

Ein kontrastiver Vergleich zwischen den Medien Film und Fernsehen anhand der Ausarbeitung des Themas „Naturkatastrophen“ in Action-Adventure-Filmen und in den Nachrichten

Kotrla, Helena

Master's thesis / Diplomski rad

2011

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:674975>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-06**



FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJ

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij njemačkog jezika i književnosti (prevoditeljski smjer)

Helena Kotrla

**Ein kontrastiver Vergleich zwischen den Medien Film und
Fernsehen anhand der Ausarbeitung des Themas
„Naturkatastrophen“ in Action-Adventure-Filmen und in den
Nachrichten**

Diplomski rad

Mentor: dr. sc. Ivana Jozić

Osijek, 2011.

Zusammenfassung

Diese Diplomarbeit befasst sich mit der Analyse der Medien Film und Fernsehen unter semiotischen Gesichtspunkten. Zu diesem Zweck wurde erstens intensiv auf die Begriffserläuterung und den Gegenstandsbereich der Semiotik eingegangen. Die wichtigsten Termini, aber auch einige Theorien bekannter Semiotiker wurden näher erläutert. Miteinbezogen ist eine ausführliche Beschreibung einiger Zeichentheorien. Dabei stehen Saussures, Morris' und Peirces Zeichentheorien besonders im Vordergrund. Ein kurzer Abschnitt wurde auch der Informationstheorie in Bezug auf die Semiotik gewidmet. Daraufhin folgt ein Kapitel über die Mediensemiotik und ihren Gegenstandsbereich. Auf die Zeichensysteme der Massenmedien wird in diesem Zusammenhang auch eingegangen. Film und Fernsehen werden weiter als Kommunikationsmedien aufgefasst mit einer Erläuterung der filmischen Codes. Es wird anschließend auf die semiotischen Aspekte der Filmwissenschaft eingegangen und nach diesen Aspekten folgt ein Vergleich der beiden Medien anhand der Beispiele ARD Tagesschau und dem Film „2012“. Vorher werden noch die genrespezifischen Merkmale der beiden Beispiele erläutert und ein kurzer Abschnitt über die Mythenproduktion durch Nachrichten fehlt in diesem Zusammenhang auch nicht.

Schlüsselwörter: Gegenstandsbereich der Semiotik, Zeichentheorie, Mediensemiotik, Massenmedien, Filmwissenschaft, Vergleich der Medien Film und Fernsehen.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	5
2. Übersicht der theoretischen Grundlagen der Semiotik	7
2.1 Begriffserläuterung	9
2.2 Zeichentheorien	10
2.2.1 Saussures Zeichenbegriff	12
2.2.2 Peirces Zeichenbegriff	13
2.2.3 Morris' Zeichenbegriff	14
2.3 Informationstheorie und Semiotik	16
2.4 Traditionen und Tendenzen der Semiotik	18
2.5 Kultur unter semiotischem Gesichtspunkt	19
3. Mediensemiotik als Teildisziplin der Semiotik	20
3.1 Verschiedene Zeichensysteme der Massenmedien	23
3.2 Mediale Organisation von „Welt“	24
3.3 Die Darstellung der Wirklichkeit durch Film und Fernsehen	25
3.4 Kommerzialisierung und Globalisierung der Medien Film und Fernsehen	26
3.5 Film und Fernsehen als Kommunikationsmedien	27
3.5.1 Film- und Fernsehverstehen	28
3.5.2 Film- und Fernseherleben	29
3.6 Filmische Codes	30
4. Semiotische Aspekte der Filmwissenschaft	32
4.1 Filmsprache	33
5. Die Medien Film und Fernsehen im Vergleich	36
5.1 Zum Korpus der Analyse	37
5.2 Das Genre Katastrophenfilme und seine Eigenschaften	38
5.3 Das Genre Nachrichtensendungen und seine Eigenschaften	38
5.3.1 Mythenproduktion durch Nachrichten	40
5.4 ARD Tagesschau und der Film „2012“ im Vergleich	41

6. Schlussfolgerung	50
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	51
LITERATURVERZEICHNIS	52

1. Einleitung

Die vorliegende Arbeit richtet sich an alle, die sich für eine bewusste Wahrnehmung der Texte ihres alltäglichen Lebens interessieren. Film und Fernsehen sind nämlich allgegenwärtig in unserer Lebenswelt: Kino-, Fernsehfilme, Serien, Fernsehsendungen leben davon, Alltagserfahrungen, Träume und Konflikte der Zuschauer aufzugreifen und zu dramatisieren. Auf der Leinwand werden sowohl Jugendliche als auch Erwachsene mit ihren Lebensproblemen gezeigt. Die Zuschauer entdecken Anknüpfungspunkte zwischen dem Schicksal der vorgeführten Personen und der eigenen Realität bzw. ihrer individuellen Träume und Vorstellungen. Filme und Fernsehsendungen gewinnen in diesem Sinne immer mehr Bedeutung für die Beurteilung der sozialen Realität, für die lebensweltliche Orientierung und die Identitätsbildung von uns allen. Auch das Geschichtsbewusstsein, das nationale Selbstverständnis und das Verständnis fremder Kulturen werden immer mehr von den Medien Film und Fernsehen bestimmt (Bienk 2008: 15). Es bleibt also die Frage zu beantworten, inwieweit die Medien Film und Fernsehen das Wahrnehmungsbild von der Realität bei den Zuschauern beeinflussen und welche Mittel sie sich dabei bedienen. Das Wahrnehmungsbild der Realität realisiert sich im Kopf des Zuschauers, abhängig vom Medium, immer auf eine andere Weise, egal ob es sich dabei um ein und dasselbe Thema (im Film oder in einer Fernsehsendung) handelt.

Das Gebiet der Medienwirkung ist ein recht umfangreiches Feld und kann daher nach mehreren wissenschaftlichen Gesichtspunkten (Medienwissenschaft, Rezeptionstheorie, Anthropologie, Soziologie, Linguistik usw.) untersucht werden. In dieser Arbeit wird nach semiotischen Gesichtspunkten vorgegangen. Dementsprechend wird im zweiten Kapitel eine theoretische Grundlage der Semiotik geboten. Der Gegenstandsbereich, sowie für die Semiotik spezifischen Termini werden in diesem Kapitel erläutert. Es wird auch auf die Zeichentheorien eingegangen, ein für die Semiotik wichtiger Gegenstandsbereich. Die Zeichenbegriffe von Saussure, Peirce und Morris, sowie die Informationstheorie in Bezug auf die Semiotik werden näher beschrieben. Das dritte Kapitel befasst sich mit dem Gebiet der Mediensemiotik als einer Teildisziplin der Semiotik. In diesem Sinne werden die Zeichensysteme der Massenmedien und wie es dadurch zu einer medialen Organisation von Welt kommt, ausgearbeitet. Die Medien Film und Fernsehen werden weiterhin als Kommunikationsmedien untersucht und in diesem Zusammenhang findet sich auch eine Erläuterung der filmischen Codes. Auch ein Abschnitt über die Kommerzialisierung und

Globalisierung der beiden Medien findet hier ihren Platz. Das vierte Kapitel befasst sich mit den semiotischen Aspekten der Filmwissenschaft und einer Analyse der Eigenschaften der Filmsprache. Im fünften Kapitel stehen die Medien Film und Fernsehen im Vergleich. Der Korpus der Analyse wird detailliert angegeben mit einer Beschreibung der Genres Katastrophenfilme und Nachrichtensendung. Es wird noch kurz die Mythenproduktion durch Nachrichten beschrieben und anschließend folgt ein kontrastiver Vergleich zweier Beispiele, der ARD Tagesschau und des Katastrophenfilms „2012“.

2. Übersicht der theoretischen Grundlagen der Semiotik

Die wohl gängigste Definition der Semiotik ist die, dass es sich dabei, vereinfacht ausgedrückt, um Zeichenlehre oder Zeichentheorie handelt. Dies trifft jedoch nur auf einen kleinen Aspekt des semiotischen Gegenstandsbereichs zu. Die Semiotik umfasst so mancherlei, von der Soziologie, Linguistik, Psychologie über die Philosophie bis hin zur Rezeptionstheorie usw., und kann deshalb als eine interdisziplinäre Wissenschaft angesehen werden. Hierbei muss man auch erwähnen, dass es sich bei der Semiotik um eine relativ junge wissenschaftliche Disziplin handelt und es auch zahlreiche Bemühungen gibt einen semiotischen Wissenschaftsbetrieb zu festigen. Da die Semiotik mit vielen anderen wissenschaftlichen Disziplinen in Berührung kommt, haben viele Semiotiker ihre eigenen Vorstellungen von der Semiotik und definieren sie auch dementsprechend auf ihre eigene Weise:

Semiotik ist die Wissenschaft von den Zeichen, ob sie nun tierisch oder menschlich, sprachlich oder nichtsprachlich, wahr oder falsch, adäquat oder inadäquat, gesund oder pathisch sind.

Charles W. Morris (1946), zitiert nach Trabant 1976: 8

Semiotik - allgemeine Theorie der sprachlichen Zeichen. Die Semiotik als Teil der Erkenntnistheorie untersucht nicht die konkreten Zeichen bestimmter Sprachen, sondern ist allgemeine Sprachtheorie. Alle Erkenntnis ist letzten Endes gesellschaftliche Erkenntnis, was bedingt, daß Mittel des Austausches, der Speicherung und der Verarbeitung von Informationen usw. zur Verfügung stehen. Diese Mittel sind die sprachlichen Zeichen.

G. Klaus/ M. Buhr (1972), zitiert nach Trabant 1976: 8

Um nicht weitere Definitionen anzuführen, bleibt zu sagen, dass die Antworten auf die Frage, was nun der Gegenstandsbereich der Semiotik ist, bei verschiedenen Semiotikern zwar äußerst verschieden ausfallen, aber dennoch haben sie eines gemeinsam: Die Sprache ist bei allen Semiotikern der wichtigste Gegenstandsbereich. Die Spannweite der Semiotik reicht von der Begrenzung der Semiotik auf Sprache, wie bei G. Klaus, über die Ausdehnung der Semiotik auch auf nichtsprachliche menschliche Zeichen (Locke, Lambert, Hegel, Saussure) und Morris bezieht sogar die tierischen Zeichen ein (vgl. Trabant 1976: 7-9).

