“   <i>Saphir:</i> „Was wir wollten ist nicht das, was wir hier tun. Wir werden nur benutzt!“   <i>Saphir (ruft):</i> „Diamond!!“</p>	<p>Musik wird wieder dramatischer, schneller  Sausen des Energiefeldes und Zucken der Blitze</p> <p>Musik endet</p>
<p>Black Lady dreht sich zu Saphir und Diamond um (Nahaufnahme). Sie zückt einen weiteren Federball.</p>	<p><i>Black Lady:</i> „Jetzt hab ich aber langsam genug! Verschwinde endlich!“</p>	

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:17:27 – 0:17:51	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 18
<b>Schnittfrequenz:</b> 7 Schnitte (3,4)	<b>Szenenlänge:</b> 24 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Tuxedo Mask erscheint, schießt Black Lady den Federball mit seiner Rose aus der Hand und befreit die Sailor Mädchen aus ihren Gefängnissen. Er bekräftigt Prinz Diamond sich anzuhören, was Saphir in der Zukunft gesehen hat.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein roter Blitz schießt Black Lady den Federball aus der Hand (Nahaufnahme). Er berührt ebenfalls die schwarzen Hüllen um die Sailors und diese verschwinden (Totale). Der Federball steckt durch eine rote Rose an einem Baum (Großaufnahme). Black Lady sieht dies.	<i>Black Lady:</i> „Der schon wieder.“	Zischen des roten Blitzes zu hören
Schwenk von Black Lady zu Tuxedo Mask (Nahaufnahme).	<i>Tuxedo Mask:</i> „Schluss jetzt, Chibiusa! Prinz Diamond, hör auf deinen Bruder. Hör dir an, was er in der Zukunft erfahren hat.“	
Prinz Diamond sieht von Tuxedo Mask zu Saphir (Großaufnahme). Totale: Saphir steht vor Diamond (Blick von hinter Saphir aus aus Froschperspektive) Saphir in Nahaufnahme aus Vogelperspektive	<i>Tuxedo Mask:</i> „Du wirst dich wundern!“ <i>Diamond:</i> „Saphir!“ <i>Diamond:</i> „Was ist in der Zukunft passiert?“ <i>Saphir:</i> „Er hat die Ab...“	

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:17:52 – 0:20:00	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 19
<b>Schnittfrequenz:</b> 41 Schnitte (3,1)	<b>Szenenlänge:</b> 128 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Der Erleuchtete erscheint hinter Diamond und streckt Saphir nieder, bevor er Diamond von der Zukunft berichten kann. Saphir lebt noch und will Diamond warnen. Diamond ist hin- und hergerissen. Der Erleuchtete Saphir versetzt Saphir einen allerletzten Schlag, holt sich den Kontrollchip, der dieser genommen hatte und verschwindet wieder. Black Lady mit ihm. Diamond blickt sich nochmals zu Saphir um. Die Sailors und Tuxedo Mask knien bei ihm. Saphir sagt noch Petzites Namen bevor er stirbt. Die Mädchen beginnen zu weinen. Diamond ist geblieben. Er geht zu Saphir, hebt ihn auf und verschwindet mit ihm.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein hell leuchtender, breiter Energiestrahл schießt hinter Diamond hervor und streckt Saphir zu Boden, bevor er seine Worte zu Ende sprechen kann (Totale). Er sinkt auf die Knie als der Lichtstrahl verschwindet. Rauch steigt auf. (Totale)		Energiestrahл zischt und vibriert Szene ist, als Strahl auf Saphir trifft, grau-weiß, Bewegungslinien
Tuxedo Mask in Nahaufnahme Diamond in Nahaufnahme Diamond dreht sich um. Hinter ihm schwebt der Erleuchtete (Totale zwischen Diamond und dem Erleuchteten).	<i>Tuxedo Mask:</i> „Saphir!“ <i>Diamond:</i> „Saphir!“ <i>Diamond:</i> „Was, du?“	spannungsgeladene Musik setzt ein
Der Erleuchtete in Großaufnahme Diamond (in Nahaufnahme) sieht entgeistert zum Erleuchteten auf. Hinter ihm ist der Krater zu sehen, in dem Saphir kniet.	<i>Der Erleuchtete:</i> „Saphir, du Verräter! Wir sollten den Prinzen nicht mit deinen Fantasiegeschichten belästigen.“ <i>Saphir</i> (schwach): „Diamond!“	Leichte Zufahrt auf den Erleuchteten

<p>Diamond dreht sich um. Saphir hebt mühsam den Kopf und sieht zu seinem Bruder auf. Diamond in Großaufnahme</p>	<p><i>Saphir:</i> „Der Erleuchtete will die Welt der Zukunft auch zerstören. Er hat die Absicht...“</p>	<p>Saphir hat Striche und Linien im Gesicht und Körper, die seine Wunden darstellen</p>
<p>Der Erleuchtete erzeugt eine weitere Energiekugel zwischen seinen Händen. Diese leuchtet hell und umstrahlt den Erleuchteten. Diamond dreht sich zum Erleuchteten um und will ihn am Abschießen des Strahls hindern (Halbnah). Doch es ist zu spät. Der hell leuchtende Strahl saust an Diamond vorbei (Hintergrund wird hell leuchtend), sodass er sich die Hände vor's Gesicht halten muss. Zufahrt auf Saphir aus Vogelperspektive (mit Strahl). An den Bildschirmrändern sind Striche und Linien strahlenförmig angeordnet, welche die Bildschirmmitte als Kugel erscheinen lassen. In dieser ist Saphir zu sehen. Er blickt auf die Kugel, die auf ihn zukommt. Saphir in Totale als ihn der Strahl trifft. Das Bild ist wieder grau-weiß. Schwarze Linien markieren die Flugrichtung des Strahls. Die Sailor Mädchen sehen entsetzt zu Saphir (Großaufnahme). Saphir sackt in sich zusammen, als der Strahl verschwindet (Totale). Er ist schwarz angesengt.</p>	<p><i>Der Erleuchtete:</i> „Verschwinde, Verräter!“ <i>Diamond:</i> „Halt, warte, Augenblick!“</p> <p>Saphir schreit. <i>Sailor Moon:</i> „Saphir!“</p>	<p>Bewegungslinien</p> <p>Zischen, Vibrieren und Fluggeräusche des Strahls zu hören</p> <p>Bewegte Hintergründe</p> <p>Musik endet</p>
<p>Diamond ist entsetzt (Großaufnahme). Aus Saphir schwebt der von ihm genommene Kontrollchip des schwarzen Kristalls in die Luft (Totale).</p>	<p><i>Diamond (schreit):</i> „Saphir!“</p>	<p>Schwebgeräusch als Chip sich in Lüfte hebt</p>

<p>Detailaufnahme des leuchtenden Kontrollchips vor schwarzem Hintergrund. Die Hand des Erleuchteten greift nach ihm. Nach Wegfahrt sieht man den Erleuchteten mit hellen leuchtenden Augen und dem Kontrollchip in der Hand in Nahaufnahme. Halbtotale von Diamond, der entgeistert auf Saphir runterblickt. Hinter ihm ist der Erleuchtete zu sehen. Der Erleuchtete wird unsichtbar. Diamond dreht sich zu ihm um. Black Lady in Amerikanische aus Froschperspektive verschwindet ebenfalls. Ihr Körper ist zuerst nur mehr konturenhaft zu sehen und verschwindet dann ganz. Halbtotale von Prinz Diamond, der unschlüssig in der Luft schwebt und zu seinem Bruder sieht.</p>	<p><i>Der Erleuchtete:</i> „Du bist ein Dummkopf, Saphir! Du hast dich selbst gerichtet, indem du den Sailor Kriegerinnen diesen Unsinn eingeredet hast.“</p> <p><i>Der Erleuchtete:</i> „Black Lady, Diamond, lasst uns gehen, und die anderen später bestrafen!“</p>	<p>Sausen als der Erleuchtete verschwindet</p> <p>Sausen als Black Lady verschwindet</p>
<p>Totale von Saphir, der von Tuxedo Mask in den Armen gehalten wird (aus Vogelperspektive). Sailor Moon tritt auch hinzu und kniet sich neben den Verletzten (Nahaufnahme der drei). Saphir öffnet die Augen (Großaufnahme).</p>	<p><i>Sailor Moon:</i> „Saphir!“  <i>Tuxedo Mask:</i> „Ich konnte dich nicht schützen, verzeih!“  <i>Saphir:</i> „Petzite!“</p>	
<p>Petzite in Großaufnahme hebt erschrocken den Kopf. Die Jacke Saphirs fällt mitsamt dem Bügel vom Hacken (Detailaufnahme).</p>		
<p>Saphir schließt die Augen und stirbt (Grossaufnahme). Sailor Moon und Tuxedo Mask halten ihn entsetzt in den Armen. Die andere Mädchen sehen traurig und mit Tränen in den Augen zu Boden (Nahaufnahmen).</p>	<p><i>Sailor Moon und Tuxedo Mask:</i> „Saphir!!!“  <i>Sailor Moon:</i> „Nein, das darfst du nicht. Du darfst Petzite jetzt nicht allein lassen, bitte! Saphir!“</p>	<p>dramatische Musik setzt ein</p>



<p>Totalaufnahme von Saphir, Sailor Moon und Tuxedo Mask aus Vogelperspektive. Tuxedo Mask und Sailor Moon drehen sich um (Halbnah). Von hinten kommt Prinz Diamond auf sie zugegangen (Halbtotale). Die beiden weichen zurück, Diamond hebt seinen Bruder auf und sieht ihn an (Nahaufnahme). Er ist den Tränen nahe. Dann dreht er sich, Saphir in seinen Armen, um und verschwindet (Totale).</p>	<p><i>Diamond</i> (denkt): „Saphir!“  <i>Diamond</i>: „Saphir!“</p>	<p>Musik endet</p>
<p>Sailor Moon und Tuxedo Mask sehen ihm erstaunt hinterher. Sailor Moon in Nahaufnahme</p>		<p>ruhige, traurige Musik setzt ein</p>

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:20:01 – 0:20:45	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 20
<b>Schnittfrequenz:</b> 10 Schnitte (4,4)	<b>Szenenlänge:</b> 44 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Petzite weint und trauert um Saphir. Ihre Schwestern versuchen sie zu trösten.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Petzite sitzt weinend auf ihrem Bett (Totale und Halbnah)</p> <p>Ihr Schwestern kommen zu ihr ins Zimmer. Karaverite steht vor ihr (Totale).</p> <p>Petzites Schwestern stehen mit besorgten Gesichtern vor Petzite (Totale). Petzite steht auf und geht ans Fenster (Halbnah und Totale).</p> <p>Nahaufnahme von Petzites Schwestern</p>	<p><i>Karaverite:</i> „Petzite!“</p> <p><i>Petzite:</i> „Schon gut. Als er gegangen ist, da wusste ich, dass das passieren wird.“</p>	<p>traurige, langsame Musik</p> <p>Öffnen der Tür zu hören</p>
<p>Petzite steht mit geschlossenen Augen vorm Fenster und denkt an Saphir (Großaufnahme).</p> <p>Großaufnahme des lächelnden Saphir</p> <p>Petzite öffnet die Augen (Großaufnahme).</p>	<p><i>Petzite</i> (denkt): „Saphir lebt weiter...in meinem Herzen.“</p> <p><i>Petzite:</i> „Und sein Lächeln werde ich niemals vergessen.“</p>	
<p>Totale von außerhalb des Hauses. Petzite ist am Fenster stehend zu sehen. Wegfahrt vom Haus</p>		<p>Alles ist bläulich eingefärbt.</p> <p>Schwarzblende, Ende der Musik</p>

**Detailanalyse von *Sailor Moon* (SM)**

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Der falsche Verräter (86)	<b>Sendungsdatum:</b> 06. März 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:20:46 – 0:21:12	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 21
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (26)	<b>Szenenlänge:</b> 26 Sekunden
<b>Inhalt der Szene:</b> Abspann	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
In einer Ecke des Bildes steht eine schwarze Schattenfigur mit dem Umrissen Sailor Moons. Ihre Haare flattern im Wind. Ihre Gestalt spiegelt sich im Wasser. Ein Sichelmond ist ebenfalls im Wasser abgebildet. Die Daten zur Serien werden eingeblendet.	<i>Gesang:</i> „Sag das Zauberwort, und du hast die Macht. Halt den Mondstein fest, und spür die Kraft. Du kannst es tun, oh Sailor Moon!“	Titelmelodie (langsamer) Bild in blau gehalten  Schwarzblende, Ende der Musik

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:00:00 – 0:01:23	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 1
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (83)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Einführung in das Thema der Folge
<b>Szenenlänge:</b> 83 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Armin fragt sich welche Farben zu welchen Berufsbekleidungen gehören. Sein Duplikat beantwortet die Fragen, indem er in den spezifischen Berufsbekleidungen ins Bild kommt. Nachdem eine Reihe von Berufen aufgezählt wurden, erklärt Armin, dass die folgende Episode der „Sendung mit der <i>Maus</i> “ weitere diesbezügliche Fragen beantwortet.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Armin sitzt an einem Tisch. Auf diesem steht ein Gong und sechs verschiedene Sparbüchsen in Form von Schweinchen. Der Hintergrund ist schwarz und lange Reihen aus weißen Fragezeichen zieren das Bild. Armin schlägt den Gong.	<i>Armin</i> (ans Publikum gerichtet): „Morgen, morgen, morgen! Hallo <i>Maus</i> -Fans! Herzlich willkommen zum heiteren Berufe-Raten, mit Armin. Und schon geht’s los mit der ersten Frage: Bei welchem Beruf trägt man eine weiße Berufskleidung?“	Halbtotale ruhige Musik setzt bei Erscheinen des Bildes ein  Gong ertönt
Ein zweiter Armin kommt von links ins Bild und setzt sich auf den Stuhl neben Armin1. Er trägt einen weißen Arztkittel. Um seinen Hals hängt ein Stethoskop. Die beiden Armins sehen sich an. Armin2 greift sich eine der Schweinchen-Sparbüchsen, schüttelt es und geht wieder aus dem Bild. Armin2 erscheint erneut, nun als Koch, mit	<i>Armin2</i> : „Als Arzt natürlich!“ <i>Armin1</i> : „Das ist richtig!“  <i>Armin2</i> : „Äh, als Koch aber natürlich auch!“ <i>Armin1</i> : „Das ist auch richtig!“	Münzen in der Sparbüchse klimpern