Einer der bekanntesten Semiotiker Umberto Eco stellt in seinen semiotischen Untersuchungen vor allem den Begriff *semiotisches Feld* in den Vordergrund. Wenn die Semiotik ein *Feld* ist, müsste eine Definition von Semiotik aus mehr oder weniger bekannten

Tatsachen auf allgemeine Regeln geschlossen werden. Aus diesem Feld der Untersuchungen müssten dann eine Reihe konstanter Tendenzen und dann ein einheitliches Modell hochgerechnet werden. Wenn die Semiotik aber eine *Disziplin* ist, würde ein semiotisches Modell aus einer logischen Folgerung, d. h. deduktiv, entstehen. Dieses semiotische Modell dient dann als Parameter, „[...] aufgrund dessen die verschiedenen Untersuchungen ins semiotische Feld aufzunehmen oder aus ihm auszuschließen wären“ (Eco 1972: 17f).

Wichtig zu erwähnen wäre noch, dass es falsch ist, die deduktiv gesetzte Struktur des semiotischen Feldes als wahr, objektiv oder definitiv zu betrachten. Die Struktur des semiotischen Feldes muss als eine ungenaue Größe angenommen werden, damit eine semiotische Untersuchung überhaupt Sinn macht. Falls dem nicht so wäre, bekäme die Semiotik als Forschung, als Methode und als Definition drei negative Eigenschaften: Als erstes wäre sie schon abgeschlossen im Augenblick ihrer Entstehung, zweitens wäre sie eine Betrachtungsweise, die sich als absolut setzt und alle nachfolgenden Überlegungen ausschließt, und drittens würde sie als eine Philosophie schlechthin aufgefasst werden und nicht als eine wissenschaftliche Disziplin oder eine Untersuchungsmethode (ebd.: 19).

Eine der wichtigsten Voraussetzungen, auf der die Semiotik gründet, und somit auch die Leithypothese ist: Bei einer Kommunikation, sei es mit Worten, Gesten, gezeichneten Zeichen oder Lauten, stützt man sich auf eine Reihe von irgendwie verabredeten Regeln, die das Zeichen verständlich machen, d. h. bei jedem Kommunikationsprozeß existieren diese Regeln bzw. Codes und sie beruhen auf irgendeiner kulturellen Übereinkunft (vgl. Eco 1972: 20). Demnach gehören folgende Forschungsgebiete zum semiotischen Feld: Zoosemantik (Zeichen der Tiere), Geruchssignale, Kommunikation durch Berührung, Geschmackscodes, Paralinguistik (Intonation und Stimmtypen), medizinische Semiotik, Kinesik und Proxemik (Gesten und Körperbewegung), Musik, formalisierte Sprachen, geschriebene Sprachen, unbekannte Alphabete, Geheimcodes, natürliche Sprachen, visuelle Kommunikation, Systeme von Objekten, Strukturen der Intriege, kulturelle Codes, ästhetische Codes und Botschaften, Massenkommunikationen, Rhetorik (ebd.: 20-26). Man sieht, dass die Aufzählung nach einem bestimmten Muster erfolgt und zwar von den offenbar natürlichsten und spontansten, weniger kulturellen Kommunikationssystemen bis hin zu den komplexesten kulturellen Prozessen.

Weiterhin kann man die Semiotik, laut Charles W. Morris, in drei Teildisziplinen unterteilen und dabei ist wichtig, dass man diese drei Teildisziplinen auch unterscheidet und nicht mit der Semiotik selbst verwechselt. Es handelt sich um Semantik, Syntaktik und Pragmatik. Die Semiotik beschäftigt sich traditioneller Weise mit dem Sinn oder der Bedeutung, d. h. sie untersucht, inwieweit Zeichen einer bestimmten Bedeutung entsprechen und definiert auf möglichst logische Art und Weise Regeln, um die Zeichen zu interpretieren. So können wir dann von drei Zeichenarten sprechen: Icon, Index und Symbol. Sie unterscheidet sich von der Semiotik in dem Sinne, dass die Semiotik auch die Prozesse untersuchen muss, „[...] die, ohne die Bedeutung direkt einzubeziehen, die Zirkulation von Bedeutung ermöglichen“ (Eco 1972: 31). Die Syntaktik hingegen behandelt die formalen Beziehungen zwischen den Zeichen untereinander. Sie versucht Gesetzmäßigkeiten für die Empfehlung der äußeren Form herauszufinden (z. B. für die Sprache wäre das die Grammatik). Die Pragmatik gilt als die komplexeste Teildisziplin der Semiotik, weil sie in ihre Untersuchungen die Zeichengeber und die Zeichenempfänger miteinbezieht. Die pragmatische Funktion ist im Hinblick auf die möglichen Reaktionen des Empfängers von übertragenden Zeichen zu sehen, daher handelt es sich hier um die Wirkungen von Zeichen. Als Subfunktion lassen sich dabei die Symbolfunktion (die im Zeichen enthaltenen kognitiven Elemente), die Symptomfunktion (die emotional-affektive Komponente von Zeichen, die der Mitteilung von Emotionen an andere bzw. ihrer Hervorrufung bei anderen dient) und die Signalfunktion (die das Verhältnis von Abbildung, Handeln und Praxis betreffende Handlungskomponenten von Zeichen) unterscheiden (Trabant 1976: 41-47).

2.1 Begriffserläuterung

Über den Namen der Disziplin wurde lange diskutiert. Es bestehen zwei Formulierungen: Semiotik oder Semiologie¹. Eines ist aber sicher: Beide Begriffe wurden vom griechischen *semeion* abgeleitet, was *Zeichen* bedeutet (Kjørup 2009: 7). Von der Semiologie spricht man, wenn man an die Definition von Saussure denkt. Er betrachtet nämlich die menschliche Sprache nur als eines von vielen Zeichensystemen. Die Sprachwissenschaft wäre demnach eine Unterabteilung einer mehr umfassenden, allgemeinen „Wissenschaft, welche das Leben der Zeichen im Rahmen des sozialen Lebens untersucht“ (Saussure (1967), zitiert nach Kjørup 2009: 12). Diese Wissenschaft nennt

¹ Beide Begriffe gehen auf zwei Theoretiker zurück, die als Begründer der Semiotik angesehen werden, Ferdinand de Saussure und Charles Sanders Peirce (Kjørup 2009: 7).

Saussure Semiologie und aus ihr ergaben sich wesentliche Impulse in der Linguistik. Im Gegensatz zu Saussures Zeichenbegriff, der sich ausschließlich und formal auf Sprache bezieht, ist der Zeichenbegriff von Peirce ganzheitlich. Er enthält neben der Repräsentationsfunktion ebenso eine Erkenntnisfunktion der Zeichen. Peirce unterteilte Semiotik in spekulative Grammatik, logische Kritik und spekulative Rhetorik. Saussures Definition hat den größten Teil der heute betriebenen semiotischen Forschungen angeregt, aber dennoch wird sie als unvollständig angesehen, und zwar genau deshalb weil er den Begriff *Zeichen* verwendet (siehe Abschnitt 2.2.1).

Im Grunde kann man sagen, wenn man terminologisch zwischen Zeichentheorie im allgemeinen und sprachwissenschaftlicher Zeichentheorie im besonderen unterscheiden will, kann die Bezeichnung *Semiotik* für die allgemeine Zeichentheorie verwendet werden und der Begriff *Semiologie* für die strukturalistische Variante.

2.2 Zeichentheorien

Der Begriff des *Zeichens* spielt in der Semiotik eine äußerst wichtige Rolle. Ähnlich wie mit dem Begriff *Semiotik*, haben auch hier verschiedene Semiotiker verschiedene Zeichentheorien entwickelt. Eines ist jedoch sicher: Das Zeichen ist sehr komplex und genau wegen seiner Komplexität ist es schwer, eine Definition zu geben, die all seine Vielfalt umfasst.

Wie schon erwähnt, entsteht die Semiotik in der Philosophie als ein Teil der Erkenntnistheorie und nicht als ein Teil der praktischen Philosophie. Dies führte dazu, dass das Zeichen nicht so sehr im Hinblick auf seine Rolle innerhalb der gesellschaftlichen Praxis gefasst wurde, sondern vor allem im Hinblick auf seine Rolle in der Erkenntnis. Es wird vor allem die Notwendigkeit des sprachlichen Zeichens als Voraussetzung für das Denken betont, aber die Rolle des Zeichens für die Kommunikation bzw. den gesellschaftlichen Verkehr wird weniger berücksichtigt. Diese Auffassung des Zeichens stützt sich insbesondere auf das philosophische System Hegels (vgl. Trabandt 1976: 15f). Im Gegensatz dazu steht die Auffassung von Marx und Engels, die den gesellschaftlichen Charakter der Sprache bzw. des sprachlichen Zeichens betont und folgendes über die Funktion der Sprache aussagt:

Die Sprache ist so alt wie das Bewußtsein - die Sprache *ist* das praktische, auch für andere Menschen existierende, also auch für mich selbst erst existierende Bewußtsein, und die Sprache entsteht, wie das Bewußtsein, erst aus dem Bedürfnis, der Notdurft des Verkehrs mit anderen Menschen... Das Bewußtsein ist also von vornherein schon ein gesellschaftliches Produkt und bleibt es, solange überhaupt Menschen existieren.

Marx/ Engels, zitiert nach Trabant 1976: 16

Da die Semiotik ihre Wurzeln in der Philosophie hat, sind auch die ersten Zeichentheorien stark an die Philosophie angelehnt. Die erste semiotische Frage in der Philosophie war die, nach der Wahrheit der Zeichen, der Übereinstimmung von Zeichen und Welt. In diesem Sinne entstand eine logische Zeichentheorie, die man zugleich auch als die einfachste Zeichentheorie bezeichnen kann. Demnach ist das Zeichen ein Ding, das für ein anderes Ding steht (*aliquid stat pro aliquo*) (Trabant 1976: 17). Später hat sich herausgestellt, dass dies nur auf einen Sonderfall zutrifft, wie z. B. die symbolischen Notationen der Mathematik.

Je mehr man in die semiotische Diskussion über das Zeichen einging, desto mehr Fragen kamen auf, wie z. B. die Frage nach der Willkürlichkeit des Zeichens. Ein Aspekt, der in diesem Zusammenhang diskutiert wurde, war, aufgrund welcher Instanz denn die Verbindung zwischen dem sprachlichen Zeichen und dem, wofür es steht, überhaupt gilt.