<p>weißer Bekleidung, weißer Kochmütze und einem Kochlöffel in der Hand. Er setzt sich auf den Stuhl neben Armin1. Die beiden Armins sehen sich an.</p> <p>Armin2 greift sich erneut eine Schweinchen-Sparbüchse, schüttelt sie und geht aus dem Bild.</p>		
<p>Armin2 kommt, in einer schwarzen Kutte und eine Bibel in der Hand, ins Bild und setzt sich auf den Stuhl neben Armin1.</p> <p>Armin2 schnappt sich eine der Sparbüchsen, schüttelt sie und geht aus dem Bild.</p> <p>Armin2 kommt, als Schornsteinfeger, mit einem Schornsteinbesen in der Hand, zurück ins Bild, setzt sich auf den Stuhl neben Armin1 und die beiden sehen sich an.</p> <p>Armin2 nimmt eine der Sparbüchsen, schüttelt sie und geht aus dem Bild.</p>	<p><i>Armin1</i> (ans Publikum gerichtet): „Und jetzt zur Frage Numero zwei: Bei welchem Beruf trägt man eine schwarze Berufskleidung?“</p> <p><i>Armin2</i>: „Das ist doch klar, als Pfarrer natürlich!“</p> <p><i>Armin1</i>: „Das ist..ähhh...richtig.“</p> <p><i>Armin2</i>: „Als Schornsteinfeger aber doch auch?“</p> <p><i>Armin1</i>: „Ähm...das ist glaube ich auch richtig!“</p>	
<p>Armin2 kommt mit weißem Hemd, schwarzem Gilet, schwarzer Fliege bekleidet und ein Tablett haltend ins Bild, setzt sich auf den Stuhl und die beiden Armins sehen sich an.</p> <p>Armin2 nimmt die letzte Sparbüchse und schüttelt sie ans Ohr haltend. Dann stellt er die Büchse auf sein Tablett und geht damit</p>	<p><i>Armin1</i> (ans Publikum gerichtet): „Und jetzt kommen wir nahtlos zur Frage Numero Drei, und da wird's ganz schwierig: Bei welchem Beruf trägt man eine schwarz-weiße Berufskleidung?“</p> <p><i>Armin2</i>: „Ist doch klar, als Kellner!“</p> <p><i>Armin1</i>: „Das ist richtig!“</p> <p><i>Armin2</i>: „Trinkgeld!“</p>	

aus dem Bild.		
Armin wendet sich wieder zur Kamera.	<i>Armin:</i> „Tja, alle Schweine weg. Aber trotzdem gibt's noch Berufe, die auch eine schwarz-weiße Berufskleidung haben, und warum die so ist und wie die ist, das zeigen wir euch jetzt in der <i>Maus</i> . Viel Spaß beim zuschauen!“	Abblende bis schwarzer Bildschirm, Musik endet

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:01:24 – 0:01:51	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 2
<b>Schnittfrequenz:</b> 6 Schnitte (4,5)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Intro
<b>Szenenlänge:</b> 27 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Zusammenfassung der folgenden Episode (in Deutsch)	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Die <i>Maus</i> steht auf einer Schiene. Die Überschrift „Lach- und Sachgeschichte x z y w p“ läuft quer durch das Bild. Die <i>Maus</i> steht nachdenklich vor dem Schriftzug und sucht den letzten Buchstaben um den Titel zu vervollständigen aus den fünf abgebildeten Buchstaben. Da er nicht darunter ist, wischt sie die fünf Buchstaben fort und schreibt ein rotes „n“ mit der Hand hinzu.	<i>Sprecher:</i> „Lach- und Sachgeschichten (beendet das Wort als die <i>Maus</i> das fehlende „n“ hinzuzeichnet), heute mit...“	Titelmelodie setzt mit erstem Bild ein Halbtotale
Ein Zeichentrickhund steht mit aus dem Maul hängender Zunge neben einem Laternenmast. Dann erscheint eine Gedankenblase über dem Kopf des Hundes, in welcher ein Knochen abgebildet ist.	<i>Sprecher:</i> „...Ottos Traum vom Knochen...“	Halbtotale Zufahrt auf Gedankenblase
Acht junge Männer in schwarzen Klamotten, Gehstöcken, schwarzen Hüten und mit geschnürten Säcken stehen und sitzen für ein Gruppenbild in Pose.	<i>Sprecher:</i> „...besonderen Gesellen...“	Halbtotale

Ein Zeichentrickbild, in welchem zwei lachende Männer vor einem Karren, der von zwei Pferden gezogen wird, stehen. Hinter ihnen ist ein Boot und das Meer zu sehen.	<i>Sprecher:</i> „...’nem Fuhrmann und ’nem Fährmann...“	Totale Wegfahrt von Bild
Bis zur Hälfte eingeschlagene Nägeln	<i>Sprecher:</i> „...jede Menge Nägel...“	Schwenk über Detailaufnahme
Zeichentrick: Fahne kommt von unten ins Bild (wird gehisst). Auf dieser Fahne ist Käpt’n Blaubär zu sehen. In der Sprechblase, die von seinem Mund ausgeht, ist ein Anker abgebildet.	<i>Sprecher:</i> „...Käpt’n Blaubär...“	Detailaufnahme
Der blaue Elefant liegt schlafend vor der <i>Maus</i> . Diese steht hinter ihm und schaut, ob er wach ist. Als sie bemerkt, dass er schläft, versucht sie ihn mit einem leichten Fußtritt wachzurütteln und fällt dabei auf den Hintern.	<i>Sprecher:</i> „...und natürlich mit der <i>Maus</i> und dem Elefanten!“	Totale  Titelmelodie endet



**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:01:51 – 0:02:23	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 2
<b>Schnittfrequenz:</b> 6 Schnitte (5,3)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Intro
<b>Szenenlänge:</b> 32 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 2
<b>Inhalt der Szene:</b> Zusammenfassung der folgenden Episode (auf Hebräisch)	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Alle Bilder sind identisch mit jenen der vorherigen Szene (Intro in Deutsch)	Die zuvor gezeigte Zusammenfassung und der dazu gesprochene Text wird in dieser Sequenz auf Hebräisch gesprochen. Der Sprecher ist im Gegensatz zum vorherigen Intro eine Frau.	Titelmelodie bleibt gleich
Nach Beendigung des Intros wird der Bildschirm schwarz.	<i>Sprecherin:</i> „Das war Hebräisch.“	Ausblende

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:02:24 – 0:03:05	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 3
<b>Schnittfrequenz:</b> 8 Schnitte (5,1)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Zeichentrickserie mit Otto dem Hund
<b>Szenenlänge:</b> 41 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Otto, der Hund, läuft den Gehweg entlang. Seine Freundin Arabella, ein Vogel, fliegt über ihm.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Der Hund Otto läuft Gehweg entlang (Totale). Seine Zunge hängt aus seinem Maul heraus.</p> <p>Otto bremst kurz. Es staubt. Dann läuft Otto wieder weiter.</p> <p>Otto breitet die Vorderpfoten aus und segelt regelrecht durch die Luft (Halbtotale). Arabella, der Vogel, fliegt am Himmel (Halbtotale).</p> <p>Otto in Halbtotale. Arabella fliegt noch immer über Otto (Halbtotale). Otto hüpfte in großen Sprüngen den Gehweg entlang. Arabella winkt zu Otto hinunter. Otto winkt</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Hoppla, da kommt ja wieder unser Otto!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Kurzer Bremsstest. Jawohl. Auf trockenem Asphalt. Und weiter geht's!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Der hat's aber eilig heute.“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „He, he, Otto. Oh, bleib mal schön auf dem Teppich! Das Fliegen überlass mal schön deiner Freundin Arabella!“</p> <p>Otto bellt.</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Die kann das nämlich. Und die kennt auch den Weg. Hopp, hoppi, poppi, poppi. Puh, so ein Dauerlauf, der zehrt an den Fettreserven. Na, weiter, weiter, sagt Arabella. Er fliegt ja schon wieder. Bleibst du wohl unten! So gehört sich's für den Hund!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Hunger stellt sich irgendwie ein, und in Ottos Kopf kreist jetzt nur mehr ein Gedanke: Mittagessen, und Knochen!“</p>	<p>Beschwingte Musik setzt mit dem Einblenden des ersten Bildes ein</p> <p>Bremsgeräusche</p> <p>Zufahrt auf Otto</p> <p>Zufahrt auf Otto</p>

<p>zurück.</p> <p>Über Otto erscheint eine Gedankenblase, in der ein Knochen liegt. Arabella fliegt über Otto, dreht dann ab und fliegt auf die Kamera zu.</p>		
--	--	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:03:06 – 0:04:10	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 3
<b>Schnittfrequenz:</b> 10 Schnitte (6,4)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Zeichentrickserie mit Otto dem Hund
<b>Szenenlänge:</b> 64 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 2
<b>Inhalt der Szene:</b> Arabella findet in der Stadt, in welche die beiden kommen, einen Laternenmast an dem ein Abfalleimer angebracht ist. Sie lotst Otto dort hin, da er dort vielleicht etwas zu essen findet. Otto leert den Papierkorb und findet dort nichts Essbares.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Schwenk über die Häuser und Straßen (Totale) bis zu Laternenmast mit Abfalleimer  Arabella in Halbtotale als sie sich auf den Laternenkopf setzt. Schwenk nach unten, als Otto beim Laternenmast ankommt, abbremst und zum Stehen kommt. Arabella in Halbtotale  Otto schnüffelt am Laternenmast (Halbnah) und hebt sich auf die Hinterpfoten.  Otto guckt nach links und rechts, hüpfte auf seine Vorderpfoten und gibt dem Abfalleimer einen Schubs, sodass der Inhalt auf den	<i>Sprecherin:</i> „Knochen! Wo krieg ich einen Knochen her? Arabella fliegt voraus und sucht schon mal ein schönes Plätzchen. Erst mal sieht sie gar nichts mehr vor lauter Dächern. Dann sieht sie irgendwo 'ne Katze auf der Mauer. Und da hinten, ja das könnte was sein. Das ist 'ne ganz gute Ecke. Verkehrsgünstig, Laterne, voller Papierkorb. Für den Hund gut erreichbar.“  <i>Sprecherin:</i> „Otto, guck doch mal in den Papierkorb! Vielleicht ist da was leckeres drin!“ Otto schnüffelt. <i>Sprecherin:</i> „Ahh, jaa, das sind schon einige Hunde gewesen. Na ich kann ja mal auspacken was da drin ist. Riecht nicht schlecht.“	Vogelperspektive  Zufahrt auf Laternenmast  Musik endet  Neue Melodie (ebenfalls wieder beschwingt) setzt ein Wegfahrt  Zufahrt auf Otto

<p>Gehweg fällt.</p> <p>Die Laterne wackelt, sodass Arabella durchgeschüttelt wird und etwas in die Luft fliegen muss, um nicht runterzufallen.</p> <p>Otto steht schnüffelnd vor dem Inhalt des Abfalleimers (Halbtotale). Otto schüttelt den Kopf.</p> <p>Arabella sitzt wieder auf dem Laternenkopf.</p> <p>Über Otto entsteht wieder eine Gedankenblase mit einem Knochen darin. Seine Zunge hängt ihm aus dem Maul.</p> <p>Zufahrt auf den Knochen in der Gedankenblase (Detailaufnahme)</p> <p>Die Gedankenblase verpufft und Otto schluckt.</p> <p>Arabella sitzt am Laternenkopf und sieht zu Otto hinunter. Otto in Großaufnahme.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Alles Mist. Was die Leute alles wegschmeißen. Dosen! Nö, kein Knochen dabei! Ahhh, ich hab so ´nen Hunger!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Mein Magen knurrt!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Knochen!!! Ich hätt´ so gern ´nen Knochen!“</p> <p>Otto schluckt.</p> <p><i>Sprecherin:</i> „´Nen ganz leeren Bauch hat er, der Arme, denkt Arabella. Was machen wir denn da bloß?“</p>	
--	--	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:04:11 – 08:36	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 3
<b>Schnittfrequenz:</b> 53 Schnitte (5)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Zeichentrickserie mit Otto dem Hund
<b>Szenenlänge:</b> 265 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 3
<b>Inhalt der Szene:</b> Arabella fliegt auf die hohe Mauer neben der Laterne. Dahinter sieht sie einen Hund: Hasso von Knurrberg. Dieser verdient sich seine Knochen indem er Maulwürfe jagt. Otto will den Knochen von Hasso. Otto versucht über die Mauer zu springen, und schafft es mühevoll auf die Mauer zu kommen. Er sieht den Knochen. Hasso vergräbt ihn. Otto springt wieder von der Mauer, da er keine Chance sieht an den Knochen zu kommen. Da taucht der Maulwurf auf seiner Seite auf. Er hilft Otto an den Knochen zu kommen, indem er ihn durch sein Loch in den Garten klettern lässt. Otto schnappt sich den Knochen. Otto teilt dann den Knochen und wirft die eine Hälfte zu Hasso in den Garten.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Arabella fliegt vom Laternenkopf zu der großen Mauer, die neben der Straße steht.	<i>Sprecherin:</i> „Und sie riskiert mal einen Blick über diese große Mauer.“	Totale, Schwenk über Szene
Dahinter sieht sie den Hund Hasso von Knurrberg, der lauernd am Boden kauert. Ein Maulwurf gräbt sich von unten einen Hügel ins Gras und guckt aus dem Loch (Großaufnahme). Der Maulwurf reißt entsetzt die Augen auf. Vor ihm kauert Hasso im Gras. Der Maulwurf verschwindet wieder in seinem Loch. Hasso knurrt das Loch an und bellt seinem Herrchen.	<i>Sprecherin:</i> „Ah, da ist ja auch ein Hund! Ah, das ist Hasso von Knurrberg. Das ist ein ganz gefährlicher Aufpasshund. Das ist so einer der alle Tricks kennt. Und der gegen Knochen in bar Maulwürfe fängt.“ <i>Sprecherin:</i> „Pass mal auf, Otto. So geht das! Maulwurf guckt raus. Naja, so weit so ein Maulwurf gucken kann. Die Töne kennt er. Das ist Hasso.“ <i>Sprecherin:</i> „Und Hasso sagt: wäääh! Hier ist ein Maulwurf, Herrchen!“ (Hasso bellt) „Herrchen, Herrchen!“ <i>Sprecherin:</i> „Und Herrchen kommt, mit dem großen	Schwenk von Maulwurf zu Hasso (Halbnah)  Ende der Musik, jedoch werden einzelne Aktionen wie das Wegschippen der Erde