Ein weiterer Aspekt war die Frage nach der Abbildlichkeit des Zeichens, d. h. ob die materielle Gestalt des Zeichens eine Ähnlichkeit mit dem Ding aufweist, für das es steht. So kam es zu der Unterscheidung zwischen Iconen und Symbolen. Im Gegensatz zu den Symbolen sind Icone solche Zeichen, die eine Ähnlichkeit, wie oben beschrieben, aufweisen. Außerdem sind sie vom Menschen erzeugte künstliche und in dieser Hinsicht willkürliche Zeichen (Trabant 1976: 19). Eco beschreibt die Ähnlichkeit zwischen dem ikonischen Zeichen und dem dargestellten Gegenstand auf eine völlig andere Weise: „Wenn das ikonische Zeichen mit irgendetwas Eigenschaften gemeinsam hat, dann nicht mit dem Gegenstand, sondern mit dem Wahrnehmungsmodell des Gegenstandes“ (Eco 1972: 213). Nicht nur die Ähnlichkeit macht ein Zeichen zu einem ikonischen Zeichen, auch das Wahrnehmungsmodell, Abbildungskonventionen, Erfahrungen der Zeichenproduzenten und des Zeichenbetrachters spielen eine wichtige Rolle.

2.2.1 Saussures Zeichenbegriff

Wie schon bereits erwähnt hatte Ferdinand de Saussure seine eigene Vorstellung von der Aufgabe der Semiotik, die er Semiologie nannte. Für ihn war sie eine gesellschaftliche Disziplin, die er als Teil der Soziopsychologie sah. Seiner Meinung nach, sollte sie „das Leben der Zeichen im Rahmen des gesellschaftlichen Lebens“ untersuchen und uns sagen „woraus die Zeichen bestehen, welche Gesetze sie bestimmen“ (Saussure, zitiert nach Trabant 1976: 27). Das problematische an dieser Definition ist der Ausdruck *Zeichen*, denn für ihn ist das *Zeichen* die Vereinigung eines *Signifikans* mit einem *Signifikat* und so müssten viele Phänomene, die man heute zum Bereich der Semiotik zählt, ausgeschlossen bleiben (Eco 1972: 28). Saussures Zeichentheorie besagt, dass das sprachliche Zeichen nicht eine *Sache* und einen *Namen* vereinigt, sondern einen *Begriff* und ein *Lautbild*. Seine Zeichentheorie unterscheidet sich in drei Hinsichten von den früheren Zeichentheorien. Erstens wird auch das Zeichen, wie Begriff und Referent, weiter unterschieden und zwar aufgrund der Differenz zwischen einer Ebene der Aktualisierung des Zeichens (*parole*) und einer Ebene des Zeichensystems (*langue*), was dann den zweiten Unterschied ausmacht. Drittens ist das Zeichen nicht etwas, was für etwas anderes steht, sondern die Einheit von Lautbild und Begriff bzw. von Signifikant und Signifikat (Trabant 1976: 29-32). Demnach sieht Saussures Zeichenmodell folgendermaßen aus:

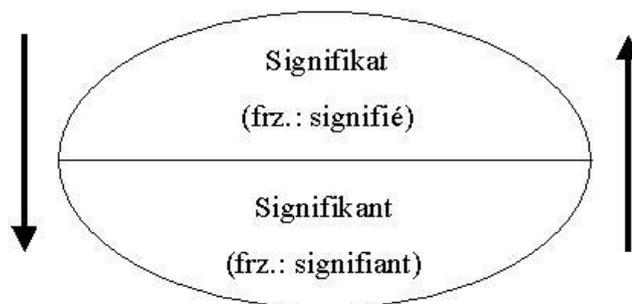


Abb. 1 Saussures Zeichenmodell

Ein Zeichen hat also zwei Seiten, die Ausdrucksseite und die Inhaltsseite. Der Ausdruck oder der Inhalt können aber auch selbst schon Zeichen sein. Ein Zeichen kann durch ein anderes Zeichen ausgedrückt werden (und auch dieses hat wieder eine Ausdrucks- und eine Inhaltsseite), oder kann selbst Ausdruck für ein anderes Zeichen sein, d. h. ein anderes Zeichen zum Inhalt haben. Demnach unterscheidet man zwischen *Denotation* und *Konnotation*. Ein Zeichen, das kein anderes Zeichen als Ausdruck oder als Inhalt hat wird

denotatives Zeichen genannt, im Gegensatz dazu wird ein Zeichen, das ein anderes Zeichen zum Inhalt hat, konnotatives Zeichen genannt. Die Denotation bezeichnet also das Verhältnis zwischen Ausdruck und Inhalt in einem Zeichen, d. h. die Ausdrucksseite denotiert den Inhalt. Konnotation ist hingegen das Verhältnis zwischen dem zugrundeliegenden Zeichen und dem übergeordneten Inhalt, d. h. das zugrundeliegende Zeichen konnotiert diesen Inhalt (Kjørup 2009: 15f).

Obwohl Saussures Vorschlag und Systematik einer Wissenschaft von den Zeichen als bahnbrechend angesehen werden kann, wurde seine Theorie auch stark kritisiert. Ihm wird vorgeworfen, dass er die Zeichenwissenschaft zu sehr auf die *langue* reduzierte. Eine Untersuchung der *parole* wird zwar nicht ausgeschlossen, sie wird aber streng von der *langue*-Wissenschaft getrennt und als sekundär angesehen. Außerdem gibt er nicht genügend Aussagen darüber, wozu denn die sprachlichen Zeichen und die Zeichen im allgemeinen überhaupt dienen, welchen Zweck bzw. Funktion sie haben und wie man feststellen kann, ob bestimmte Fakten semiotische Fakten sind. Weiterhin wird bemängelt, dass sein Zeichenbegriff zu stark am einzelnen Wort orientiert ist und dass er die Kombination der Wörter weitgehend als Tatsache der *parole* ansieht (Trabant 1976: 33-35).

2.2.2 Peirces Zeichenbegriff

Peirces Auffassung des Zeichens unterscheidet sich stark von der saussurischen Vorstellung. Peirce sieht das Zeichen als eine triadische Struktur. Diese Struktur hat als Basis das Symbol oder Repräsentamen und es steht in Bezug zu einem Objekt, das es repräsentiert. An der Spitze des Dreiecks steht der *Interpretant*, das viele mit Saussures Signifikat oder der Referenz gleichstellen (Eco 1972: 76). Graphisch dargestellt, sieht sein Zeichenmodell wie folgt aus:

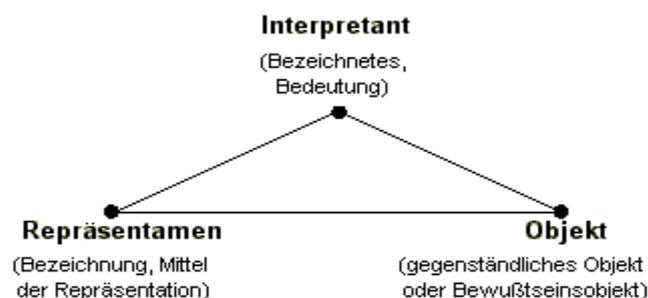


Abb. 2 Das semiotische Dreieck

Es ist wichtig zu erwähnen, dass man den Interpretanten auf keinen Fall mit dem *Interpreten*, demjenigen der das Zeichen empfängt, verwechseln sollte. Man muss beachten, dass der Interpretant das ist, was die Gültigkeit des Zeichens auch in Abwesenheit des Interpreten garantiert. Peirces dreigliedriger Zeichenbegriff besteht also nicht aus den Elementen Zeichen – Gegenstand – Deuter, sondern aus den Elementen Zeichen – Gegenstand – Interpretant, wobei der Interpretant einerseits eine Art Gedanke ist, den das Zeichen beim Deuter auslöst, andererseits aber auch selbst ein Zeichen ist (Kjørup 2009: 18). Peirce beschreibt den Interpretanten als eine weitere Repräsentation, die sich auf dasselbe Objekt bezieht, d. h. „um zu bestimmen, was der Interpretant eines Zeichens ist, muß man es mittels eines anderen Zeichens benennen, das seinerseits einen anderen Interpretanten hat, welches mit einem weiteren Zeichen benannt werden kann und so fort“ (Eco 1972: 77). Es handelt sich demzufolge um einen unendlichen Prozess der *Semiose* bzw. Wirkungsentfaltung eines Zeichens, was für viele Forscher erschreckend wirkte und sie deshalb Peirces Modell stark kritisierten. Die Idee des Interpretanten ist trotzdem ein wichtiger Bestandteil der Semiotik und sie macht die Semiotik zu einer Wissenschaft der Kulturphänomene. Der Reichtum und die Ungenauigkeit des Interpretanten und seine kontinuierliche Zirkularität ist die normale Bedingung der Kommunikation (ebd.: 78). Folgendes Zitat von Peirce verdeutlicht nochmals seine Zeichenauffassung:

Ein Zeichen, oder ein Repräsentamen, ist etwas, das für jemanden in irgendeiner Hinsicht oder durch irgendeine Eigenschaft für etwas anderes steht. Es wendet sich an jemanden, d. h. es schafft im Bewusstsein dieser Person ein entsprechendes Zeichen oder auch ein komplexes Zeichen. Dieses neu geschaffene Zeichen werde ich den Interpretanten des ersten Zeichens nennen. Das Zeichen steht für etwas, seinen Gegenstand. Es steht für den Gegenstand, aber nicht in jeder Hinsicht, sondern im Hinblick auf eine Art Idee, die ich manchmal als das Fundament (»ground«) des Repräsentamen bezeichnet habe.

Peirce, zitiert nach Kjørup 2009: 18

2.2.3 Morris' Zeichenbegriff

Morris' Zeichentheorie hat eine große Wirkung vor allem in angelsächsischen Ländern, aber auch auf die bekanntesten deutschen Semiotiker G. Klaus und M. Bense. Im Gegensatz zu Saussure wird hier die deskriptive Semiotik nicht als ein Teil der Soziopsychologie gesehen, sondern als ein Teil der naturwissenschaftlichen Verhaltensforschung. Genau dieser Anschluß macht die Semiotik letztendlich zur wissenschaftlichen Disziplin. Dies bedeutete auch, dass sich der Gegenstandsbereich der

Semiotik ausweitete und zwar über die menschlichen Fakten, wie es Saussure betonte, bis auf das semiotische Verhalten von Organismen (Trabant 1976: 35f). Somit kann Morris' Theorie als eine Theorie des Zeichengebrauchs verstanden werden. Sie wird ebenfalls behavioristische Zeichentheorie genannt, weil Morris als Gegenstand der Semiotik ein beobachtbares Verhalten (*behavior*), das als Reaktion eines Organismus auf ein Reiz aufgefasst wird, sieht. Der Gegenstand der Semiotik ist also das sogenannte Zeichenverhalten. Für das Zeichenverhalten gibt Morris als Beispiel, einen Autofahrer, der nachdem ihm gesagt wurde, dass die Straße, die zu der Stadt führt, in die er fahren möchte, durch einen Erdbeben versperrt ist, und er deshalb seine Fahrtroute ändert (vgl. Trabant 1976: 37). In diesem Falle wäre das Zeichen, das gesprochene Wort, d. h. ein Stimuli besonderer Art, die bei Organismen (*Interpreten*) bestimmte Reaktionen auslösen (in diesem Beispiel: das Hindernis umfahren). Bei Morris gibt es noch den Begriff *Denotat*, das er als Gegenstand, von denen der auf das Zeichen reagierende Organismus Notiz nimmt, auf die sich das Zeichen bezieht, die Referenten, bezeichnet. Die Gesamtheit möglicher Denotate und Referenten, auf die man sich mit einem Zeichenträger beziehen kann, nennt er *Designat*. Hierbei ist wichtig zu erwähnen, dass Reaktionen auf Zeichen-Stimuli auch dann stattfinden können, wenn keine Denotate beobachtet werden können, d. h. der Autofahrer umfährt auch dann das Hindernis, wenn der Informant ihn belogen hat und gar kein Erdbeben stattgefunden hat. So sieht dann Morris' Zeichentheorie (ebd.: 37) graphisch aus:

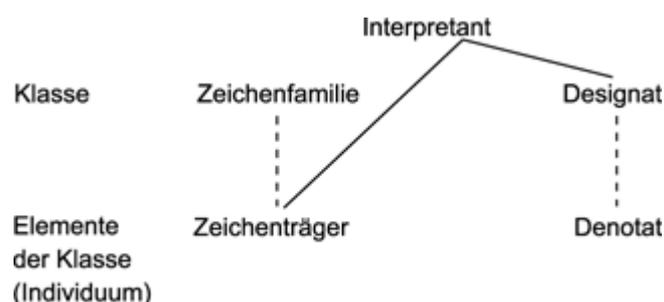


Abb. 3 Morris' Zeichentheorie

Morris' Zeichentheorie ist vor allem für die Unterscheidung der semiotischen Dimensionen oder Unterabteilungen der Semiotik in Syntaktik, Semantik und Pragmatik wichtig (siehe Abschnitt 2). Um diese Unterteilung im zeichentheoretischen Kontext genauer zu erläutern, wird folgendes Beispiel behilflich sein:



Syntaktik	Quadrat, P	Kreis, Strich	Karte, Rot
Semantik	Parkplatz	Kirche	Feldverweis
Pragmatik	hinfahren	beten	abtreten

Abb. 4 Dimensionen der Semiotik

Dem Beispiel zufolge ist ein Zeichen syntaktisch einwandfrei, wenn es aus graphischer Sicht richtig erkennbar ist; semantisch einwandfrei, wenn es sicherstellt, dass die beim Empfänger eintreffende Nachricht möglichst mit der Nachrichtenquelle identisch ist; pragmatisch einwandfrei, wenn es Einfluss auf die Verhaltensweise des Betrachters nimmt. Ein weiteres Beispiel bildet unsere Sprache, denn aus semiotischer Hinsicht kann man sie als jede intersubjektive Menge von Zeichenträgern, deren Gebrauch durch syntaktische, semantische und pragmatische Regeln festgelegt ist, definieren (Trabant 1976: 47).

2.3 Informationstheorie und Semiotik

Bei näherer Betrachtung der erläuterten Zeichentheorien fällt auf, dass sie im Grunde eine triviale Tatsache außer Acht lassen: Wie immer Zeichen auch definiert werden, sie kommen in einem Vorgang vor bzw. sie dienen einem Vorgang, den man Kommunikation nennen kann. Hier stellt sich natürlich die Frage, was Kommunikation eigentlich ist. Kommunikation kann als ein Vorgang, der sich zwischen Systemen abspielt, verstanden werden. System kann in diesem Sinne alles sein, Menschen, Maschinen, Gesellschaften, Tiere, Pflanzen usw. Kommunikation ist daher jeder Austausch von Information zwischen Systemen (Trabant 1976: 48f). Genau so, wie es mehrere Zeichentheorien und Zeichenmodelle gibt, gibt es auch mehrere Kommunikationstheorien, von den einfachsten angefangen bis hin zu komplexeren Modellen. Ein einfaches Kommunikationsmodell sieht daher folgendermaßen aus:

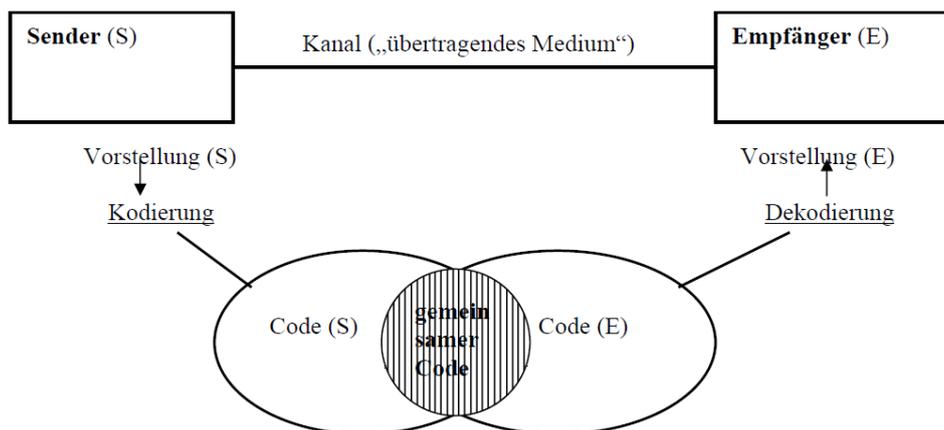


Abb. 5 Einfaches Kommunikationsmodell

Kommunikation findet immer zwischen zwei Größen statt, einem Sender und einem Empfänger. Das können beides Menschen sein, die sich unterhalten, also Sprecher und Hörer, es kann aber auch ein Schreibender und ein Lesender sein. Die Komponente Kanal verbindet Sender und Empfänger miteinander. Diese Verbindung wird erst durch ein Übertragungsmittel hergestellt. Die Einheit, die über den Kanal vom Sender zum Empfänger übertragen wird, nennt man Signal. Der Sender bezieht seine Informationen aus der Informationsquelle. Beim Empfänger erfolgt dann die Verwertung der Information. Damit ist die Speicherung der signalisierten Information oder auch die Reaktion des Empfängers, die aufgrund der Information erfolgt, gemeint. Als Weiteres muss der Störfaktor hinzugefügt werden, mit dem bei der Übertragung des Signals auf dem Kanal in vielen Fällen zu rechnen ist. Beide Personen benutzen jeweils einen eigenen Code. Wenn ein Sprecher einen Code benutzt, den der Hörer überhaupt nicht kennt, z. B. eine Fremdsprache, dann wird die Kommunikation erschwert oder sie ist unmöglich, da eine Entschlüsselung des Signals nicht möglich ist. Zum Funktionieren der Kommunikation ist es notwendig, dass der Code des Sprechers und der des Hörers sich teilweise decken und dieser sogenannte kollektive Code ermöglicht das gegenseitige Verstehen der Kommunikationsteilnehmer (vgl. Trabandt 1976: 50).

Desweiteren kann man auch zwischen verschiedenen Kommunikationsarten unterscheiden: Telekommunikation (*one-to-one*), interpersonale Kommunikation (*face-to-face*) und Massenkommunikation (*one-to-many*). Da die Massenkommunikation im Verlauf der Arbeit im Vordergrund stehen wird, werden hier kurz die Grundmerkmale angeführt. Unter Massenkommunikation versteht man also eine Form der Kommunikation, die öffentlich ist, d. h. ohne begrenzte und personell definierte Empfängerschaft. Sie ist indirekt, d. h. es

besteht eine räumliche oder zeitliche Distanz zwischen den Kommunikationspartnern; sie ist einseitig, es besteht also kein Rollenwechsel zwischen Empfänger und Sender; außerdem wird sie durch technische Verbreitungsmittel (Medien wie Film und Fernsehen) an disperses Publikum vermittelt (Maletzke 1998: 46). Die Massenkommunikation kann man demnach als eine Art Ein-Weg-Kommunikation betrachten, die dann schematisch dargestellt folgendermaßen aussieht (ebd.: 47):

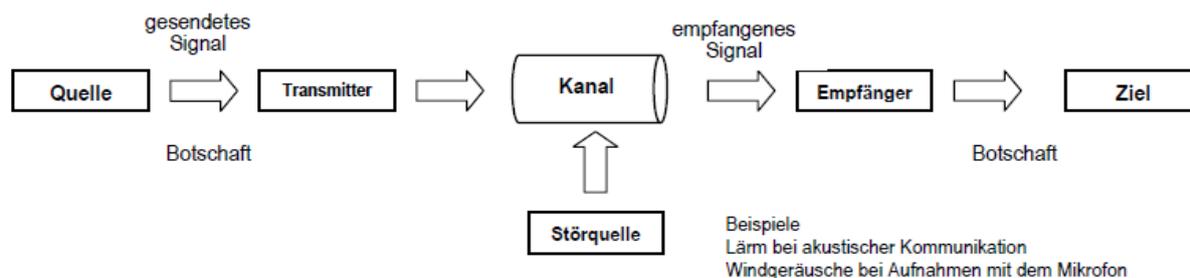


Abb. 6 Technische Ein-Weg-Kommunikation

2.4 Traditionen und Tendenzen der Semiotik

Die Semiotik ist auf zwei Quellen bzw. wissenschaftliche Traditionen zurückzuführen: auf die Philosophie und auf die Linguistik. Philosophische Überlegungen über die Zeichen, vor allem über die sprachlichen Zeichen, werden schon seit Jahrhunderten betrieben, von Platon über Locke, Leibniz und Hegel bis hin zu Peirce und Morris. Die moderne europäische Linguistik hat ihre Wurzeln natürlich auch in der Philosophie, ist aber mehr durch die fachwissenschaftlichen Tätigkeiten des Begründers der modernen europäischen Linguistik, Ferdinand de Saussure, und den Arbeiten Jakobsons und Hjelmslevs² geprägt. Diese semiotischen Tätigkeiten werden vor allem als eine „allgemeine Theorie der sprachlichen Zeichen“ (Trabant 1976: 12) aufgefasst, im Gegensatz zu den Überlegungen, die in angelsächsischen Ländern praktiziert werden, die Semiotik als Teil der Erkenntnistheorie sieht und als allgemeine Sprachtheorie definiert.