<p>Hasso steht knurrend vor dem Maulwurfsloch (Halbtotale). Der Spaten schießt nieder (Detailaufnahme), plättet das Maulwurfsloch (Detailaufnahme). Hasso sitzt zufrieden daneben. Hassos Herrchen packt die Erde des Maulwurfshügels auf seinen Spaten (Spaten in Detailaufnahme), kippt sie über die Mauer und diese fällt Otto auf den Kopf.</p>	<p>Spaten. Und...platsch!“  <i>Sprecherin:</i> „Alles nur um seinen Rasen zu schonen. Jaja, und da sehen wir schon: Mit Hasso von Knurrberg ist nicht zu spaßen!“</p>	<p>oder bestimmte Bewegungen der Figuren mit einzelnen Musiktönen unterstrichen</p>
<p>Arabella wendet sich und sieht zu Otto hinunter. Otto sieht zu ihr hinauf. Eine Hand (Detailaufnahme) schmeißt Hasso einen Knochen hin. Dieser fängt ihn mit seinem Maul.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Tja, Otto. Das ist nicht so ein freischaffender Straßenhund wie du, so ein Luftikus! Andere Hunde tun was für ihre Knochen.“ <i>Sprecherin:</i> „Jawohl, guck. Das ist die Belohnung!“</p>	
<p>Arabella steht auf der Mauer und unterhält sich mit Otto (Totale). Otto wedelt mit dem Schwanz und versucht dann die Mauer hochzuklettern. Dies funktioniert nicht.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Du musst auch mal was tun, sagt Arabella. Na was soll ich denn tun? Hier bin ich, da ist die Mauer. Vielleicht kletter ich da mal rauf? Aber klettern ist zu hoch.“</p>	<p>Plumpsen zu hören als Otto wieder von der Mauer fällt</p>
<p>Arabella dreht sich wieder um und sieht Hasso zu wie er mit dem Knochen spielt (Totale). Otto steht an der Mauer und sieht hoch (Totale). Die Zunge hängt ihm aus dem Maul. Otto flitzt von der Mauer weg. Arabella sieht ihm dabei zu, wie er die Straße überquert. Sie guckt nach rechts und links. Otto ebenfalls. Dann sprintet er los (Halbtotale). Er springt auf die Mauer und schafft es beinahe nicht nach oben. Mit einem letzten Ruck schafft er es dann doch.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Ja, Otto, sportlich, sportlich. Komm, jetzt ist mal Hochsprung angesagt.“ <i>Sprecherin:</i> „Man riecht den Knochen wirklich durch die Mauer. Gut, also Hochsprung. Für Hochsprung brauch ich...ähm...Anlauf...mach ich.“ <i>Sprecherin:</i> „Aber immer schön gucken...Straße...rechts und links. Und jetzt, auf die Plätze, Anlauf, und...!“ <i>Sprecherin:</i> „Ahhh...reicht nicht ganz, noch ein Glimmzug, und noch einen, und...ahhhh, geschafft!“</p>	<p>Vogelperspektive  Zufahrt auf Otto</p>
<p>Knochen in Detailaufnahme Hasso steht vor dem Knochen (Totale). Otto und Arabella auf der Mauer in Halbnahe. Otto</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Uh, der Knochen ist aber wirklich toll. Ah, und Hasso hat gar keinen Hunger! Hasso von Knurrberg sitzt vor seinem Knochen und isst ihn nicht!! Und mir</p>	<p>Vogelperspektive</p>

<p>läuft das Wasser aus dem Mund. Hasso schleckt den Knochen ab (Nahaufnahme).</p> <p>Otto sieht traurig auf Hasso und den Knochen (Großaufnahme) und schluckt.</p> <p>Hasso hebt das Gras an, legt den Knochen in die Grube und schließt sie wieder.</p> <p>Otto sieht ihm dabei zu (Halbnah). Dann Totale von oberhalb der Mauer. Dann plumpst Otto zurück auf die Straße (Großaufnahme).</p>	<p>läuft das Wasser aus dem Mund, denkt Otto. Was täte ich um so einen Knochen zu haben.“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Und Hasso denkt: Du willst meinen Knochen? Nie im Leben. Den vergrab ich jetzt hier. Den ess ich nachher! Rasen hoch, Knochen drunter, so.“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Der vergräbt ihn. Ach, soll er doch, soll er doch! Und Hasso denkt: So, der Hund ist runter von der Mauer, und ich bewache das Gras und ich pass auf meinen Knochen auf.“</p>	Vogelperspektive
<p>Der Maulwurf kommt aus seinem Hügel neben Otto zum Vorschein (Halbtotale).</p> <p>Detailaufnahme des Maulwurfshügels. Otto klettert hinter dem Maulwurf in dessen Loch.</p> <p>Arabella sieht den beiden nach.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Und da kommt der Maulwurf und sagt: Hör mal zu, ich kann dir helfen. Rache ist süß! Komm mal her, komm mal her. Ich helf´ dir! Komm, komm mal in mein Loch!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Was haben die denn jetzt vor? Was haben die vor, denkt Arabella. Was macht der Maulwurf mit dem Otto?“</p>	Wegfahrt von Maulwurfshügel
<p>Hasso steht im Gras und schnüffelt herum (Halb-totale).</p> <p>Das Gras bewegt sich ganz leicht vor Hassos Schnauze. Hasso hebt das Rasenteil weg und bemerkt, dass sein Knochen verschwunden ist.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Hasso denkt, da liegt mein Knochen. Mir kann nichts passieren. Aber es riecht so komisch. Nach was riecht das denn hier? Das riecht doch nach Maulwurf! He, da bewegt sich was!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Der Knochen ist weg. Diebe! Knochenüberfall! Haltet den Dieb, oder vielmehr, die Diebe!“</p>	Zufahrt auf den Rasen (Großaufnahme)
<p>Arabella dreht sich wieder in Richtung Straße. Der Maulwurfshügel in Detailaufnahme. Otto kommt herausgeklettert, den Knochen im Maul, und springt davon. Der Maulwurf kommt</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Tja, zu spät. Die Rache ist geglückt. Der Maulwurf hat sich gerächt und unser Otto hat den Knochen.“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Alle sind glücklich. Na...alle...alle nicht.“</p>	<p>Musik setzt ein (beschwingt)</p> <p>Musik wird schneller</p>



<p>ebenfalls zum Vorschein und winkt Otto hinterher.</p> <p>Schwenk vom Maulwurf zu Otto, der an der Laterne steht und sich noch mal umblickt.</p> <p>Otto sitzt zufrieden grinsend, den Knochen im Maul, da (Großaufnahme).</p>	<p>Hasso von Knurrberg ist kurz vorm Nervenzusammenbruch, glaube ich.“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Aber er freut sich!“</p>	
<p>Hasso gräbt den ganzen Rasen um, um den Knochen zu finden.</p> <p>Die Hand von Hassos Herrchen zeigt auf den Rasen (Detailaufnahme). Hasso hält mit seiner Graberei inne. Der Finger zeigt in die Ecke der Mauer (Detailaufnahme). Hasso hockt zerknirscht in der Ecke.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Und der gräbt den ganzen Rasen um und denkt: Der Knochen muss da sein. Ich muss ihn finden!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Bist du verrückt, sagt Herrchen. Hast du sie noch alle? Meine schöne Wiese! Sofort ab in deine Ecke. Schäm dich, Hasso!“</p>	Mitfahrt mit Hasso
<p>Otto sitzt noch immer mit dem Knochen im Maul beim Laternenmast (Großaufnahme).</p> <p>Otto beisst den Knochen in zwei Hälften und wirft eine davon zu Hasso über die Mauer. (Detailaufnahme von fliegendem Knochen)</p> <p>Hasso sieht den halben Knochen an, blickt hinauf auf die Mauer und nimmt den Knochen ins Maul und grinst.</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Des einen Unglück ist des anderen Knochen! Na so ein ganz klein bisschen schlechtes Gewissen hat unser Otto. Und da Otto irgendwie ´ne Seele von Hund ist, macht er... knack...Halbe-Halbe.“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Hasso! Halber Knochen kommt geflogen!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Das findet Hasso jetzt aber hochanständig. Geteilte Freude ist halber Knochen!“</p>	Musik wird wieder beschwingter. Wegfahrt von Otto
<p>Arabella fliegt wieder auf den Kopf der Laterne und blickt zu Otto hinunter. Otto sieht glücklich zu Arabella hoch (Totale).</p>	<p><i>Sprecherin:</i> „Na, vielleicht werden ja Otto und Hasso noch dicke Freunde. Alles ist möglich!“</p> <p><i>Sprecherin:</i> „Tschuß Otto, gut gemacht!“</p> <p>Otto bellt.</p>	Wegfahrt von Arabella Musik endet, Schwarzblende

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:08:37 – 0:09:14	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 4
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (37)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Die <i>Maus</i> und der Elefant
<b>Szenenlänge:</b> 37 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Die <i>Maus</i> kommt des Weges. Der Elefant liegt vor ihr und schläft, sodass sie nicht vorbeigehen kann. Sie versucht ihn aufzuwecken und als dies nicht gelingt, gräbt sie einen Tunnel unter den Elefanten durch und kann passieren.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Totale: Der Elefant liegt schlafend auf der Erde. Die <i>Maus</i> kommt ins Bild gegangen, sieht den Elefanten und beugt sich zu ihm runter.</p> <p>Die <i>Maus</i> stößt den Elefanten zwei Mal an, um ihn aufzuwecken. Der Elefant schläft jedoch weiter.</p> <p>Die <i>Maus</i> klatscht zwei Mal neben dem Elefanten in die Hände. Der Elefant schläft weiter.</p> <p>Die <i>Maus</i> überlegt, sieht den Elefanten von der rechten und anschließend von der linken Seite aus an, versucht über ihn drüber zu steigen und fällt dabei zurück auf ihr Hinterteil.</p> <p>Die <i>Maus</i> überlegt noch kurz, hockt sich dann auf alle Viere, ihre Schnauzhaare beginnen zu</p>		<p>Ruhige Musik, Klappern der <i>Mausschritte</i>, ständiges Klimpern des Augenaufschlags der <i>Maus</i>, häufiges Schnüffeln der <i>Maus</i> zu hören, Schnarchgeräusche des Elefanten Antipsen des Elefanten zu hören</p> <p>Klatschen der Hände zu hören</p> <p>Aufprallen der <i>Maus</i> zu hören</p> <p>Motor- und Grabgeräusch</p> <p><i>Mausschritte</i> zu hören</p> <p>Schwarzblende und Ende der Musik</p>

<p>rotieren und sie bohrt sich unter dem Elefanten einen Tunnel auf die andere Seite. Dort angekommen steht sie auf, blickt sich nochmals nach dem Elefanten um und verlässt das Bild.</p> <p>Der Erdeteil, auf dem der Elefant liegt, beginnt in die von der <i>Maus</i> gegrabenen Grube abzusinken. Der Elefant schläft trotzdem weiter.</p>		
---	--	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:09:15 – 0:10:29	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 9 Schnitte (8,2)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 74 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Eine Gruppe von jungen Zimmerern in Zunftklamotten wird vorgestellt.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Eine Gruppe schwarz gekleideter junger Männer mit Gehstöcken und geschnürten Säcken auf den Rücken, schreitet über einen Platz, trifft einige andere, gleich gekleidete Gruppe, und die Männer begrüßen sich.	<i>Sprecher (Armin):</i> „Neulich traf man bei uns in Köln, direkt vor dem Dom, eine Gruppe junger Männer, die alle fast gleich angezogen waren. Die hatten alle was Schwarzes an. Normalerweise sieht man so viele auf einen Haufen nie, immer nur einen oder zwei zusammen. Warum das so viele sind, das erzähl ich euch später. Was sind das? Kaminfeger? Cow-boys?“	Totale, Hintergrundgeräusche (das Gehen der Männer, unverständliche Stimmen der Männer)
Die acht Männer stellen sich auf einem Kiesweg vor einer grünen Hecke zu einem Gruppenbild auf (Halbtotale).	<i>Armin:</i> „Nein, wir wollten’s genau wissen und haben sie eingeladen, zu uns in den Garten.“ <i>Armin:</i> „Es sind Angehörige einer Handwerkerzunft. Eine Zunft ist eine Vereinigung von gleichen Handwerkern. Na dann haben wir die erst mal aufgestellt, zu ’nem Gruppenbild. Also, eine Gruppe junger Handwerker, bei uns im Garten!“	Schritte auf dem Kiesweg zu hören,
Jeder einzelne der acht jungen Männer stellt sich persönlich vor.	<i>Armin:</i> „Und das sind...“ <i>Mann1:</i> „Ja ich bin der Stefan, komme aus der Nähe von Kiel, Schönberg, und bin Zimmermann.“ <i>Mann2:</i> „Ich bin der Thomas, komme aus Marschach, das	alle Einstellungen in Großaufnahme Atmo- (Atmosphären)Geräusche

	<p>ist in der Nähe von Hamburg, und ich bin auch Zimmermann.“</p> <p><i>Mann3:</i> „Ich bin der Torben und komme aus Ützendorf, das ist in der Lüneburger Heide, und bin auch Zimmermann.“</p> <p><i>Mann4:</i> „Hey, ich bin der Michael, bin rechtschaffend fremd Zimmerer und komme aus Weimar.“</p> <p><i>Mann5:</i> „Ja, ich bin Marcel, komme aus Hannover und bin Schieferdecker.“</p> <p><i>Mann6:</i> „Hallo, ich bin der Mike, komme aus Nettetal, aus der Nähe von Mönchen Gladbach und ich bin auch Zimmermann.“</p> <p><i>Mann7:</i> „Ja, ich bin der Felix, ich komme aus Hamburg und ich bin Zimmermann.“</p> <p><i>Mann8:</i> „Ja, ich bin der Stefan, rechtschaffend fremder Zimmerer und komme aus Zelle.“</p>	
--	--	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:10:30 – 0:10:57	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 4 Schnitte (6)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 27 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 2
<b>Inhalt der Szene:</b> Es wird erklärt, was ein rechtschaffend fremder Zimmermann ist und was er macht.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Einer der Zimmerer in Halbtotale.</p> <p>Schwenk über den Wanderstock des Zimmerers (Detailaufnahme)</p> <p>Zufahrt und Schwenk über den Schnürsack am Rücken des Zimmerers (Detailaufnahme)</p>	<p><i>Armin:</i> „Rechtschaffend fremder Zimmerer bedeutet, dass ist ein Zimmermannsgeselle, der von einem Arbeitsplatz zum an deren wandert. Ein Teil des Lebens also Arbeit, die andere Hälfte, das Wandern.“</p> <p><i>Armin:</i> „Zum Wandern braucht man einen Wanderstab. Das ist ein Baumstamm mit einer Schlingpflanze umwickelt. Den muss sich jeder selber suchen.“</p> <p><i>Armin:</i> „Die Wanderschaft dauert drei Jahre und einen Tag, und sie hat den Sinn, dass man dabei Erfahrungen seiner Arbeit sammelt. Und alles was man während dieser drei Jahre und einen Tag braucht ist in diesem Bündel. Was da drin ist, dieses Geheimnis lüften wir später.“</p>	Atmo-Geräusche

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:10:58 – 0:12:13	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 7 Schnitte (10,7)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 75 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 3
<b>Inhalt der Szene:</b> Es wird erklärt, wieso die Zimmermänner die speziellen schwarzen Hosen mit Seitentaschen und weitem Schlag tragen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Detailaufnahme der Hosen und Schuhe eines Zimmermanns</p> <p>Einer der Zimmerleute sägt ein Stück von einem Holzbalken ab (Detailaufnahme).</p> <p>Detailaufnahme der Hosen und Schuhe eines Zimmermanns</p> <p>Einer der Zimmerer schneidet mit einer Motorsäge ein Stück von einem Holzbalken ab (Halbtotale).</p> <p>Detailaufnahme der mit Sägespäne bedeckten Hose</p>	<p><i>Armin:</i> „Das erste, was einem an der Kleidung dieser Zimmerleute auffällt, sind die Hosen mit dem weiten Schlag und schwarze Schuhe. Warum?“</p> <p><i>Armin:</i> „Zimmerleute haben häufig mit Sägen zu tun, und beim Sägen gibt’s Sägespäne, und damit die Sägespäne nicht in die Schuhe fallen, deshalb der weite Hosenschlag.“</p> <p><i>Armin:</i> „Hier von der Seite sieht man’s noch besser.“</p> <p><i>Armin:</i> „Und wenn die Zimmerer mit einer Motorsäge arbeiten, wo sehr viel mehr und sehr viel schneller Sägespäne anfallen, da sieht man wie viel da unten liegen bleiben...und noch was ist wichtig: Auf diesen Kordhosen bleiben die Sägespäne nicht hängen. Sie gehen leichter weg.“</p>	<p>Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz</p> <p>Schwenk vom Balken auf die Hosen und Schuhe</p> <p>Kamera bewegt sich um sägenden Zimmerer</p>
<p>Detailaufnahme einer Seitentasche an den Oberschenkeln einer Zimmermannhose. Eine Hand holt einen dicken Bleistift aus der</p>	<p><i>Armin:</i> „Diese Hosen haben an der Seite Taschen. Da sind zum Beispiel ein Bleistift und ein Zollstock drin.“</p>	

<p>Seitentasche.</p> <p>Einer der Zimmerer steht vor einem Holzbalken (Amerikanische) und zeichnet darauf mit Hilfe eines Winkels ein, welche Stücke herausge schnitten werden müssen (Nahaufnahme).</p> <p>Der Zimmerer markiert auf dem Balken eine Fläche mit einem X.</p>	<p><i>Armin:</i> „Michael zeigt uns, wozu das ist. Natürlich zum Anzeichnen irgendwelcher Dinge. Das ist ein Dachbalken, und da zeichnet er sich gerade an, wo er ein Zapfenloch hinschla gen will. Mit dem Winkel...und dazu braucht er natürlich den Zollstock und den Bleistift – hat er immer in der Seitentasche.“</p> <p><i>Armin:</i> „Das soll raus.“</p>	Schwenk von Zimmerer zu Hand an Balken
<p>Eine Hand fährt in eine der Seitentaschen der Zimmererhose und holt ein Tuch zum Vorschein. Dieses wird entwickelt und zum Vorschein kommen eine Zahnbürste und eine Zahnpaste.</p>	<p><i>Armin:</i> „In der anderen Seitentasche, in einem Tuch das Scharlottenburger heißt, ist noch was anderes drin. Da hat Torben zum Beispiel seine Zahnbürste und die Zahnpasta.“</p>	Halbnah



**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:12:14 – 0:13:10	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 6 Schnitte (9,3)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 56 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 4
<b>Inhalt der Szene:</b> Die Beschaffenheit der Jackenknöpfe, der Giletknöpfe, der darauf befindlichen Kette und der Hosengürtel wird vorgestellt.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Detailaufnahme der schwarzen, zugeknöpften Zimmermann-Jacke Eine Hand knöpft die Jackenknöpfe auf. Das darunter liegende Gilet ist zu sehen (auch Detailaufnahme)</p>	<p><i>Armin:</i> „Die Jacken der Zimmerleute haben sechs Knöpfe, das bedeutet: sechs Tage Arbeit in der Woche.“ <i>Armin:</i> „Wenn man die Jacke aufmacht, ist darunter eine Weste. Die Weste hat acht Knöpfe, das bedeutet acht Stunden Arbeit am Tag.“</p>	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz
<p>Detailaufnahme eines Knopfes Schwenk über eine goldfarbene Uhrkette, die am Gilet befestigt ist (Detailaufnahme). Auf der Kette sind ein Stein, eine Münze etc. und ein kleiner Eifelturm befestigt. Wegfahrt von einer anderen, goldfarbenen Uhrkette, die das Hammer und Meißel-Symbol trägt. Eine Hand holt eine Uhr aus der Brusttasche, die an der Kette befestigt ist (Nahaufnahme).</p>	<p><i>Armin:</i> „Das Garn mit dem die Knöpfe angenäht sind, bildet immer ein Z. Z wie Zimmermann. Und dann ist da noch 'ne Uhrkette. An der Uhrkette sind Souvenirs, Erinnerungsstücke von jedem Ort an dem sie gewesen sind und an den sie sich erinnern. Michael war zum Beispiel in Paris.“ <i>Armin:</i> „So eine Uhrkette kann natürlich auch anders aussehen. Die hat zum Beispiel das Handwerkssymbol der Zimmerleute, und an der Uhrkette hängt tatsächlich eine Uhr.“</p>	
Detailaufnahme einer Gürtelschnalle mit dem Zunftzeichen der Zimmerleute	<i>Armin:</i> „Damit die Hose nicht rutscht, hat sie einen Gürtel. Und der Gürtel wird gehalten von einer Schnalle.“	

Detailaufnahme einer anderen Zimmermann-Gürtelschnalle	Darauf ist das Zunftzeichen der Zimmerleute. Dieses Zunftzeichen auf der Gürtelschnalle kann natürlich auch ein bisschen anders aussehen, nämlich so.“	
--	--	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:13:11 – 0:13:58	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 5 Schnitte (9,4)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 47 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 5
<b>Inhalt der Szene:</b> Das Aussehen und die praktische Bewandnis der Zimmermann-Hemden wird erläutert.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein Zimmerer krempelt sich die Ärmel seines weißen Hemdes hoch (Nahaufnahme). Zufahrt auf einen Zimmerer, der mit der Motorsäge ein Stück eines Balkens absägt.	<i>Armin:</i> „Wenn die Zimmerleute anfangen zu arbeiten, dann krempeln sie sich die Ärmel hoch, aber nicht nach außen, sondern nach innen. Das hat folgende Bewandnis.“ <i>Armin:</i> „Wenn man mit einer Motorsäge arbeitet, und die schmeißt an der Seite Sägespäne aus, bleiben die nicht im Hemd hängen, sondern nur auf der Haut.“	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz  Von Halbtotale auf Nahaufnahme
Detailaufnahmen von Hemden der Schieferdecker und Zimmerleute (Detailaufnahme der Halspartie)  Einer der Zimmerer bearbeitet einen Holzbalken mit einer Maschine. Sägespäne fliegen.	<i>Armin:</i> „Die reisenden Gesellen tragen ein weißes kragenloses Hemd und darauf ein schwarzes Stück Stoff, das heißt die Ehrbarkeit. Hier mit dem Zunftzeichen der Schieferdecker. Mit einem anderen Zunftzeichen ist es die Ehrbarkeit eines Zimmerers. Dieses Stück Stoff, das fast aussieht wie ein Schlips, ist aber nicht geknotet wie ein Schlips sondern nur oben lose eingesteckt. Und das hat folgende Bewandnis.“ <i>Armin:</i> „Wäre dieses Stoffstück geknotet wie ein Schlips, und es käme beim Arbeiten zufällig in eine Maschine, dann würde die den Träger erwürgen. So zieht die Maschine das Stoffstück nur raus, und es passiert nichts.“	Zufahrt auf schwarzes Stück Stoff und Zunftzeichen  Wegfahrt von Zunftzeichen

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:13:59 – 0:15:07	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 12 Schnitte (5,6)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 68 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 6
<b>Inhalt der Szene:</b> Die Ohrringe und die Hüte der Zimmerleute werden gezeigt und ihre Bedeutung wird erklärt.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Detailaufnahme dreier verschiedener Zimmermann-Ohrringe	<i>Armin:</i> „Die Gesellen tragen einen Ohrring. Früher musste der so wertvoll sein, dass man damit ein ordentliches Begräbnis bezahlen konnte. Das ist natürlich heute vorbei, aber auch das Wort Schlitzohr hat was mit den Zimmerer-Gesellen zu tun. Wenn jemand was Unehrenhaftes getan hatte, dann riss man dem den Ohrring raus, das Ohrläppchen bekam einen Schlitz und jeder konnte sehen: Der hat etwas Unrechtes getan.“	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz
Alle acht jungen Zimmerer-Gesellen werden mit ihren Hüten in Großaufnahme gezeigt.	<i>Armin:</i> „Alle tragen einen schwarzen Hut. Das kann ein Schlapphut sein, oder ein Zylinder, Hauptsache schwarz. Dieser Hut dient bei der Wanderschaft, oder bei der Arbeit als Regenschutz und wenn die Sonne scheint, gleichzeitig als Schattenspender.“	
Einer der Zimmermänner trägt einen Balken auf der Schulter in die Halle (Totale) und legt ihn zur Bearbeitung zwischen zwei Holzbänke. Zwei Zimmerer stehen vor einem Balken.	<i>Armin:</i> „Denn die Zimmerleute sind ja häufig auf dem Dach, bauen Dachstühle, sind der Witterung ausgesetzt und müssen trotzdem richtig hinlangen; zum Beispiel dicke Balken schleppen, oder aber lange Nägel einschlagen.“	Kamera fährt auf Nagel zu (Nahaufnahme)

<p>Einer der beiden hält ihn, der andere schlägt einen langen Nagel hinein.</p>	<p>Armin: „Thomas haut hier zwei Mal daneben, aber nur deswegen, weil er nicht mit seinem eigenen Hammer schlägt. Er sagt, das ist sehr ungewohnt, und natürlich lachen sich die anderen darüber kaputt. Ist ja klar.</p>	
---	---	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:15:08 – 0:16:53	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 5 Schnitte (21)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 105 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 7
<b>Inhalt der Szene:</b> Es wird erklärt und gezeigt, was sich in dem geschnürten Bündel befindet, den jeder Zimmermann bei seiner Wanderschaft bei sich trägt.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Halbtotale eines reisefertigen Zimmermann-Gesellen, Zufahrt auf das Bündel, das er umgehängt hat (Nahaufnahme)	<i>Armin:</i> „So, jetzt wollten wir noch das Geheimnis lüften, was in diesem Bündel drin ist, in diesem Schalottenburger, den jeder bei sich trägt.“	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz
Einer der Zimmerer-Gesellen öffnet und zerlegt das Bündel. Dies geschieht in Zeitlupe und wird während bestimmter Phasen wieder normal abgespielt, damit der Sprecher Erklärungen abgeben kann.	<i>Armin:</i> „Weil dieses Bündel in einer ganz bestimmten Weise ordentlich gepackt sein muss, dauert das Auspacken auch ´ne Weile. Wir haben´s im Zeitraffer ein bisschen schneller gemacht.“ <i>Armin:</i> „Es sind eigentlich drei Bündel, an der Seite zwei Kleine...das eine ist hier vorne, ist ein Schlafsack, und in dem blauen sind zum Beispiel, wenn er den aufmacht, die Unterhosen und die Socken drin.“ <i>Armin:</i> „Jetzt haben wir gesehen wie die zusammengerollt sind, können wir im Zeitraffer wieder zusammenpacken.“ <i>Armin:</i> „Und dann ist aber da noch das große Bündel. Außen ist erst mal das Tuch. Das dient aber nur der Zierde und der Reklame für die Zunft. Das eigentlich haltbare Bündel ist da drunter. Und da drin sind neben den	Viele Nah- und Detailaufnahmen

	<p>persönlichen Sachen auch die persönlichen Handwerkszeuge. Das ist zum Beispiel der persönliche Hammer und da drunter, festgemacht mit Tesaband, eine Säge, eine auseinandergenommene Säge. Zum Transport zusammengelegt. Das ist der eine Griff...in der Mitte, was da so glänzt, ist das Sägeblatt...und das ist der andere Griff.“</p> <p><i>Armin:</i> „Und alles das, passt in dieses Tuch, das 80x80cm groß ist, wenn man weiß wie's geht.“</p>	
--	---	--

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:16:54 – 0:17:44	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 3 Schnitte (16,6)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 50 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 8
<b>Inhalt der Szene:</b> Erklärung, wieso Zimmermann-Gesellen immer Landkarten und ein Wanderbuch dabei haben.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Eine Hand holt aus der Seitentasche einer Zimmermannshose eine Landkarte zum Vorschein und öffnet sie (Nahaufnahme). Die Landkarte wird auf einem Tisch aufbreitet. Auf ihr ist mit rotem Stift ein Kreis eingezeichnet auf dem „bang hole – keep out“ steht.	<i>Armin:</i> „Um sich bei seiner Wanderschaft zurechtzufinden, hat jeder Geselle immer eine Landkarte dabei. Und mit der hat es noch eine besondere Bewandtnis.“ <i>Armin:</i> „Auf jeder Landkarte jedes Gesellen ist rund um den Heimatort ein Kreis von 50 km gezogen. Den darf er drei Jahre und einen Tag nicht betreten.“	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz
Eine Hand blättert in einem Buch, das voll mit Stempeln und Schriftzügen ist (Detailaufnahme).	<i>Armin:</i> „Und jeder Geselle hat auch so ein Wanderbuch. Das ist fast so was wie ein Ausweis. Da ist der Name drin, und ein Passbild, und danach sind jede Menge Stempel, wo er überall gewesen ist. Und in dieses Buch werden natürlich auch von den Arbeiten, wo der jeweilige gearbeitet hat, die Zeugnisse reingeschrieben. So dass man später immer nachprüfen kann was er gemacht hat und wo er gewesen ist.“	



**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:17.45 – 0:17:58	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 5
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (13)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Zimmermänner auf der Walz
<b>Szenenlänge:</b> 13 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 9
<b>Inhalt der Szene:</b> Armin erklärt, wieso sie so viele Zimmermann-Gesellen auf einen Haufen getroffen haben.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Die acht Zimmermänner stehen wie zu Beginn in der Gruppe zusammen und treten dann aus dem Bild.	<i>Armin:</i> „Warum so viele zusammen sind, wollte ich noch erzählen. Ganz rechts, der Mike, der ist fertig, der wird jetzt von den anderen nachhause gebracht. Und deswegen haben wir so viele auf einen Haufen getroffen. Jungs, alles gute auf der Walz!“	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz  Schwarzblende

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:17:59 – 0:18:34	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 6
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (35)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Die <i>Maus</i> und der Elefant
<b>Szenenlänge:</b> 35 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Die <i>Maus</i> versucht ein Werkzeug-Regal aufzuhängen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Die <i>Maus</i> schlägt einen Nagel in die Wand und hängt ein blaues Regal darauf. Das Regal hängt schief und so schlägt sie links und rechts davon weitere Nägel ein, um es gerade zu bekommen.</p> <p>Als das gesamte Regal zu Boden stürzt und auseinander bricht, überlegt sie kurz, holt sie weitere Nägel aus ihrem Bauch, schlägt diese in die Wand und hängt die Werkzeuge, die sich im Regal befunden hatten einzeln auf jeden Nagel.</p>		<p>Ruhige Musik setzt ein, Hämmern, Klimpern der <i>Mausaugen</i>, Scheppern des Regals, <i>Mausschritte</i> zu hören, Schnüffeln der <i>Maus</i></p> <p>Schwarzblende</p>