Seit den 60-er Jahren macht sich jedoch bemerkbar, dass sich die beiden Semiotiken, die philosophische und europäisch linguistische, immer mehr miteinander vermischen. Außerdem wurde die Verwirrung noch größer als sich in beide semiotischen Traditionen

² Louis Hjelmslev hat den Begriff *Semiotiken* in die Semiotik eingeführt, die er in denotative und konnotative Semiotiken unterteilt (siehe Eco 1972: 41).

auch noch die kybernetische Informationstheorie³ mischte. Seitdem bestehen auch Ansätze zu einer Integration der beiden Tendenzen (Trabant 1976: 12).

Damit eine wissenschaftliche Disziplin als etabliert angesehen werden kann, braucht sie bekanntlich auch institutionelle Aushängezeichen, wie z. B. einen Verein, eine Zeitschrift oder akademische Institute, die den Namen der Disziplin tragen. Was die Semiotik als eine relativ junge Disziplin betrifft, häufen sich immer mehr Zeitschriften und Vereine, für die Verbreitung des semiotischen Wissenschaftsbereichs.⁴ Man kann also erschließen, dass es sich bei der Semiotik um eine aufstrebende moderne Wissenschaft handelt.

2.5 Kultur unter semiotischem Gesichtspunkt

Wenn man die Kultur unter semiotischen Gesichtspunkten betrachtet, ist es wichtig zwei Kulturphänomene im Auge zu behalten: erstens die Herstellung und die Benutzung von Gebrauchsgegenständen, die zur Veränderung des Verhältnisses Mensch – Natur dienen, und zweitens der Austausch von Verwandten als erster Kern einer institutionalisierten gesellschaftlichen Beziehung (Eco 1972: 32). Diese beiden Phänomene wurden in den Vordergrund gestellt, „um zu zeigen, daß die ganze Kultur Kommunikation ist und daß Humanität und Gesellschaftlichkeit nur dann vorliegen, wenn Kommunikationsbeziehungen erreicht werden“ (ebd.: 33).

Aus dieser Art von Kulturuntersuchung kann man zwei Hypothesen erfassen. Die erste Hypothese ist radikal und besagt, dass die ganze Kultur als Kommunikationsphänomen untersucht werden muss, während die zweite Hypothese nicht so streng ist und besagt, dass alle Aspekte der Kultur als Inhalte der Kommunikation untersucht werden können. Die beiden Hypothesen sind miteinander verflochten und führen zur Schlussfolgerung, dass in der Kultur jede Größe zu einem semiotischen Phänomen werden kann, somit werden auch die Gesetze der Kommunikation als Gesetze der Kultur aufgefasst. Die Semiotik wird dementsprechend als eine Disziplin definiert, die sich mit der Kultur beschäftigen kann und muss (vgl. Eco 1972: 33-38).

³ Die kybernetische Informationstheorie ist ein semiotischer Ansatz von Georg Klaus und verbindet als eine marxistische Erkenntnistheorie die philosophische Semiotik mit der Informationstheorie, lässt aber dennoch wichtige Gedanken der linguistischen Semiotik nicht außer Acht (Trabant 1976: 102).

⁴ Seit 1969 gibt es die Gesellschaft *International Association for Semiotic Studies* (IASS) mit ihrer Zeitschrift *Semiotica* und mittlerweile wurde auch eine deutsche Gesellschaft gegründet, *Deutsche Gesellschaft für Semiotik* (DGS), die seit 1979 die *Zeitschrift für Semiotik* herausgibt (Trabant 1976: 8).

3. Mediensemiotik als Teildisziplin der Semiotik

Um sich Mediensemiotik als Teildisziplin der Semiotik vorzustellen, muss erstens der Begriff *Mediensprache* erläutert werden. Dieser Begriff wurde von der Publizistikwissenschaft übernommen, wurde dann zum wichtigen Punkt der Mediensemiotik. Weit verbreitet ist auch die Paraphrase des Begriffs *Sprache der Massenmedien*, die auch als Synonym verwendet wird. Beide Begriffe bzw. Begriffskomplexe haben als Bestandteil den Begriff *Sprache* in sich. Dieser Bestandteil muss jedoch als Metapher aufgefasst werden. Sie enthalten ein Reihe verschiedener Bedeutungen und lassen mehrere Interpretationen zu. Unter diesen Begriffen versteht man die mündliche oder schriftliche Sprache, die in den Massenmedien (Presse, Hörfunk, Film, Fernsehen usw.) verwendet wird. Weiterhin ist damit auch die sogenannte Sprache der Bilder gemeint, d.h. die Struktur und Ausdruckskraft stehender Bilder, wie in der Presse, oder bewegter Bilder, wie in Film und Fernsehen und auch der Stil von Filmen oder Fernsehsendungen (Länge der Einstellung, Montageprinzipien usw.). Auch die nonverbalen Verhaltensweisen von Personen, die in den Medien auftreten (Gestik, Mimik usw.), sind ein Teil der Mediensprache, wie auch bestimmte Symbolsysteme, die in den Medien dargestellt werden (politisches, militärisches Symbolverhalten, Zeremonien usw.) und gestaltende Zeichensysteme einfacher (Interpunktion) oder komplexer Art, wie das Layout (Bentele 1981: 15). Semiotik auf der Ebene der Massenmedien untersucht demzufolge die sprachlichen (mündlichen und schriftlichen) Zeichensysteme und Zeichenprozesse innerhalb der Massenmedien, d. h. Zeichensysteme und Zeichenprozesse des Films, des Hörfunks, des Fernsehens, nonverbale, symbolische Zeichen usw.

Es ist klar, dass man die Medien aus vielerlei Hinsicht untersuchen kann bzw. sie können Gegendstandsbereich vieler wissenschaftlicher Disziplinen sein. Es gibt jedoch viele Gründe, warum man Medien aus semiotischer Sicht untersuchen sollte und somit die Teildisziplin Mediensemiotik auch berechtigt wäre. Publizistische Prozesse können als ökonomische, politische, technische und noch weitere Prozesse aufgefasst werden, aber im wesentlichen sind sie auch Zeichenprozesse und unter einer einheitlichen semiotischen Perspektive erforschbar. Wenn man sie als Zeichenprozesse betrachtet, verlaufen sie nach bestimmten Regeln. Diese geordneten Systeme können publizistische Codes genannt werden und wenn sich Menschen dieser Codes bedienen, entstehen Produkte wie Sätze, Texte, größere Zeichenkomplexe wie Zeitung, Filme, Fernsehsendungen bis hin zu ganzen Programmen. Man kann auch zwischen verschiedenen Ebenen publizistischer Codes

unterscheiden und zwar innerhalb primärer, sekundärer und tertiärer Codes. Zu den primären Codes gehören publizistische Codes der Wahrnehmung. Folgendes Zitat erläutert genau, was darunter zu verstehen ist:

Darunter fallen vor allem bestimmte Wahrnehmungsmuster, die durch die Existenz von Massenmedien beeinflusst, verändert bzw. neu entstanden sind und die auf der Produktionsseite beispielsweise die Realitätswahrnehmung von Journalisten oder die Wahrnehmung „vermittelter Realität“ bei den Rezipienten steuern.

Bentele 1981: 24

In die Ebene der sekundären Codes gehören publizistische Sprachcodes, die die Produktion und Rezeption massenmedial verwendeter Sprache steuern. Weiter zu den sekundären Codes gehören publizistische Bild-Codes, die entsprechend die Produktion und Rezeption von stehenden und bewegten Bildern steuern. In die Ebene der tertiären Codes fallen publizistische Text-Codes und publizistische „Programm“-Codes. Publizistische Text-Codes steuern die Produktion und Rezeption von massenmedialen Texten mittlerer Größenordnung, wie die Regeln des Aufbaus von Nachrichtensendungen. Obwohl sie auf den Bild- und Sprachcodes aufbauen, sind sie als eigenständig zu betrachten. Die publizistischen „Programm“-Codes steuern hingegen die Produktion und Rezeption von massenmedialen Texten hoher Größenordnung wie Hörfunk- und Fernsehprogramme usw. (Bentele 1981: 24). Außer der Codes der Wahrnehmung sind diese Regeln nicht angeboren, d. h. man kann hier nicht von Begabung sprechen, sondern haben sich im Laufe der Zeit entwickelt und werden immer weiter überliefert innerhalb traditioneller und gesellschaftlicher Lernprozesse. In der Zwischenzeit haben sich natürlich neue Regeln gebildet, alte sind verschwunden und bestehende haben sich verändert.

Ähnlich wie bei den Oppositionen Sender – Empfänger bzw. Zeichenproduzent – Zeichenrezipient, kann in diesem Falle zwischen den Journalisten als Zeichenproduzenten und den Lesern, Hörern, Zuschauern usw. als Zeichenrezipienten unterschieden werden. Die obigen Regeln und Codes werden von beiden Seiten beherrscht, obwohl sie sich dieser Regeln und Codes nicht unbedingt bewusst sein müssen. Die Beherrschung dieses Regelapparats wird als Medienkompetenz bezeichnet. Die Medienkompetenz eines Produzenten von publizistischen Zeichen darf nicht mit der Medienkompetenz eines Rezipienten von publizistischen Zeichen verwechselt werden. Dennoch überlappen sich beide Kompetenzen, weil sonst Verständigung unmöglich wäre. Im Gegensatz zu dem

Zeichenrezipienten, beherrscht der Zeichenproduzent bzw. der Journalist noch die Regeln der publizistischen Zeichenproduktion. Die Medienkompetenz eines Rezipienten von publizistischen Zeichen wird normalerweise automatisch und intuitiv, durch Lesen, Fernsehen oder Radiohören, erworben. Im Gegensatz dazu wird die Medienkompetenz des Produzenten der publizistischen Zeichen normalerweise gesteuert erworben, d. h. durch Ausbildung der Journalisten usw., aber dies ist oft nicht genug, weil das theoretische Wissensniveau häufig sehr gering ist. Das Lernen dieser Medienkompetenz verläuft vielmehr über die Durchführung publizistischer Zeichenhandlungen (Bentele 1981: 24f).

Es steht jedenfalls für beide Seiten fest, dass sie an den Erwerb der Medienkompetenz bewusster rangehen müssen, um die heutige Medienwelt besser zu verstehen. Tatsache ist, dass der Erwerb dieser semiotischen Fähigkeiten weitgehend als unbewusster Prozess verläuft. Hier kann man eine Analogie zu der natürlichen Sprache ziehen. Bevor es Sprachunterricht gab, wurde schon gesprochen, aber erst durch den bewussten Sprachunterricht, der als Voraussetzung eine schriftlich fixierte Grammatik haben muss, konnte der bis dahin unkontrollierte Lernprozess gesteuert werden und gezielter ablaufen. Ähnlich sollte es bei dem Erwerb der Zeichensysteme der Massenmedien verlaufen und analog dazu würde man von einer Grammatik des Films, des Fernsehens usw. sprechen.

Mediensemiotik ist wie die Semiotik selbst ein interdisziplinäres Unternehmen. Filmsemiotik, Linguistik, Medienlinguistik sind nur einige Disziplinen, mit denen sie Berührungspunkte hat. Folgendes Schema (Bentele 1981: 26) zeigt die Beziehung zwischen den jeweiligen Disziplinen am besten:

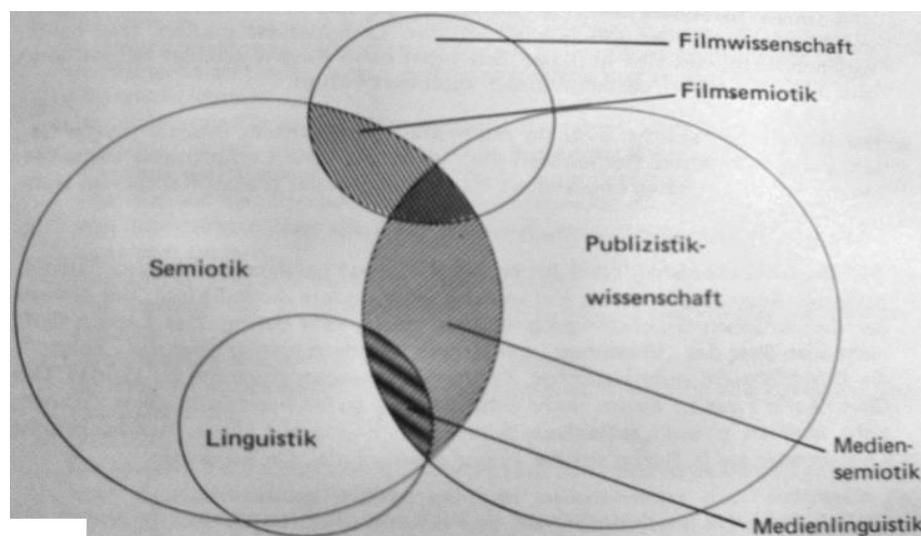


Abb. 7 Mediensemiotik in Bezug auf andere Disziplinen

3.1 Verschiedene Zeichensysteme der Massenmedien

Innerhalb der Massenmedien spielen verschiedene Zeichenprozesse bzw. Zeichensysteme eine Rolle. Auf der einen Seite stehen Zeichensysteme, die historisch vor den Massenmedien vorhanden waren und sich durch ihr Aufkommen verändert haben, auf der anderen Seite sind es Zeichensysteme, die erst durch die Massenmedien gebildet wurden (Bentele 1981: 28). Zu der ersten Gruppe gehört beispielsweise die natürliche Sprache. Auch sie hat sich durch das Aufkommen der Massenmedien stark verändert. Es entwickelten sich teilweise neue Regeln und Normen für ihren Gebrauch im Zusammenhang der Massenmedien, vor allem in Bezug der Massenpresse und derer Arbeitsbedingungen. In diesem Fall spricht man oft von dem sogenannten Zeitungsdeutsch, aber auch die Journalistensprache, die oft in den TV-Nachrichten zu hören ist, baut mehr oder weniger auf ihren eigenen Regeln und Normen. Auch die Entstehung und Entwicklung des Films hatte starken Einfluss auf die natürliche Sprache. Die geschriebene Sprache (beim Stummfilm) und gesprochene Sprache (beim Tonfilm) übernahmen neue Funktionen und es entstanden so filmische Regeln der Bild/Text-Kombination. Im Hörfunk wiederum hatte die Sprache andere Funktionen, weil man die fehlenden Bildinformationen kompensieren musste. Als Beispiel für Zeichensysteme und Zeichenprozesse, die durch die Medien konstruiert wurden, ist die filmische Montage zu erwähnen. Sie rief eine Reihe von neuen Wahrnehmungsregeln bei den Rezipienten hervor. Eine wichtige Rolle spielt auch die Auswahl des Kanals bzw. eines bestimmten Mediums, auf denen sich Zeicheninformationen bewegen sollen. Dies ist vor allem für Werbung oder Politiker eine zentrale Frage. Je nachdem, welcher Kanal benutzt wird, müssen teilweise andere semiotische Strategien verfolgt werden (Bentele 1981: 30).

Auch zu berücksichtigen ist die Tatsache, dass die Bedeutung medialer Aussagen vom Interpretationskontext abhängt. Vor allem in den TV-Nachrichten wird mit dem Interpretationskontext mehr oder weniger manipuliert, vor allem was politische Aussagen angeht. Politische Aussagen und Bewertungen im Fernsehen werden natürlich nicht nur über verbalsprachliche Mittel, sondern wesentlich auch über visuelle filmtechnische Mechanismen (Kameraeinstellung, -perspektiven, -bewegungen, Beleuchtung, Bildkadrung usw.), sowie über akustische Zeichen (Hintergrundgeräusche, Beifall usw.) vermittelt. Dies gilt auch für andere Themenbereiche, die medial behandelt werden (Bentele 1981: 33).

3.2 Mediale Organisierung von „Welt“

Um die mediale Organisierung von „Welt“ zu verstehen, ist es ausschlaggebend, die Massenkommunikation als Sonderform der Kommunikation anzusehen. Massenkommunikation soll in Hinblick auf ihre Bedeutung für die Organisierung gesellschaftlicher Kommunikation untersucht werden. Kommunikation kann in diesem Fall als gemeinsame Aktualisierung von Sinn verstanden werden. In diesem Sinne verläuft die massenmediale Kommunikation im Vergleich zu direkter Kommunikation unter veränderten Bedingungen. Sinn begründet sich über Kommunikation und ordnet gewissermaßen menschliches Erleben. Kommunikation wird demnach zu einem Selektionsprozess, in dem Sinn als ausgleichende Kraft darsteht und so die Komplexität der „Welt“ vereinfacht. Aufgrund ihrer generalisierten Struktur erhält Massenkommunikation unter diesem Aspekt ihre Bedeutung, indem sie Rollen polarisiert, die sich in direkter Interaktion verschränken (Bentele 1981: 128f).

TV-Nachrichten gehören ohne Zweifel zum Standardinventar des Fernsehens und sie leisten zugleich einen wesentlichen Beitrag zur medialen Organisierung von „Welt“, und dass vor allem weil die Zuschauer die sachliche Richtigkeit der dargestellten Weltgeschehen in TV-Nachrichten nicht bezweifeln. Nicht umsonst wird das Fernsehen auch als „Fenster zur Welt“ bezeichnet (Plake 2004: 68). Jedoch wird das in den Meldungen vermittelte Weltgeschehen, vor allem in Bezug auf die durch das Zeitbudget knappe Sendezeit, geprägt. Deswegen kommt es in den Nachrichten zu einer routinisierten Bewältigung von „Welt“. So wird auch die generalisierte Struktur des Nachrichtenablaufs beibehalten, denn innerhalb eines Rahmens der TV-Information wird nur das nachrichtenwürdige Ereignis selektiert. Diesen Selektionsprozess von nachrichtenwürdigen Ereignissen führt die Nachrichtenredaktion durch. Dem Zuschauer wird letztendlich nur ein einseitiges Sinnangebot dargeboten, das er nach generalisierten Regeln rekonstruieren muss. Wegen dieser Dominanz von Routine im Prozess der Massenkommunikation, wird das Fernsehen als serielles Gesamtprogramm erlebt. Die Darstellungsmuster in TV-Nachrichten führen dazu, dass die Handlungssituationen auf dem Bildschirm durch typifiziertes Situationshandeln geprägt ist. Außergewöhnlichkeit und Normalität verschränken sich, werden veralltäglicht und in jeder Hinsicht auf Bildschirmformat reduziert. Eine wesentliche Orientierungshilfe bei der Organisierung des in TV-Nachrichten präsentierten Weltgeschehens bietet uns der sogenannte

Ankermann⁵. Für den Zuschauer bildet er das entscheidende Bindungsglied zwischen den einzelnen Meldungen und über ihn wird die Komplexität des Weltgeschehens auf das Zeitbudget der Sendung reduziert. Aufgrund dieser Funktion kann er als übergeordneter Begriff dienen, der sowohl den traditionellen Nachrichtensprecher als auch den sogenannten Moderator umfasst (Bentele 1981: 132).

3.3 Die Darstellung der Wirklichkeit durch Film und Fernsehen

Es ist eine allbekannte Tatsache, dass das Fernsehen bei den Zuschauern verschiedene Wirkungen hervorruft. Hier stellt sich natürlich die Frage, wie intensiv und nachhaltig diese Wirkungen sind, ob z. B. das Bild der sozialen Wirklichkeit durch TV-Botschaften oder Filme beeinflusst werden können. Eines ist jedoch sicher: Die Effekte des Fernsehens bestehen darin, dass sie bei den Zuschauern Wahrnehmungsprozesse auslösen können. Der Rezipient setzt sich mit Themen auseinander, die von den Medien vermittelt werden und es kann auch vorkommen, dass diese Themen unausweichlich sind, d. h. durch die beständige Berichterstattung und Kommentierungen in den Medien sind die Rezipienten sozusagen gezwungen mit diesen Themen konfrontiert zu werden. Das heißt jedoch nicht, dass Überzeugungen des Rezipienten dadurch gesteuert werden können, denn der Umgang mit den Medien ist viel komplexer. Man muss nämlich beachten, dass Informationen, auch solche von dem Fernsehen vermittelte Informationen, längere Zeit gespeichert und verarbeitet werden, bis sie sich in Verbindung mit anderen Erfahrungen und Erkenntnissen auf das Verhalten des Rezipienten auswirken können (Plake 2004: 43).