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:18:35 – 0:20:18	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 7
<b>Schnittfrequenz:</b> 21 Schnitte (4,9)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – unanimierter Zeichentrick: Das Lied vom Fuhrmann und Fährmann
<b>Szenenlänge:</b> 103 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Der Fuhrmann fährt mit seinem vollen Wagen aus der Stadt und will über den Fluss. Der Fährmann fährt ihn nur unter der Bedingung hinüber, dass er aus jeder geladenen Kiste ein Stück bekommt. Der Fuhrmann ist einverstanden. Am anderen Ufer angekommen öffnet er die Kisten. Es ist nur Wind in ihnen.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Totale eines Stadtplatzes Eine Fuhrwagen mit zwei davor gespannten Pferden steht auf der Straße. Ein Mann steht zwischen den beiden Pferden (Halbtotale). Großaufnahme der beiden Pferde, Detailaufnahme der Peitsche, Halbtotale des Kutschers auf dem Wagen, Totale des Wagens auf der Straße	<i>Sänger</i> (Kind): „Was macht der Fuhrmann? Der Fuhrmann spannt den Wagen an. Die Pferde ziehn, die Peitsche knallt, dass laut es durch die Straßen hallt. He, Fuhrmann, he, he, he holla he!“	Melodie setzt ein (beschwingte Musik)  Peitschenknallen die Bild sind mit dem gesungenen Text abgestimmt Überblendung in nächste Szene
Der Wagen fährt aus der Stadt (Hintergrund bleibt gleich, Wagen wird an drei verschiedene Stelle gesetzt um seine Fahrt darzustellen)		
Der Fuhrwagen samt Fahrer steht vor einem Mann. Neben dem Mann steht ein Hund. Hinter dem Mann liegt ein Boot im Wasser. Fährmann in Halbtotale, Wagen in	<i>Sänger:</i> „Er kam zum Fährmann. Ich fahr euch nicht, Gevatersmann, gebt ihr mir nicht aus jeder Kist, ein Stück von dem was drinnen ist. He he, Fährmann, he he he holla he!“	Überblendung in nächste Szene

Halbtotale, Nahaufnahme der Kisten auf dem Wagen, Halbtotale des Fuhrmanns, Totale der Szene		
Der Fuhrmann samt Wagen steht auf dem Boot des Fährmanns. Sie befinden sich auf dem Wasser. Halbtotale des Fuhrmanns, Halbtotale des Fährmanns als er sein Boot am anderen Ufer befestigt. Nahaufnahme der geöffneten Kiste. Wind kommt aus ihnen. Beiden Männern reißt es die Hüte vom Kopf.	<i>Sänger:</i> „ja, sprach der Fuhrmann. Und als sie kamen drüben an, da öffnet er die Kisten gschwind. Da war nichts drin als lauter Wind. He he, Fuhrmann, he he he holla he!“	Vogelperspektive
Die Hüte in Detailaufnahme, Amerikanische des Fährmanns, Amerikanische des Fuhrmanns, Halbtotale beider Männer, beide Männer beginnen zu lachen (Amerikanische), Nahaufnahme der Kiste, Halbtotale des Schiffes, Nahaufnahmen aller Lachenden (Männer, Pferde und Hund), Totale	<i>Sänger:</i> „Schalt da der Fährmann. Oh nein, oh nein, er lachte nur. Aus jeder Kist ein Stücklein Wind, da fährt mein Schifflin sehr geschwind. He he, Fährmann, he he he holla he!“	Lachen zu hören Wiehern der Pferde zu hören Schwarzblende, Musik endet

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:20:19 – 0:20:44	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 8
<b>Schnittfrequenz:</b> 1 Schnitt (12,5)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Die <i>Maus</i> und der Elefant
<b>Szenenlänge:</b> 25 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Die <i>Maus</i> befindet sich in einem blauen Eimer. Sie klettert auf den Rand des Eimers, schwingt auf dem Eimergriff wie auf einer Schaukel und kippt dadurch den Eimer um, sodass sie im Eimer gefangen ist. Dann frisst sie sich aus dem Eimer und geht aus dem Bild.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Ein riesiger, großer, blauer Eimer ist zu sehen (Halbtotale). Die <i>Maus</i> erscheint von der Innenseite des Eimers. Sie steigt auf dem Eimerrand, stellt sich auf und schwingt am Eimergriff hin und her.</p> <p>Plötzlich plumpst sie nach unten, den Griff noch immer in der Hand. Der Eimer kippt und stülpt sich über die <i>Maus</i>.</p> <p>Die <i>Maus</i> frisst sich aus dem Eimer und geht schmollend aus dem Bild.</p>		<p>Ruhige Musik setzt mit Beginn der Sequenz ein und endet als <i>Maus</i> aus Eimer kommt</p> <p>Klimpern der <i>Mausaugen</i>, Schnaufen und Schnüffeln der <i>Maus</i>, Klappern der <i>Mausschritte</i>, Quietschen als <i>Maus</i> am Eimergriff schaukelt</p> <p>Scheppern als Eimer sich über <i>Maus</i> stülpt</p> <p>Schmatz-Geräusche als <i>Maus</i> sich durch Eimer beisst</p> <p>Schwarzblende</p>

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:20:45 – 0:23:52	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 9
<b>Schnittfrequenz:</b> 32 Schnitte (6,1)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Sachgeschichte – Nägel und ihre berufliche Verwendung
<b>Szenenlänge:</b> 197 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Es werden verschiedene Personen vorgestellt, die mit Nägel hantieren, ob beruflich oder privat.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Ein kleiner Junge sitzt vor einem Tisch (Nahaufnahme). Er hämmert Spielbausteine in ein Brett. Detailaufnahme des Bretts. Großaufnahme des Jungen. Halbtotale des Jungen aus der Vogelperspektive	<i>Sprecher:</i> „Das ist Leon. Leon hämmert mit ´nem Hammer Nägel in ein Korkbrett. So sieht das dann am Ende aus.“	Atmo-Geräusche während gesamter Sequenz
Ein Mann hämmert Nägel in den Huf eines Pferdes (Nahaufnahme). Man sieht wie ein Hufeisen in den Huf eines Pferdes geschlagen wird (Großaufnahme). Als der Hufeisen fertig angebracht ist, setzt der Mann den Huf des Pferdes wieder auf den Boden (Halbtotale). Das Hufeisen sitzt nun fest am Fuß des Pferdes (Detailaufnahme).	<i>Sprecher:</i> „Das ist Günther. Günther hämmert auch. Und zwar hämmert Günther Nägel in den Huf von ´nem Pferd. Günther ist nämlich Hufschmied.“  <i>Sprecher:</i> „Fertig!“	
Eine Frau in Großaufnahme, Detailaufnahme wie die Frau Nägel in einen Sessel schlägt, Halbtotale der Frau vor dem Sessel	<i>Sprecher:</i> „Das ist Meike. Meike hat auch einen Hammer, und Meike hat auch Nägel. Mit ihrem Hammer hämmert Meike die Nägel in dieses Möbelstück. Meike ist nämlich Polsterin.“	

<p>Mann in Großaufnahme, Nahaufnahme wie der Mann Schieferplatten am Dach eines Hauses mit Nägel befestigt, Detailaufnahme wie Nagel in Schieferplatte geschlagen wird, Totale des fertig gedeckten Daches</p>	<p><i>Sprecher:</i> „Das ist Marco. Auch Marco hat einen Hammer und auch Marco hat Nägel. Hier nagelt er ein Stück Schiefer fest. Marco ist nämlich Dachdecker. Der hat ganz besondere Nägel aus Kupfer.“ <i>Sprecher:</i> „Fertig!“</p>	
<p>Großaufnahme eines hämmernden Mannes (aus Froschperspektive), eine Hand greift nach einem Nagel in einer Büchse voll mit Nägeln (Detailaufnahme), ein Nagel wird in die Sohle eines Schuhs geschlagen (Detailaufnahme), Der Mann sitzt in seiner Werkstatt, vor ihm der Schuh. Er hämmert auf die Sohle des Schuhs (Halbtotale). Dann nimmt er den fertigen Schuh und stellt ihn zusammen mit dem passenden Zweiten zusammen (Großaufnahme).</p>	<p><i>Sprecher:</i> „Das ist Triantafelos. Triantafelos hat kleine Nägel, und mit denen befestigt er die Sohle an ´nem Schuh.“  <i>Sprecher:</i> „Triantafelos ist nämlich Schuster.“</p>	
<p>Ein Mann in Halbnah hämmert Nägel halb in eine große Platte. Detailaufnahme wie Nägel eingeschlagen werden Nahaufnahme des Mannes Detailaufnahme und Schwenk über Nagelbild des Mannes Der Mann steht vor seinem Nagelbild und schlägt weitere Nägel ein (Halbtotale) Vogelperspektive des Bildes, an dem der Mann arbeitet. Die Flächen, die noch nicht</p>	<p><i>Sprecher:</i> „Das ist Günter. Günter hat auch ´nen Hammer und Günter hat auch ganz viele Nägel.“ <i>Sprecher:</i> „Aber im Gegensatz zu allen anderen, haut er die Nägel nicht komplett rein, und außerdem haut er die Nägel schief rein.“ <i>Sprecher:</i> „Günter Öcker ist Künstler. Und dass er die Nägel nicht komplett reinhaut, und dass viele Nägel schief sind, dass macht er mit voller Absicht. Denn er macht mit seinen Nägeln Nagelbilder.“  <i>Sprecher:</i> „Von oben sieht dieses Bild so aus. Das ist noch nicht ganz fertig. Man kann auch gut die Vorlagenzeichnung sehen.“ <i>Sprecher:</i> „In seinem Atelier hat Günter aber auch fertige</p>	<p>Wegfahrt von Nagelbild  Sanfte Begleitmusik setzt ein</p>

<p>mit Nägeln vollgeschlagen sind, zeigen schwarze Striche</p> <p>Halbtotale eines Nagelbildes</p> <p>Halbnahe eines mit Nägeln vollgeschlagenen Schränkchens (Wegfahrt davon in Halbtotale), Großaufnahme eines mit Nägeln vollgeschlagenen Kissens, Detail-Schwenks über Nagelbilder</p> <p>Halbtotale zweier hängender Nagelbilder</p> <p>Detailaufnahme eines weißen Nagelbildes (Lichtquelle wird geändert)</p>	<p>Bilder. Das hier zum Beispiel. Und oft haut er auch Nägel in solche Gegenstände wie dieses Schränkchen. Oder er hämmert Nägel in ein Kissen. Danach mal er seine Kunstwerke zumeistens auch noch an.“</p> <p><i>Sprecher:</i> „Viele von Günter Öckers Bildern hängen auch in Museen. Da sind zum Beispiel zwei: Ein schwarzes und ein weißes Nagelbild. An dem weißen kann man was ganz tolles sehen: Wenn sich das Licht nämlich bewegt, dann machen die Schatten der Nägel plötzlich ein ganz eigenes Bild. Und dann bekommt das starre Nagelbild was ganz Lebendiges.“</p>	<p>Musik endet, Schwarzblende</p>
--	---	-----------------------------------



**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:23:53 – 0:24:31	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 10
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (39)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Die <i>Maus</i> und der Elefant
<b>Szenenlänge:</b> 39 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Die <i>Maus</i> will ein Bild an der Wand aufhängen. Als sie den Nagel einschlägt fallen die Punkte der Wandtapete auf den Boden. Sie kehrt die Punkte in das Bild und hängt dieses dann an die Wand.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Die <i>Maus</i> schlägt mit einem Hammer einen Nagel in die Wand (Halbtotale). Neben ihr ist ein Bild mit dem Rücken zur Kamera an die Wand gelehnt. Daraufhin fallen die roten Punkte der Wandtapete zu Boden.</p> <p>Die <i>Maus</i> sieht verduzt zu den Punkten, überlegt kurz und grinst. Sie sieht zu dem Bild, sieht dann auf den Boden und geht aus dem Bild hinaus. Sie kommt mit einem Besen in der Hand zurück, hebt das Bild und fegt die Punkte in das Bild.</p> <p>Die <i>Maus</i> betrachtet das Bild, wischt darin herum und hängt es anschließend an den Nagel in der Wand. Im Bild befinden sich die roten Punkte, die zuvor an der Wandtapete waren. Die <i>Maus</i> betrachtet zufrieden das Bild an der Wand und wendet sich dann grinsend zur Kamera.</p>		<p>Klimpern der <i>Mausaugen</i>, Schlagen des Hammers, Schnaufen und Schnüffeln der <i>Maus</i>, Geräuschuntermalung der runterfallenden Punkte</p> <p>Musik setzt ein als <i>Maus</i> das Bild verlässt, <i>Mausschritte</i> sind zu hören, Feggeräusche</p> <p>Geräusch als <i>Maus</i> das Bild aufhängt</p> <p>Schwarzblende, Musik endet</p>

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:24:32 – 0:24:42	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 11
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (10)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Käpt'n Blaubär
<b>Szenenlänge:</b> 10 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Intro	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Eine Totale auf ein großes Segelschiff, das auf einer Klippe neben dem Meer steht. Es ist Nacht. Aus dem Fenstern im Heck des Schiffes dringt Licht. Die Kamera fährt darauf zu.		Einstiegsmelodie (ruhig) setzt mit Beginn der Sequenz ein und endet auch mit ihr

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:24:43 – 0:25:12	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 11
<b>Schnittfrequenz:</b> 3 Schnitte (9,7)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Käpt´n Blaubär
<b>Szenenlänge:</b> 29 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 2
<b>Inhalt der Szene:</b> Käpt´n Blaubär bringt verschiedene wertvolle Gegenstände in seinem Schiff in Sicherheit (verpackt, versteckt oder klebt sie fest).	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Käpt´n Blaubär in Nahaufnahme. Er geht und sieht sich in seiner Stube um.	<i>Käpt´n Blaubär:</i> „Hab ich alles in Sicherheit gebracht? Mal sehen.“	Ruhige Hintergrundmusik
Käpt´n Blaubär steht vor einer Kiste, in der sich eine rosa Vase, gut eingepackt in Watte, befindet. Er greift nach der Watte und dreht sie in seinen Fingern. Die Kamera schwenkt weiter als Käpt´n Blaubär zu einer Vitrine weitergeht, in der sich ein großes grünes Ei befindet. Er klopft an das Vitrinenglas. Die Kamera schwenkt abermals mit als Käpt´n Blaubär zu einem Regal mit an die Wand festgeklebten Tellern geht. Käpt´n Blaubär (Amerikanische) hält ein mehrläufiges Gewehr in der Hand, fährt mehrmals darüber und blickt in die Kamera. Dann hebt er einen Truhendeckel und setzt an das Gewehr reinzulegen.	<i>Käpt´n Blaubär:</i> „Die kostbare Chinavase aus der Ping-Dynastie ist in Watte gepackt, okay...“  <i>Käpt´n Blaubär:</i> „...das Riesenei vom Vogel Roch ist in der Vitrine, hmm...“  <i>Käpt´n Blaubär:</i> „...meine unbezahlbare Sammlung mit mundgeblasenen Porzellantellern aus dem 14. Jahrhundert ist festgeklebt...“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „...und mein Wundergewehr mit den 23 Rohren tu ich mal in ´ner Truhe verstecken!“	Nahaufnahme  Musik endet Klopfen an Glas zu hören Großaufnahme   Truhe knarrt als sie geöffnet wird

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:25:13 – 0:28:23	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 11
<b>Schnittfrequenz:</b> 31 Schnitte (6,1)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Käpt´n Blaubär
<b>Szenenlänge:</b> 190 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 3
<b>Inhalt der Szene:</b> Käpt´n Blaubär erklärt seinen drei Neffen, dass er seine Wertgegenstände in Sicherheit bringt, da er Besuch von Hein Blöd erhält. Anschließend erzählt er ihnen die Geschichte wie er Hein Blöd kennen gelernt hat.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Halbtotale der drei auf einem Sofa sitzenden kleinen Bären.  Käpt´n Blaubär in Nahaufnahme  Käpt´n Blaubär geht ein paar Schritte und dreht sich dann wieder zu den drei Bären um. (Nahaufnahme)  Halbtotale der auf dem Sofa sitzenden Bären  Halbnahe des in einem Polstersessel sitzenden Käpt´n Blaubärs  Halbtotale der auf dem Sofa sitzenden Bären  Halbnahe des in einem Polstersessel	<i>Grüner Bär:</i> „Was machst´n für´n Aufstand?“ <i>Gelber Bär:</i> „Du hast doch wohl nicht etwa Angst, dass wir dir was kaputt machen?“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „Ihr nich, aber Hein Blöd!“ <i>Alle Bären zusammen:</i> „Hein Blöd?“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „Jo, Hein Böd! Hab ich euch nicht erzählt, dass der heute für ein paar Tage zu Besuch kommt?“ <i>Grüner Bär:</i> „Nö.“ <i>Rosa Bär:</i> „Aber wir sind es gewöhnt übergangen zu werden.“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „Na übertreibt mal nich so. Jetzt wisst ihr´s jedenfalls.“ <i>Grüner Bär:</i> „Und wo hast du damals Hein Blöd kennen gelernt?“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „Als ich noch als Äquatorkontrolleur unterwegs war. Da hab ich den Hein kennen gelernt.“	Wegfahrt von den drei kleinen Bären            Mitschwenk mit gehendem Käpt´n Blaubär

<p>sitzenden Käpt'n Blaubärs Halbtotale der auf dem Sofa sitzenden Bären</p>	<p><i>Alle Bären zusammen:</i> „Äquatorkontrolleur?“ <i>Käpt'n Blaubär:</i> „Naja, ...“</p>	<p>Ruhige aber beschwingte Musik setzt ein</p>
<p><u>Zeichentrick:</u> Halbtotale – Käpt'n Blaubär befindet sich auf einem Schiff, das entlang einer am Was-ser verlaufenden roten Linie dahinfährt. Die rote Linie wölbt sich an einer Stelle vom Wasser auf und bildet eine Beule. Käpt'n Blaubär leht einen Hammer in der Hand an der Reling.  Als das Schiff die Beule an der roten Linie erreicht, hämmert Käpt'n Blaubär die Beule ein.</p>	<p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „...das kommt nämlich schon mal vor, dass der Äquator so Beulen kriecht...“</p>	<p>Hämmern zu hören  Musik endet</p>
<p>Halbtotale der am Sofa sitzenden Bären  Käpt'n Blaubär in Halbnähe zeigt zu einem in der Ecke stehenden Globus hin. Die Bären laufen hin und begutachten ihn.  Käpt'n Blaubär in Großaufnahme</p>	<p><i>Grüner Bär:</i> „Du willst uns wohl verpiepeln?“ <i>Rosa Bär:</i> „Äquatorbeulen wegmachen!“ <i>Gelber Bär:</i> „Ph, und ich bin der Förster vom Silberwald!“ <i>Käpt'n Blaubär:</i> „Na dann kuckt doch mal da vorne auf'n Globus, ob ihr da eine einzige Beule im Äquator findet! Na?“ <i>Grüner Bär:</i> „Tatsächlich!“ <i>Rosa Bär:</i> „Schnurgrade das Ding.“ <i>Gelber Bär:</i> „Das muss man ihm lassen!“ <i>Käpt'n Blaubär:</i> „Also, ich hatte grade 'ne Beule platt gemacht. Da hör ich so ganz bekloppte Befehle.“</p>	<p>Zufahrt auf den Globus Großaufnahme des Globus und von Käpt'n Blaubär</p>
<p><u>Zeichentrick:</u> Käpt'n Blaubär lehnt mit dem Hammer in der Hand von der Reling. Unter ihm der nun gerade rote Streifen.  Käpt'n Blaubär sieht woher die Stimme kommt. Totale als ein Schiff in die rote Linie fährt und eine Beule reinschlägt.</p>	<p><i>Stimme:</i> „Frackt die Bassen! Kappt die Masten!...“ <i>Käpt'n Blaubär:</i> „...und seh wie dann ein Schiff genau mitten in meinen schönen Äquator reinbrummt.“ <i>Käpt'n Blaubär:</i> „Ich nichts wie hin, um denen die</p>	<p>Musik setzt ein – beschwingt  Vogelperspektive  Stimmengewirr, Platschen des Wassers</p>

<p>Käpt'n Blaubär guckt entsetzt (Nahaufnahme). Halbtotale des in den Äquator gefahrenen Schiffes. Darauf laufen Gestalten wild umher, haben die Hände über den Köpfen und manche hüpfen sogar ins Meer. Die Segel sind abwechselnd gehisst und wieder gesetzt.</p> <p>Nahaufnahme des lachenden Käpt'n Blaubärs,</p>	<p>Meinung zu geigen. Aber die nahmen mich gar nicht wahr, denn an Bord war nämlich die Hölle los. Und dann wusste ich wer das war...“</p> <p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „Das war nämlich das Schiff von Käpt'n Seekrank und seinen blöden Matrosen.“</p>	Musik endet
<p>Die drei Bären stehen vor Käpt'n Blaubär (Nahaufnahme) und können die Geschichte nicht glauben. Sie sehen sich zweifeln an.</p> <p>Käpt'n Blaubär sitzt in seinem Polstersessel und beginnt während seines weiteren Erzählens unheimlich zu lachen.</p>	<p><i>Alle Bären zusammen:</i> „Käpt'n Seekrank und seine blöden Matrosen?“</p> <p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „Joooo, die waren unter Seeleuten allgemein bekannt.“</p> <p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „Die bescheuerteste Mannschaft auf allen sieben Meeren. Hahahahaha, also, hahahahaha, die waren, hahaha, die waren so bescheuert, hahahahaha, die waren, hahahahaha, entschuldigt Kinder, hahaha, also, die waren, die waren wirklich total bekloppt! Hahahahaha, hohoho, oh Mann!“</p>	
<p>Zeichentrick: Käpt'n Seekrank lehnt an der Reling von seinem Schiff. Ihm ist schlecht. Ein Matrose sitzt auf dem Mast und sägt lachend die Segelstange entzwei auf der er sitzt (Halbtotale). Als er sie durchgesägt hat, fällt er mitsamt der Stange hinunter. Andere am Schiff umherhüpfende Matrosen hüpfen ins Meer (Totale).</p> <p>Nahaufnahme von Hein Blöd</p> <p>Käpt'n Seekrank steht noch immer an der Reling und würgt.</p>	<p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „Also, der Käpt'n Seekrank. Der hieß nicht nur so, der war es auch dauernd...und die Matrosen, hoho, waren so blöd wie die Stockfische. Und alle naselang ging einer über Bord. Aber der doofste von allen, das war Hein Blöd.“</p> <p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „Die dämlichste Seeratte von Madagaskar bis Shanghai. Und ausgerechnet der hatte das Kommando, weil der Käpt'n ja mal wieder umpässlich war.“</p>	leise Würggeräusche ruhige, beschwingte Musik beginnt Wasserplatschen

<p>Das Schiff von Käpt'n Seekrank hat volle Segel gesetzt, kann jedoch nicht wegfahren, da der Anker geworfen ist (Totale).  Großaufnahme einer gehissten Fahne, auf der Käpt'n Blaubär abgebildet ist, in dessen Sprechblase ein Anker und daneben ein Pfeil nach oben gezeichnet sind. Hein Blöd sägt die Ankerkette ab (Halbtotale), das Schiff kracht gegen einen Felsen (Totale) und versinkt.</p>	<p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „Tja, und so kam das, dass die mit vollen Segeln nich von der Stelle kamen, weil Hein Blöd den Anker geworfen hatte. Mir blieb also nichts anderes übrig und hisste die „Hey, ihr habt vergessen den Anker zu lichten“Fahne. Und was macht der Döskopp? Er sägt den Anker ab. Das Schiff saust mit vollem Karacho gegen den einzigen Felsen im Umkreis von 3000 Seemeilen...“</p>	<p>Musik endet</p>
<p>Grossaufnahme vom im Polstersessel sitzenden Käpt'n Blaubär  Die drei kleinen Bären stehen vor Käpt'n Blaubär (Nahaufnahme)</p>	<p><i>Käpt'n Blaubär:</i> „...Tja, da blieb mir nichts anderes übrig, als die ganzen Blödmänner an Bord zu nehmen. Tja, so hab ich Hein Blöd damals kennen gelernt.“  <i>Grüner Bär:</i> „Das glaubst du doch selber nicht!“  <i>Rosa Bär:</i> „So blöd kann einer allein doch gar nicht sein!“  <i>Gelber Bär:</i> „Genau!“</p>	

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:28:24 – 0:29:15	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 11
<b>Schnittfrequenz:</b> 10 Schnitte (5,1)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Lachgeschichte – Käpt´n Blaubär
<b>Szenenlänge:</b> 51 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 4
<b>Inhalt der Szene:</b> Es klingelt und Hein Blöd steht vor der Tür. Als Hein Blöd seinen Seesack verstauen will, findet er das von Käpt´n Blaubär in der Truhe versteckte Gewehr mit den 23 Rohren. Er feuert es ab und zerstört dadurch alle von Blaubär sorgsam gesicherten Wertgegenstände.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Es klingelt. Käpt´n Blaubär (in Großaufnahme) hebt sich aus seinem Sessel und geht zur Tür. Die drei auf dem Sofa sitzenden kleinen Bären sehen Käpt´n Blaubär gespannt hinterher.	<i>Käpt´n Blaubär:</i> „Oha, das muss er sein. Wenn das mal gut geht!“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „Abend Hein. Immer rein in die gute Stube!“ <i>Hein Blöd:</i> „Abend Ernd!“	Eine Türglocke ertönt Schritte von Käpt´n Blaubär zu hören, Knarren der Tür
Käpt´n Blaubär bringt Hein Blöd in die Stube und stellt ihn den kleinen Bären vor (Nahaufnahme). Zufahrt auf Hein Blöd  Die drei kleinen Bären sehen Hein Blöd	<i>Käpt´n Blaubär:</i> „Kinders, das is Hein Blöd!“ <i>Hein Blöd:</i> „Abend Kinders!“ <i>Alle Bären zusammen:</i> „Abend Hein!“ <i>Hein Blöd:</i> „Du sag mal Käpt´n, wo kann ich denn meinen Seesack verstauen?“ <i>Käpt´n Blaubär:</i> „Ähm, tja, den tu mal in die Truhe da hinten!“	beschwingte Musik setzt ein  Knarren der Truhe



neugierig nach (Nahaufnahme).		
<p>Hein Blöd hat die Truhe geöffnet und das 23 röhriige Gewehr des Käpt´ns gefunden. Er hebt es begeistert heraus (Amerikanische).</p> <p>Käpt´n Blaubär, der wieder in seinem Sessel sitzt, hebt sorgenvoll die Hand (Halbnah).</p> <p>Hein Blöd hält das Gewehr in der Hand und zielt damit in den Raum hinein (Nahaufnahme). Er drückt ab, funken spritzen aus den Rohren und Schüsse werden abgefeuert. Die Kugeln fliegen durch die Stube und zerstören die zuvor gesicher-ten Wertgegenstände des Käpt´n Blaubär (Nah- und Großaufnahmen).</p> <p>Hein Blöd sieht erstaunt auf das Wundergewehr (Nahaufnahme).</p>	<p><i>Hein Blöd:</i> „Oh, Waaahnsinn! Ein Wundergewehr mit 23 Roh-ren!“</p> <p>Käpt´n Blaubär: „Heeeeeiiiiinnn! Um Gottes Willen, leg das weg. Das ist geladen!“</p> <p><i>Hein Blöd:</i> „Ach quatsch! Ich kenn mich aus mit Wundergeweh-re!“</p> <p>Hein Blöd: „Hey, das Ding war ja geladen! So was kann aber ins Auge gehen, ne!“</p>	<p>Musik endet Zufahrt auf Käpt´n Blaubär (bis zu Grossaufnahme)</p> <p>die Schüsse krachen, das Zersplittern der Teller, des Eies und der Vase zu hören</p> <p>Schwarzblende</p>

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:29:16 – 0:29:36	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 12
<b>Schnittfrequenz:</b> 5 Schnitte (4)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Abspann
<b>Szenenlänge:</b> 20 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Bildzusammenfassung der gezeigten Episode	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
Bilder des Intros (eines von jeder gezeigten Kurzgeschichte) werden wiederholt. Darüber laufen von oben nach unten die Daten zur Serie		Titelmelodie zu hören  Musik endet - Schwarzblende

**Detailanalyse von *Die Sendung mit der Maus***

<b>Folge (Titel; Nr.):</b> Thema: Berufe und Berufsbekleidung	<b>Sendungsdatum:</b> 28. April 2002
<b>Zählerstand:</b> 0:29:37 – 0:30:33	<b>Lfd. Nummer der Magazinteile:</b> 13
<b>Schnittfrequenz:</b> 0 Schnitte (56)	<b>Bezeichnung der Magazinteile:</b> Ausblick auf die nächste <i>Maus</i> -Sendung
<b>Szenenlänge:</b> 56 Sekunden	<b>Lfd. Szenennummer:</b> 1
<b>Inhalt der Szene:</b> Armin verabschiedet sich von den Zusehern und gibt einen kleinen Ausblick auf die kommende „Sendung mit der <i>Maus</i> “.	