Es ist wichtig im Auge zu behalten, dass die Institution Fernsehen interaktive Beziehungen nur darstellt und es sich somit nur um eine Abbildung von Wirklichkeit handelt. Diese Abbildung kommt zum größten Teil automatisch zu Stande und es kommt dann zu einer mechanisch-technischen Wiedergabe von Realität. Die bereits erwähnte Redeweise vom Fernsehen als Fenster zur Welt zeigt am besten die starke Verbindung des Fernsehens mit dem Erlebnis der Wirklichkeitsnähe. Hier spielt auch die hohe Glaubhaftigkeit, die die Zuschauer dem Bildschirm-Medium zurechnen, eine große Rolle. Oft wird jedoch vergessen, dass es sich beim Fernsehen um eine „Beobachtung von Beobachtern“ (Plake 2004: 68) handelt. Die vermittelten Informationen und das Objekt der Berichterstattung werden durch

⁵ Der Begriff Ankermann charakterisiert die kommunikative Funktion des dominierenden Medienpersonals aus der Sicht der Zuschauer, die dieser durch Nachrichtensendungen führt (Bentele 1981: 132).

den technischen Apparat der Bild- und Tonübertragung sowie durch die Auswahl und Beschreibung von Journalisten zusammengesetzt und zugänglich gemacht. In diesem Hinblick bekommt die Feststellung „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien“ (Luhmann 1996, zitiert nach Plake 2004: 68) eine völlig neue Bedeutung. Es stellt sich die Frage, was von anderen für uns beobachtet und wiedergegeben wurde. Es lässt sich also feststellen, dass sich unser Weltbild aus der Summe von Wissen und Erkenntnissen, von kollektiven Deutungen und Bewertungen ergibt. Wenn wir die Welt dann als ein soziales Konstrukt ansehen, spielen Bilder, Kategorien und Aussagen, die über die Medien vermittelt werden, eine beträchtliche Rolle. Die Medien sind zweifelsohne ein Teil unserer Lebenswirklichkeit geworden.

3.4 Kommerzialisierung und Globalisierung der Medien Film und Fernsehen

Nicht zu vergessen ist die Tatsache, dass das Fernsehen vor allem auf den ökonomischen Erfolg aus ist. Einschaltquoten spielen hier eine besonders wichtige Rolle. Das Fernsehen und die Filmindustrie werden auf diese Weise zu einem kommerziellen Unternehmen, das beliebige Strömungen aufgreift, sofern sich ein möglichst großes Publikum davon ansprechen lässt. Das Angebot verändert sich je nach den Erwartungen des Publikums. Auch die Globalisierung des Fernsehens ist nicht außer Acht zu lassen. Sie ermöglicht einem breiteren und kulturell-gesellschaftlich verschiedenen Publikum die Zugänglichkeit des Fernsehangebots. Je nachdem, wie das jeweilige Fernsehangebot in einer anderen Kultur aufgenommen wird, sieht man die Überlegenheit auf dem Absatzmarkt. Ein gutes Beispiel dafür ist die amerikanische Film- und Fernsehproduktion. Während die EU der wichtigste Absatzmarkt für die Fernseh- und Kinoproduktion der USA ist, können die europäischen Firmen umgekehrt nicht mithalten. Man denke nur an die zahlreichen amerikanischen Filme und Fernsehserien, die man fast in jedem Land täglich verfolgen kann. Hier stellt sich natürlich die Frage, warum die amerikanische Unterhaltungsindustrie so großen Erfolg in verschiedenen Kulturen und Gesellschaften erzielt. Die USA ist bekanntlich ein großes Einwanderungsland mit einer Bevölkerung unterschiedlicher kultureller Traditionen. Die audiovisuellen Medien haben dort eine wichtige Integrationsrolle, d. h. dass Kino- und Fernsehproduktionen in den USA universell einsetzbare Muster verwenden, um der multikulturellen Gesellschaft etwas Akzeptables bieten zu können. Man nehme z. B. einen in Deutschland gezeigten französischen Film. Er wird viel eher als ein Produkt einer anderen Nation angesehen, weil er eine Wirklichkeit darstellt, die der Betrachter mehr oder

weniger kennt, sie aber nicht als seine eigene definiert. Demgegenüber hat der amerikanische Film eine andere Selbstverständlichkeit, d. h. dass die gesellschaftliche Realität eine höhere Allgemeinheit gegenüber der eigenen lebensweltlichen Besonderheit besitzt (Plake 2004: 247-250). Die amerikanischen Lebensgewohnheiten sind uns einfach vertrauter und deshalb wechselt der Zuschauer in eine Welt, die er zwar gut kennt, aber die sich von seinen Lebensgewohnheiten völlig unterscheiden.

3.5 Film und Fernsehen als Kommunikationsmedien

Filme und Fernsehsendungen sind aus unserer medialisierten Gesellschaft kaum wegzudenken. Als Medien der Kommunikation sind sie in die gesellschaftlichen Kommunikations- und Interaktionsverhältnisse eingebettet. Zwar sind Filme und Fernsehsendungen grundsätzlich als Kommunikationsmedien zu verstehen, jedoch ist ein Film beispielsweise zunächst das Ergebnis eines künstlerischen Produktionsprozesses und in diesem Sinn als Werk zu verstehen. Aber selbst Filmkünstler, die sich als Autoren verstehen, haben die Absicht, mit einem Publikum in Kommunikation zu treten. Damit diese Kommunikation mit dem Publikum auch gelingt, müssen im Prozess des Filmemachens die möglichen Erwartungen des Publikums, sowie kognitive und emotionale Fähigkeiten des Zuschauers, miteinbezogen werden. Ein Film oder eine Fernsehsendung kann zwar als reine Unterhaltung genutzt werden, aber es kommt oft vor, dass sich der Zuschauer schnell langweilt und sich Gedanken über die Absicht der Produzenten macht. Dies passiert immer dann, wenn nicht Bezug auf den Zuschauer genommen wird, also nicht versucht wird mit ihm zu kommunizieren. Filme und Fernsehsendungen dienen der indirekten Kommunikation zwischen Menschen, da sie über technische Medien vermittelt werden und sich so an eine anonyme und heterogene Masse richten (Mikos 2008: 18).

Ein wichtiges Merkmal der Filme und Fernsehsendungen ist ihre Textualität und in diesem Sinne kann man auch von Film- und Fernsehtexten sprechen.⁶ Sie werden erst im Akt der Rezeption und Aneignung produziert und verlangen deshalb eine Vervollständigung durch die Zuschauer. Erst durch den aktiven Zuschauer entfalten sie ihr semantisches und symbolisches Potenzial, denn Texte funktionieren immer im gesellschaftlichen Kontext

⁶ Mit den Begriffen Film- und Fernsehtext ist nicht gemeint, dass die Struktur der Filme und Fernsehsendungen mit der von geschriebenen Texten identisch ist. Damit ist gemeint, dass sie Kulturprodukte und -objekte sind, die produziert und rezipiert werden und für die Produktion von Bedeutung wichtig sind (Mikos 2008: 17).

(Mikos 2008: 23). Film- und Fernsehtexte sind grundsätzlich an ein Publikum gerichtet und dürfen deshalb das Wissen, die Emotionen und Affekte, den praktischen Sinn und die soziale Kommunikation der Rezipienten nicht außer Acht lassen. Für die Rezeption und Aneignung spielen folgende Aktivitäten eine wichtige Rolle: kognitive, emotionale und affektive, habituelle und rituelle, sowie sozial-kommunikative Aktivitäten. Sie alle finden sich in zwei Handlungsarten wieder, dem Film- und Fernsehverstehen und Film- und Fernseherleben (ebd.: 24).

3.5.1 Film- und Fernsehverstehen

Film- und Fernsehtexte sind grundsätzlich zum Wissen der Rezipienten geöffnet. Um beispielsweise eine Filmszene zu verstehen, muss der Zuschauer zunächst die Informationen verarbeiten und sie in einen bedeutungsvollen Kontext bringen. Bedeutungen der jeweiligen Szenen im Film oder Fernsehsendungen ergeben sich außerdem noch daraus, dass sie in einem narrativen Kontext stehen. Der Zuschauer erkennt so, dass es verschiedene Möglichkeiten der Interpretation einer Szene gibt und bei der Feststellung, um welche Möglichkeit es sich handelt, ist ihm der narrative Kontext behilflich. Wenn in einer Szene zwei Menschen im Restaurant sitzen, muss das nicht unbedingt heißen, dass sie dort sind nur weil sie Hunger haben. In diesem Fall könnte das Gespräch zwischen den beiden wichtig sein, weil es sich beispielsweise um einen letzten Versöhnungsversuch eines Ehepaares handelt (Mikos 2008: 25). Zu dieser Bedeutung der Szene kommt der Zuschauer durch den narrativen Kontext. Der Zuschauer versteht diese Szene auf diese Weise, weil diese Möglichkeit ein sinnhaftes Handeln darstellt. Filme- und Fernsehsendungen machen genau deshalb Sinn, weil sie sowohl in der Produktion als auch in der Rezeption an sinnhaftes soziales Handeln gebunden sind.

Oft entstehen in Filmen und Fernsehsendungen Leerstellen, die der Zuschauer durch sein aktiviertes Wissen füllen muss, um die Bedeutung dieser Bilder zu verstehen (Mikos 2008: 27). Wenn in einem Katastrophenfilm z. B. ein Mann auf einem Berg steht und auf die Stadt hinunter sieht, werden sie Zuschauer dazu angeregt, ihr Wissen zu aktivieren, um sich vorstellen zu können, was der Mann wohl sieht und welche Gedanken ihm möglicherweise dabei durch den Kopf gehen. Die Kamerabewegung kann zwar noch den Blick des Mannes verfolgen, aber Gedanken lassen sich bildlich höchstens mit einer Nahaufnahme des Gesichts andeuten. Hier muss der Zuschauer sein Wissen einsetzen, um die Bedeutung dieser Bilder im

Rahmen des Erzählkontextes zu verstehen. In Nachrichtensendungen entstehen Leerstellen meistens durch Auslassungen. So sind in Nachrichten häufig stereotype Bilder von politischen Treffen oder von dem Ausmaß einer Naturkatastrophe zu sehen. Nachdem eine riesige Flutwelle, die sich einer Stadt nähert, gezeigt wird, sieht man anschließend verzweifelte Menschen, die in Trümmern etwas suchen. Da es sich bei dieser Darstellung nicht um die filmische Dokumentation eines Ereignisses in Echtzeit handelt, sondern um die mediale Bearbeitung des dokumentarischen Ausgangsmaterials, ist es deshalb nicht notwendig zu zeigen, wie die Flutwelle, die jeweiligen Häuser zerstört hat. Diese Lücken muss der Zuschauer aufgrund der gezeigten Hinweise im Nachrichtenfilm mit seinem Wissen schließen; er muss kognitiv aktiv werden.