<b>Bildebene</b>	<b>Tonebene</b>	<b>Formale Merkmale</b> (Musik, Geräusche, Kameraeinstellung, Farben)
<p>Armin sitzt im <i>Maus</i>-Studio auf einem Sofa (Totale). Hinter ihm hängen Poster vom Elefanten und der Ente. Vor Armin steht ein kleiner Tisch auf dem ein Fernseher steht. In dessen Bildschirm ist einer der Zimmermänner zu sehen, über die in der Folge berichtet worden war. Neben Armin steht eine Stehlampe.</p> <p>Von oben kommt ein großer Spielzeug-Hubschrauber, der über Armins Kopf kreist und wieder verschwindet.</p> <p>Die vorab uni-orangefarbene Tapete wird plötzlich bemustert, der Fernseher schrumpft auf halbe Größe und die Stehlampe wächst zu einer größeren, bemusterten Stehlampe.</p>	<p><i>Armin:</i> „Tja, aus die <i>Maus</i>. Heute haben wir euch ja die Schlaghosen der Zimmerleute gezeigt. Schlaghosen sind im Moment ja auch wieder schwer in, aber ich will euch ein Geheimnis verraten: Ich hab auch schon mal solche Schlaghosen getragen. Und das war Anfang meines Berufslebens, so Ende der 60er, Anfang der 70er Jahre.“</p> <p><i>Armin:</i> „Damals hab ich z.B. „Robbi Tobbi und das Fliegertüt“ gemacht, und auch schon die ersten Filme für die „Sendung mit der <i>Maus</i>“.“</p> <p><i>Armin:</i> „Damals waren die Tapeten etwas bunter, die Fernseher waren kleiner, aber dafür waren die Lampen größer.“</p>	<p>ruhige beschwingte Musik</p> <p>Der Raum ist in der Farben orange (die <i>Maus</i>), gelb (die Ente) und blau (der Elefant) gehalten.</p> <p>Motorgeräusch des Hubschraubers</p>
<p>Die Tür geht auf und eine zweite Ausgabe von Armin kommt herein. Er trägt eine Langhaar-Perücke und Hippie-Klamotten.</p>	<p><i>Armin2:</i> „Tja, und die Haare waren etwas länger!“</p> <p><i>Armin1:</i> „Tja, stimmt genau. So sah ich damals aus! Da</p>	

<p>Armin2 setzt sich zu Armin1 auf das Sofa. Auf dem Fernseher vor dem Sofa wird ein Bild von Armin in jungen Jahren gezeigt.</p>	<p>kann man mal wieder sehen wie die Zeit vergeht.“ <i>Armin2</i>: „Na Gott sei Dank. Dann ist auch bald wieder Sonntag!“ <i>Armin1</i>: „Genau. Und am nächsten Sonntag kommt die <i>Maus</i> natürlich wieder, wie immer. Und nächsten Sonntag geht’s auch wieder um was Handwerkliches, nämlich ums Haus bauen. Also, macht’s gut. Bis nächste Woche. Tschüss! Schönen Sonntag noch!“ <i>Armin2</i>: „Tschüss, bis nächste Woche!“</p>	<p>Schwarzblende - Musik endet</p>
---	---	------------------------------------

## **Anhang III: Analyse des audiovisuellen Erscheinungsbildes von Kinderprogrammangeboten**

KIKA, Zwischenglieder, Montag 25.2.2002, 7-14 Uhr

001	Kennspot, „Guten Morgen!“
002	Ende, Invanhoe
003	Trailer, Kikania
003a	Werbesendung, Tolle Sachen
005	Nachspann, drei Freunde und Jerry
006	Trailer, Chili TV
007	Kennspot
008	Nachspann, Chaoskids
009	Trailer, Drei Freunde und Jerry
010	Werbesendung, Tolle Sachen
011	Trailer, Ritter der Tafelrunde
012	Trailer, Sonntagswunschfilm, Wahlvorschlag
013	Nachspann, Pepperkorn Familie
014	Lied, „Briegel, Chili und Bernd“
015	Nachspann, Twipsy
016	Trailer, Franklin
017	Trailer, Alfred J. Kwak
018	Vorspann, Musik Boxx
019	Nachspann, Musik Boxx
020	Trailer, Sendung mit der Maus
021	Tariler, Teletubbies
022	Nachspann, Sesamstraße
023	Trailer, Ferien auf Saltkrokan
023a	Trailer, Sonntagswunschfilm, Wahlvorschlag
024	Nachspann, Frech wie Rudi
025	Trailer, Franklin
026	Nachspann, Mausi
027	Trailer, Der Bär im großen blauen Haus
028	Nachspann, Teletubbies
029	Trailer, Tweenies
030	Nachspann, Franklin
031	Kennspot
032	Nachspann, Der Bär im großen blauen Haus
033	Trailer, Die kleinen Gespenster
034	Nachspann, Wickie
034a	Trailer, Sesamstrasse
035	Nachspann, Sendung mit der Maus
036	Trailer, Alfred J. Kwak
037	Nachspann, Fix und Foxi
039	Vorspann, Spielboxx

040	Bauchbinde, Spielboxx
041	Nachspann, Spielboxx
042	Trailer, Tweenies
043	Nachspann, Teletubbies
044	Trailer, Die kleinen Gespenster
045	Nachspann, Sesamstrasse
046	Trailer, Wickie und die starken Männer
047	Nachspann, Siebenstein
048	Trailer, Kikania
049	Nachspann, Mausi
050	Trailer, Die kleinen Gespenster
051	Nachspann, Tweenies
052	Trailer, Fix und Foxi
053	Nachspann, Der klitzekleine Martin
054	Trailer, Sonntagsmärchen, Der gestiefelte Kater
055	Nachspann, Twipsy
056	Trailer, Kikania
057	Trailer, Geheim oder was?
058	Nachspann, Ferien auf Saltkrokan
059	Trailer, Tolle Sachen
060	Nachspann, Zoo Olympics
061	Trailer, Alfred J. Kwak

SuperRTL, Zwischenglieder, Montag 25.2.2002, 6.30 - 14 Uhr

001	Kennspot, Toggo
002	Bauchbinde, Eckhart aus dem Mäusenest (Sponsoring)
003	Nachspann, Eckhart aus dem Mäusenest
004	Werbekennspot A
005	Werbekennspot E
006	Trailer, Toggolino
007	Nachspann, Drei kleine Geister
008	Teaset, Toggolino
009	Werbekennspot A
010	Werbekennspot E
011	Trailer, Benjamin Blümchen Tag
012	Kennspot, Lurchie & Toggolino Kuh, Musik & Ansprache
013	Nachspann, Bumptey Boo
014	Werbekennspot A
015	Werbekennspot B
016	Trailer, Ravensburger TV, Montage
017	Kennspot, Lurchi & Toggolino Kuh, Musik & Ansprache
018	Nachspann, Skippy der Buschpilot
019	Werbekennspot A
020	Werbekennspot B
021	Trailer, Eckhart aus dem Mäusenest
022	Kennspot, Lurchi & Toggolino Kuh, Musik & Ansprache
023	Nachspann, Mumfie
024	Kennspot, Toggolino Kuh, Musik
025	Nachspann, Merlin der Zauberhund
026	Werbekennspot A
027	Werbekennspot B
028	Trailer, Benjamin Blümchen Tag
029	Kennspot, Lurchie & Toggolino Kuh,
030	Nachspann, Bob der Baumeister
031	Kennspot, Toggolino Kuh
032	Abspann, Oswald Oktopus
033	Trailer, Super Toy Club
034	Kennspot, Lurchi & Toggolino Kuh
035	Nachspann, Bumpety Boo
036	Kennspot, Toggolino Kuh & Lurchi
037	Werbekennspot A
038	Werbekennspot B
039	Teaser, Ravensburger TV, Montage
040	Trailer, Q-Boot – Das Quizz, Hinweis auf Webpage
041	Kennspot, Ravensburger TV, Musik
042	Nachspann, Maggie und das Biest
043	Werbekennspot A
044	Werbekennspot B

045	Trailer, Catdog
046	Trailer, Triple Z
047	Nachspann, Riesenräger mit Ralf
048	Kennspot, Toggo, Musik
049	Nachspann, Käptn Nobart und die Piratenbande
050	Kennspot, Toggo, Musik
051	Nachspann, Costa
052	Kennspot, Toggo, Musik
053	Werbekennspot A
054	Werbekennspot B
055	Trailer, Winnie Puuh & 101 Dalmatiner
056	Trailer, Benjamin Blümchen
057	Nachspann, Jim Hensons Dog City
058	Kennspot, Toggo
059	Nachspann, Käptn Nobart und die Piratenbande
060	Werbekennspot A
061	Werbekennspot B
062	Trailer, Die Abenteuer von Tom Sawyer und Huckleberry Finn
063	Nachspann, Nanuk
064	Werbekennspot A
065	Werbekennspot B
066	Trailer, Eckhart aus dem Mäusenest
067	Trailer, Hey Arnold
068	Trailer, Q-Boot – Das Quizz, Hinweis auf Webpage
069	Nachspann, Papyrus
070	Kennspot, Ravensburger TV, Verabschiedung
071	Werbekennspot A
072	Werbekennspot B
073	Trailer, Catdog
074	Trailer, Neue Abenteuer mit Winnie Puuh & Disneys 101 Dalmatiner
075	Kennspot, Toggo (Werbekennspot)
076	Trailer, Benjamin Blümchen Tag
077	Nachspann, Der rosarote Panther
078	Kennspot, Toggo
079	Trailer, Triple Z
080	Nachspann, Tex Avery Show
081	Werbekennspot A
082	Werbekennspot E
083	Trailer, Super Toy Club
084	Nachspann, Doug
085	Werbekennspot A
086	Werbekennspot B
087	Trailer, Die Abenteuer von Tom Sawyer und Huckleberry Finn
088	Nachspann, Disneys Pepper Ann
089	Kennspot, Toggo
090	Klugbeisser
091	Werbekennspot A



092	Werbekennspot B
093	Trailer, Neue Abenteuer mit Winnie Puuh
094	Nachspann, Darkwing Duck
095	Werbekennspot A
096	Werbekennspot B
097	Trailer, Disneys Pepper Ann
098	Nachspann, Chip und Chap
099	Werbekennspot A
100	Werbekennspot B
101	Trailer, Neue Abenteuer mit Winnie Puuh & Disneys 101 Dalmatiner
102	Bauchbinde, Eckhart aus dem Mäusenest
103	Teaser, Hey Arnold, Nachspann Eckhart aus dem Mäusenest
104	Eckhart aus dem Mäusenest, Sponsoringhinweis
105	Werbekennspot A
106	Werbekennpot B
107	Trailer, Triple Z

Premiere Junior, Zwischenglieder, Montag 25.2.2002, 6.30 – 14 Uhr

001	Schrifttafel, Junior Logo
002	Kennspot, Montage, Musik
003	Nachspann, Bubu
004	Teaser, Captain Pop & Co.
005	Kennspot, Junior, Musik
006	Nachspann, Captain Pop & Co.
007	Teaser, Twinkle die Sternschnuppe
008	Kennspot, Abstrakt
009	Nachspann, Twinkle die Sternschnuppe
010	Teaser, Heidi
011	Kennspot, Junior, Musik
012	Nachspann, Heidi
013	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
014	Nachspann, Erdferkel Arthur
015	Kennspot, Anmoderation, Fraggles
016	Nachspann, Fraggles
017	Teaser, Widget
018	Kennspot, Junior, Musik
019	Nachspann, Widget
020	Teaser, Blinky Bill
021	Kennspot, abstrakt, Musik
022	Nachspann, Blinky Bill
023	Teaser, Gon der Höhlenfratz
024	Kennspot, Junior, Musik
025	Nachspann, Gon der Höhlenfratz
026	Teaser, Wickie und die starken Männer
027	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
028	Nachspann, Wickie und die starken Männer
029	Teaser, Pappa flippt aus
030	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
031	Nachspann, Pappa flippt aus
032	Teaser, Schweinchen Dick
033	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
034	Ende, Schweinchen Dick
035	Teaser, Bugs Bunny
036	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
037	Ende, Bugs Bunny
038	Teaser, Popeye
039	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
040	Ende, Popeye
041	Kennspot, Montage
042	Kennspot, Anmoderation, Garfield und seine Freunde
043	Nachspann, Garfield und seine Freunde
044	Kennspot, Kurzgeschichte, Anmoderation, Familie Feuerstein

045	Nachspann, Familie Feuerstein
046	Teaser, Animaniacs
047	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
048	Nachspann, Animaniacs
049	Teaser, Fat Albert
050	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
051	Nachspann, Fat Albert
052	Teaser, Mit Tina in Australien
053	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
054	Nachspann, Mit Tina in Australien
055	Teaser, Graf Duckula
056	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
057	Nachspann, Graf Duckula
058	Teaser, Adams Familie
059	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte

K-RTL, Zwischenglieder, Samstag 2.3.2002

001	Kennspot
002	Abspann, Casper
003	Ende, Power Rangers
004	Trailer, Power Rangers
005	Werbekennspot, A
006	Werbekennspot, E
007	Teaser, Ein Fall für Superpig
008	Nachspann, Power Rangers & Super Pig
009	Werbekennspot, A
010	Werbekennspot, B
011	Teaser, Catdog & Rockos modernes Leben
012	Ende, Catdog
013	Teaser, Rockos modernes Leben
014	Werbekennspot, A
015	Werbekennspot, E
016	Teaser, Rockos modernes Leben & Caspar
017	Nachspann, Catdog & Rockos modernes Leben
018	Teaser, Caspar
019	Werbekennspot, A
020	Werbekennspot, B
021	Teaser, Rockos modernes Leben & Caspar
022	Nachspann, Caspar
023	Teaser, Disneys Neue Micky Maus Geschichten
024	Werbekennspot, A
025	Werbekennspot, B
026	Vorspann, Disney Club
026a	Moderation, Disney Club
026b	Ende, Disneys Neue Micky Maus Geschichten
026c	Moderation, Teaser, Disneys Classic Cartoons
026d	Ende, Disneys Neue Micky Maus Geschichten
026e	Moderation, Abspann, Disneys Classic Cartoons
027	Teaser, Disneys Neue Micky Maus Geschichten
028	Werbekennspot, A
029	Werbekennspot, B
030	Teaser, Disneys Neue Micky Maus Geschichten & Disneys Classic Cartoons
031	Vorspann, Disney Club
031a	Moderation, Teaser, Micky Maus Geschichten
031b	Moderation, Abspann, Micky Maus Geschichten
032	Teaser, Disneys Classic Cartoons
033	Werbekennspot, A
034	Werbekennspot, B
035	Teaser, Disneys Classic Cartoons & Disneys Weekend Kids
036	Vorspann, Disney Club
037	Moderation, Teaser

038	Moderation
039	Teaser, Weekend Kids
040	Werbekennspot, A
041	Werbekennspot, B
042	Teaser, Disneys Weekend Kids & Simsalabim Sabrina
043	Vorspann, Disney Club
044	Moderation, Teaser, Disneys Weekend Kids
045	Moderation, Nachspann, Disneys Weekend Kids
046	Teaser, Simsalabim Sabrina
047	Werbekennspot, A
048	Werbekennspot, E
049	Teaser, Simsalabim Sabrina & Disneys Classic Cartoons
050	Vorspann, Disney Club
051	Moderation, Spiel
052	Fortsetzung, Moderation, Spiel
053	Moderation, Nachspann, Simsalabim Sabrina
054	Werbekennspot, A
055	Werbekennspot, B
056	Teaser, Disneys Classic Cartoons & Disneys große Pause
057	Vorspann, Disney Club
058	Moderation
059	Moderation
060	Teaser, Disneys große Pause & Fette Freunde
061	Werbekennspot, A
062	Werbekennspot, B
063	Vorspann, Disney Club
064	Moderation, Anmoderation Disneys große Pause
065	Abspann, Fette Freunde
066	Moderation, Disney Club
067	Trailer, Disney Club
068	Programmkennspot, K-RTL

SAT.1 Junior, Zwischenglieder, 9.3.2002, 6.30 – 13.45 Uhr

001	Kennspot, Junior, Montage, Musik
002	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
003	Sponsor Clip, Fruchttiger A
003a	Nachspann, Muppet Baybies
003b	Sponsor Clip, Fruchttiger E
004	Teaser, Regenbogenfisch & Sailormoon
005	Werbekennspot A
006	Werbekennspot E
007	Hinweis auf SAT.1 Junior Webpage
008	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
009	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
010	Sponsor Clip, Fruchttiger
011	Teaser, Sailor Moon & Rugrats
012	Werbekennspot A
013	Werbekennspot E
014	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
015	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
015b	Sponsor Clip, Fruchttiger, A
016	Nachspann, Sailormoon
017	Teaser, Rugrats & Graf Duckula
018	Werbekennspot A
019	Werbekennspot E
020	Kennspot, SAT.1
021	Hinweis auf SAT.1 Junior Webpage
022	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
023	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
024	Sponsor Clip, Fruchttiger A
025a	Nachspann, Rugrats
026	Sponsor Clip, Fruchttiger E
027	Teaser, Graf Duckula & Scoopy Doo
028	Werbekennspot A
029	Werbekennspot E
030	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
031	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
032	Sponsor Clip, Fruchttiger A
033	Nachspann, Graf Duckula
034	Sponsor Clip, Fruchttiger E
035	Teaser, Scoopy Doo & Schlümpfe
036	Werbekennspot A
037	Werbekennspot E
038	Kennspot, SAT.1
039	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
040	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
041	Sponsor Clip, Fruchttiger A

042	Nachspann, Scoopy Doo
043	Sponsor Clip, Fruchttiger E
044	Teaser, Schlümpfe & Tiny Toons
045	Werbekennspot A
046	Werbekennspot E
047	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
048	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
049	Sponsor Clip, Fruchttiger A
050	Nachspann, Schlümpfe
051	Sponsor Clip, Fruchttiger E
052	Teaser, Tiny Toons & Familie Feuerstein
053	Werbekennspot A
054	Werbekennspot E
055	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
056	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
057	Sponsor Clip, Fruchttiger, Tiny Toons A
058	Nachspann, Tiny Toons
059	Sponsor Clip, Fruchttiger, Tiny Toons E
060	Teaser, Familie Feuerstein & Bugs Bunny
061	Werbekennspot A
062	Werbekennspot B
063	Kennspot, SAT.1
064	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
065	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
066	Sponsor Clip, Fruchttiger, Familie Feuerstein A
067	Nachspann, Familie Feuerstein
068	Sponsor Clip, Fruchttiger, Familie Feuerstein E
069	Teaser, Bugs Bunny & Police Academie
070	Werbekennspot A
071	Werbekennspot B
072	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
073	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
074	Sponsor Clip, Fruchttiger, Bugs Bunny A
075	Nachspann, Bugs Bunny
076	Sponsor Clip, Fruchttiger, Bugs Bunny E
077	Teaser, Police Academie & Peanuts
078	Werbekennspot A
079	Werbekennspot E
080	Kennspot SAT.1
081	Hinweis auf SAT.1 Junior Webpage
082	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
083	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
084	Sponsor Clip, Fruchttiger A
085	Nachspann, Police Academie
086	Sponsor Clip, Fruchttiger E
087	Teaser, Peanuts & Schweinchen Dick
088	Werbekennspot A

089	Werbekennspot E
090	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
091	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
092	Sponsor Clip, Fruchttiger A
093	Nachspann, Peanuts
094	Sponsor Clip, Fruchttiger E
095	Teaser, Schweinchen Dick & Ghostbusters
096	Werbekennspot A
097	Werbekennspot E
098	Kennspot, SAT.1
099	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
100	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
101	Sponsor Clip, Fruchttiger, Schweinchen Dick A
102	Nachspann, Scheinchen dick
103	Sponsor Clip, Fruchttiger, Schweinchen Dick B
104	Teaser, Ghostbusters & Alf
105	Werbekennspot A
106	Werbekennspot E
107	Hinweis auf SAT.1 Junior Webpage
108	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
109	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
110	Sponsor Clip, Fruchttiger A
111	Nachspann, Ghostbusters
112	Sponsor Clip, Fruchttiger E
113	Kennspot, Junior, Montage
114	Kennspot, Junior, Kurzgeschichte
115	Werbekennspot A
116	Werbekennspot E
117	Kennspot, Junior, abstrakt, Schriftzug, Musik
118	Kennspot SAT.1

Quellen: TV Movie, 14.11.02

KI.KA, 7.00-14.00 Uhr

SuperRTL, 6.30-14.00 Uhr

Premiere Junior, 6.35-14.00 Uhr

Sat.1, 6.55-13.30 (bzw.13.45)



## **Anhang IV:        Qualitative Analyse ausgewählter Werbeblöcke**

### Werbeblock auf K-RTL

Werbeblock folgt nach der Serie „*Neue Mickey Maus Geschichten*“ und vor dem Kurzstreifen „*Classic Cartoon*“, beides *Disney*-Produktionen (laufen im Zuge des „*Disney-Club*“)

Dauer des Werbeblocks: 3:57:13

Tag der Ausstrahlung: 2. März 2002

Zeitpunkt der Ausstrahlung: etwa um 08:00 Uhr

Inhalt:

- *Barbie* Volkswagen New Beetle (Kinder im Spot)
- „*Walt Disneys Cinderella 2*“ als Video oder DVD
- *Nestle Cornflakes* mit Figuren aus dem *Disney*-Film „*Monster AG*“ (in den *Cornflakes*-Packungen sind Sammelkarten der *Monster AG*-Figuren zu finden, der Spot zeigt kurze Ausschnitte aus dem Film „*Monster AG*“) (Kinder im Spot)
- 3 von *Walt Disneys* Lustige Mickey Maus Taschenbücher zum 35-jährigen Jubiläum als Jubiläumsausgabe mit einer Gratis-Mickey-Maus, Donald- oder Dagobert-Figur
- *Nesquik*
- *De Beukelaer* Prinzenrolle (Prinzenrolle-Puppe präsentiert)
- *Fruchttiger* (Kinder und Trickfigur im Spot)
- *Actimel* (Kinder und Trickfiguren im Spot)
- *Baby Born* (mit *Mini-Baby Born*, *Baby Born*-Haus, die gesamte *Baby Born Mini*-Welt, kleinen Kindern die damit spielen) von *Zapf Creation*
- Vorschau auf „*Ice Age*“ (im Kino)
- *Mc Donalds* (mit Vater und Kindern, Happy Meal mit Roboter-Spielfiguren wird angeboten) („Jetzt zusätzlich mit Fruchtzwerge-Drink!“)

### Werbeblock auf SAT.1

Werbeblock folgt nach der Serie „*Sailor Moon*“ und vor der Serie „*RugRats*“

Dauer des Werbeblocks: 3:59:08

Tag der Ausstrahlung: 2. März 2002

Zeitpunkt der Ausstrahlung: etwa um 08:15 Uhr

Inhalt:

- *Baby Born* (Kinder spielen mit Baby Born Puppen) von *Zapf Creation*
- *Fruchttiger* (Kinder und Trickfigur im Spot)
- Vorschau auf „*Ice Age*“ (im Kino)
- *Mc Donalds* (mit Vater und Kindern, Happy Meal mit Roboter-Spielfiguren wird angeboten) („Jetzt zusätzlich mit Fruchtzwerge-Drinks!“)
- *Simba* Spieleset (Puppen, Jahrmarktgeräte wie Karusells oder Autoscooter als Spielzeug für die Puppen, Kinder spielen mit Puppen und Geräten)
- *Benjamin Blümchen* und ein Konditor stellen die neue *Benjamin-Blümchen-„Töröö“ Torte* von *Coppenrath & Wiese* vor (*Benjamin Blümchen*-Figuren vom Zirkus zum Sammeln in Torten)
- *Mickey Maus* Heft von *Walt Disney* (Junge liest die neue *Mickey Maus*, hat schwarze Sonnenbrille auf und Kopfhörer im Ohr, Mädchen schleicht hinter ihm zu Computer, als sie dort ist dreht er sich ruckartig um und ruft: „Erwischt!“, dann wird das neue *Mickey Maus* Heft angepriesen, in welchem es eine Gratis-Spionierbrille mit Rückspiegel-Effekt gibt), am Ende des Spots wird Homepage-Adresse von *Disney* gezeigt: [www.Disney.de](http://www.Disney.de)
- Die Zeitschrift *Geo-Lino* (vier Kinder stehen im Wald, zwei Jungen und ein Mädchen stehen einem Jungen gegenüber, dieser hält einen Regenwurm vor den Mund und sagt: „Okay, ich mach’s. Aber nur wenn ihr mir eine Frage beantwortet.“ Sie nicken zustimmend. Der Junge: „Wie viel kann der Nachwuchs einer Blattlaus insgesamt wiegen?“ Er sieht siegessicher zu den dreien vor ihm. Das Mädchen: „822 Mio. Tonnen.“ Der Junge sieht den Regenwurm in seiner Hand seufzend und sich etwas ekelnd an. Dann eine kindliche Off-Stimme: „Geo-Lino. Wissen macht Spaß!“)
- *Disneys* Prinzessinnen Puppen aus den bekannten Filmen (Mädchen spielen mit Puppen, Off-Stimme: „*Disneys* Prinzessinnen verwandeln sich jetzt in Original-*Disney*-Puppen! *Cinderella* hat sogar ihre Zaubervögel dabei. Lass sie wie im Film mit dem Prinzen in deinem Zimmer tanzen! Und vielleicht wirst du selbst zu einer Prinzessin!“)
- „*E.T. – Der Ausserirdische*“ (Vorschau zur Kinopremiere des überarbeiteten Klassikers)

- 2 in 1 Skateboard von *Fisher-Price* (Jungen fahren auf dem Skateboard, welches in einen Tretroller verwandelt werden kann, da eine Stange zum hochklappen inkludiert ist)

#### Werbeblock auf SuperRTL

Werbeblock folgt nach der Serie „*CatDog*“ und vor der Serie „*Winnie Puh*“

Dauer des Werbeblocks: 05:02:13

Tag der Ausstrahlung: 25. Februar 2002

Zeitpunkt der Ausstrahlung: etwa um 14:50 Uhr

#### Inhalt:

- *Actimel* (Kinder und Trickfiguren im Spot)
- *Fruchtiger* (Kinder und Trickfigur im Spot)
- *Baby Born* (mit *Mini-Baby Born*, *Baby Born*-Haus, die gesamte *Baby Born Mini*-Welt, kleinen Kindern die damit spielen) von *Zapf Creation*
- *Walt Disney's „Der Glöckner von Notre Dame 2“* exklusiv auf Video und DVD
- „*Bob, der Baumeister*“-Spielzeug von *Hasbro*, *Toggolino*-Fliege wird im Spot eingeblendet (Off-Stimme: „Eure Lieblinge aus der Serie ‘*Bob, der Baumeister*’ gibt es auch als Plüsch- und Spielfiguren!“), am Ende des Spots wird eingeblendet: “*Bob der Baumeister@HIT.Kchapman2001.Toggolino auf SuperRTL 1999*“
- *Zauberjuwelen-Barbie* (Mädchen spielen mit *Barbie* und den Armbändern, die bei den Puppen dabei sind und die sie selbst auch tragen können)
- *Super Dickmann's*
- *UNO extrem* (Familie mit Vater, Mutter und zwei Kindern – Junge und Mädchen spielen *UNO extrem*)
- *Pomm-Bär Ketchup* (mit Trickfiguren)
- *Stickernägel Barbie* (Mädchen spielen mit *Barbie*, die bestickten Nägel können die Kinder sich selbst auch ankleben), Gewinnspiel wird angepriesen, zu finden im neuen *Barbie*-Journal
- *Kinder Prof.Rino* (Vater sucht Schokolade, Sohn führt ihn mit „Heiß“ oder „Kalt“ zum Kühlschrank in dem die *Kinder Prof.Rino* liegen)
- Der „*Fireman Song*“ als Single im Handel erhältlich, *SuperRTL* Fliege während des Spots öfter eingeblendet

- *Disneys Monster AG*-Figuren als Spielzeug (Off-Stimme: „Endlich, jetzt gibt’s die Stars der Monster AG für euch zum Anfassen.“) Kinder spielen mit Figuren von *Hasbro*
- Die Serie „*Disneys Art Attack*“ auf dem *Disney Channel* wird angepriesen (Off-Stimme: „Achtung, Spaßattacke im *Disney Channel*!“), der Moderator der Sendung agiert in einer animierten Welt voll Pinsel, Farben und Selbstgebasteltem. Off-Stimme: „Brand-neue Folgen mit den tollsten Bastelideen!“ Moderator: „Art Attack weckt den Künstler in euch!“ Weiters wird darauf hingewiesen, dass alle Basteltipps im Internet einzusehen sind – unter [www.Disneychannel.de](http://www.Disneychannel.de) , Off-Stimme: „Dein Ideensender. Nur auf Premiere World!“
- *Disneys Monster AG*-Figuren als Plüschifiguren zum Spielen von *Hasbro*
- Magazinreihe (Zeitschrift) „*Real Robots*“ (Zeitschrift und Roboter sind zu sehen, Off-Stimme: „Erfahre alles über Roboter im Action. Ausgabe über Ausgabe baust du Cybot, deinen eigenen intelligenten Roboter. Fang an zu bauen. Ausgabe Eins zur 2,90 Euro!“)
- *Diva Star* Puppen (Mädchen spielen mit Puppen, Puppen können sprechen, sich gegenseitig erkennen, wissen was sie anhaben, etc.) von *Mattel*