Filme und Fernsehsendungen sind auch zur sozialen Kommunikation der Zuschauer geöffnet. Im Alltag werden sie als Gegenstand von Gesprächen mit Freunden und Bekannten genutzt. In diesem Fall spricht man von kommunikativer Aneignung (Mikos 2008: 27). Filme und Fernsehsendungen werden auf diese Weise bewertet und im Rahmen der Kommunikation wird auch ihre Bedeutung ausgehandelt, z. B. in Familiengesprächen. Filme und Fernsehsendungen werden zum Bestandteil des sozialen Lebens, indem sie sich an dem sozialen Umlauf von Bedeutungen in den gesellschaftlichen Diskussionen beteiligen.

3.5.2 Film- und Fernseherleben

Filme und Fernsehsendungen werden aus Vergnügen angeschaut, weil man lachen oder auch weinen kann oder auch weil die Zuschauer in den Inhalten eine Verbindung mit ihren spezifischen Lebensthemen finden. Das Erlebnispotenzial der Filme und Fernsehsendungen spielt eine wichtige Rolle für den Zuschauer. Für den Zuschauer im Kino- oder Fernsehsessel sind Erlebnisse nur möglich, wenn der Film oder die Fernsehsendung mit seinem subjektiven Sinnhorizont übereinstimmt: „Erleben ist Übersetzen, weil das Bedeutungsangebot des Textes vermittelt werden muss mit dem Sinnhorizonten des Erlebenden“ (Neumann/Wulff (1999), zitiert nach Mikos 2008: 30).

An der Abhängigkeit des Erlebnisses von der Rezeptionssituation ist zu sehen, dass sich im Film- und Fernseherleben das Soziale mit dem Subjektiven vermischt, denn sowohl die Texte als auch die Zuschauer sind in soziale und kulturelle Kontexte eingebunden. Im Kinosaal z. B. kann man sich dem Geschehen auf der Leinwand selbstvergessen widmen,

während das Fernsehen im häuslichen Ambiente stattfindet und von zahlreichen Störfaktoren umgeben ist. Diese Störfaktoren kann der Fernsehende oftmals nicht beeinflussen und somit wird seine konzentrierte Hinwendung zum Bildschirm behindert. Außerdem wird die Aktivität Fernsehen häufig von anderen Tätigkeiten begleitet. Das Erlebnis hängt allerdings nicht von der Intensität der Zuwendung und der Beteiligung ab, sondern vielmehr von der Verbindung mit dem subjektiven Sinnhorizont (Mikos 2008, 30f). In diesem Sinn sind Film- und Fernsehtexte nicht nur zum Wissen und zur sozialen Kommunikation der Zuschauer hin geöffnet, sondern auch zu den Emotionen und Affekten, sowie zum praktischen Sinn.

Emotionen und Affekte gehören essenziell zum Film und Filmerleben, denn Zuschauer gehen schließlich ins Kino, um sich Emotionen auszusetzen. Aber erst in Verbindung mit kognitiven Aktivitäten entfalten sich Emotionen und Affekte. Eine Szene muss letztendlich verstanden und mit Bedeutung gefüllt werden, bevor der Zuschauer affektiv berührt wird und Emotionen entwickeln kann. Auch müssen sie die Gefühle der Figuren verstehen können, damit sie möglicherweise in einem empathischen Zustand mitfühlen. Man kann in diesem Sinne zwischen zwei grundlegenden Arten von Emotionen unterscheiden: den sogenannten Erwartungsaffekten und den Emotionen, die bei den Zuschauern eine Beziehung zu ihrer sozialen Realität herstellen (Mikos 2008: 32). Die ersten stehen in einem engeren Zusammenhang mit Kognitionen, die zweiten beruhen auf früheren, lebensgeschichtlichen bedeutsamen Erfahrungen der Zuschauer. In diesem Zusammenhang werden Emotionen in Beziehung zur sozialen Realität der Rezipienten gesehen.

Alle Formen der Darstellung, alle Zeichensysteme, die in diesen beiden audiovisuellen Medien benutzt werden, sind sowohl im Rahmen der Textstrukturen als auch im Rahmen ihrer Funktion für die kognitiven, affektiven und emotionalen, sozialkommunikativen, routinisierten und rituellen Aktivitäten des Publikums zu untersuchen (Mikos 2008: 35).

3.6 Filmische Codes

Ähnlich, wie bei anderen semiotischen Grundbegriffen, gibt es auch für den Begriff Code keine einheitliche Bedeutung. Besonders in der Linguistik und Kommunikationsforschung wird Code entweder als ein Signal- bzw. Zeichensystem (Sprache oder ihre Schrift) oder als das Repertoire dieser Sprache bzw. Zeichensystems verstanden (Bentele 1981: 298). Im Zusammenhang mit den Begriffen Saussures, *langue* und *parole*, wird

der Begriff Code oft als *langue* aufgefasst. Saussure selbst sprach vom Code der Sprache (*langue*), der seine Anwendung bei der Sprechenden Person durch Kombinationen der Rede (*parole*) findet. Spätere Auffassungen bringen den Begriff Code in Zusammenhang mit Nachricht (*message*). Es wird davon ausgegangen, dass der Code die Abfassung der Nachricht ermöglicht. Später wird er auch in Verbindung mit dem Sprachvermögen gebracht. Zusammenfassend kann man sagen, dass mit dem Begriff Code die innere Struktur eines Zeichensystems (einer Sprache) bezeichnet wird, d. h. eine strukturierte, geordnete Menge von Beziehungen zwischen den Elementen eines Zeichensystems, die das Zeichenrepertoire bilden (Bentele 1981: 299). Eco jedoch versteht unter dem Begriff Code eine Reihe von Zuordnungen, ein konventionalisiertes System von Regeln (Eco 1972: 39).

Der Codebegriff kann auch auf das Gebiet des Films bezogen werden. Normalerweise unterscheidet man problemlos zwischen einer: 1. natürlichen, verbalen Sprache als einem Zeichensystem; 2. den Äußerungen und Texten, die mittels dieses Zeichensystems, in dieser natürlichen Sprache nach bestimmten Regeln produziert, realisiert, verfasst werden; 3. und der Literatur, als einer strukturierten Gesamtheit von Texten, Textsorten und schriftlichen Äußerungen. Auf den Film bezogen, heißt das, dass der Film als Gattung, eine strukturierte Gesamtheit von bestimmten Textsorten (Spielfilm, Dokumentarfilm, Trickfilm usw.), die selbst Klassen oder Mengen von Filmen mit bestimmten Eigenschaften sind, darstellt. Außerdem kann jeder einzelne Film als Text aufgefasst werden. Beim Film handelt es sich nämlich um eine mit der Kamera aufgenommene Abfolge von Bilderfolgen (grundsätzlich bewegte Bilder), akustischen Zeichenkomplexen und anderen Zeichensystemen (Bentele 1981: 301). Ein Film wird also aufgenommen, hergestellt, aufbewahrt und vorgeführt. Das Verfahren, das all diese Vorgehensweisen umfasst, wird Kinematographie genannt. Diese kinematographischen Verfahren, technische Abläufe, aber auch Handlungen von Menschen, die teilweise bestimmte Apparate bedienen, um Aufnahme und Wiedergabe von Filmen zu ermöglichen, werden offenbar von speziellen Regeln und Regelsystemen geleitet. Diese Regeln und Regelsysteme werden demnach kinematographische Codes genannt. Der filmische Code wird meistens als ein reiner Bildcode bzw. ikonischer Code oder als Bündel von verschiedensten Codes aufgefasst. Diese ikonischen Codes werden auch durch Fernsehen, Fotografie, Zeichnungen, Literatur usw. benutzt. Die ikonischen Codes bestehen entweder aus Zeichen in saussureschen Sinne oder aus Konnotationsverfahren (Einstellungsgröße, Perspektive, Kamerabewegung, Zoom, Montage, Geräusche, Musik usw.). Die Bilder aus denen der Film besteht, kommen in Syntagmen vor (siehe Abschnitt 4).

4. Semiotische Aspekte der Filmwissenschaft

Die Filmwissenschaft ist, wie die Semiotik, eine noch neue wissenschaftliche Disziplin. Erst am Ende der 1960-er Jahre entwickelte sie sich in Deutschland zu einer universitären Einrichtung und das parallel zu den ersten Filmhochschulen in München und Berlin (Posner 2003: 3189). Seit fast 100 Jahren wird die Gemeinsamkeit von Filmwissenschaft und Semiotik implizit oder explizit gesucht. Diese Untersuchungen sind dann meist mit der Frage nach der „Sprache“ des Films verbunden. In dieser Hinsicht handelt es sich um eine sehr komplexe Relation, denn Film macht Gebrauch von anderen Zeichensystemen wie Sprache, Gesten, Architektur usw. Grundlagen für semiotische Untersuchungen in filmischen Zusammenhängen kamen von Roland Barthes und Christian Metz, die sich nach Saussures und Peirces semiotischen Untersuchungen und Zeichentheorien richteten. Deshalb werden einige Begriffsoppositionen der beiden auch auf den Film angewandt und zwar Oppositionen wie Denotation vs. Konnotation. Filme vermitteln Wahrnehmungseinheiten (Perzepte), die je nach Kompetenz als Zeichen gelesen werden oder nicht. Mit der Opposition Paradigma vs. Syntagma ist die Linearität des Films gemeint. Das Miteinander von Simultanität (Raum- oder Körperkunst) und Sukzessivität (Zeit- oder Dauerkunst) ist ebenfalls für den Film ganz typisch (ebd.: 3191). Das bekannteste Modell von syntagmatischen Typen kommt von Christian Metz:

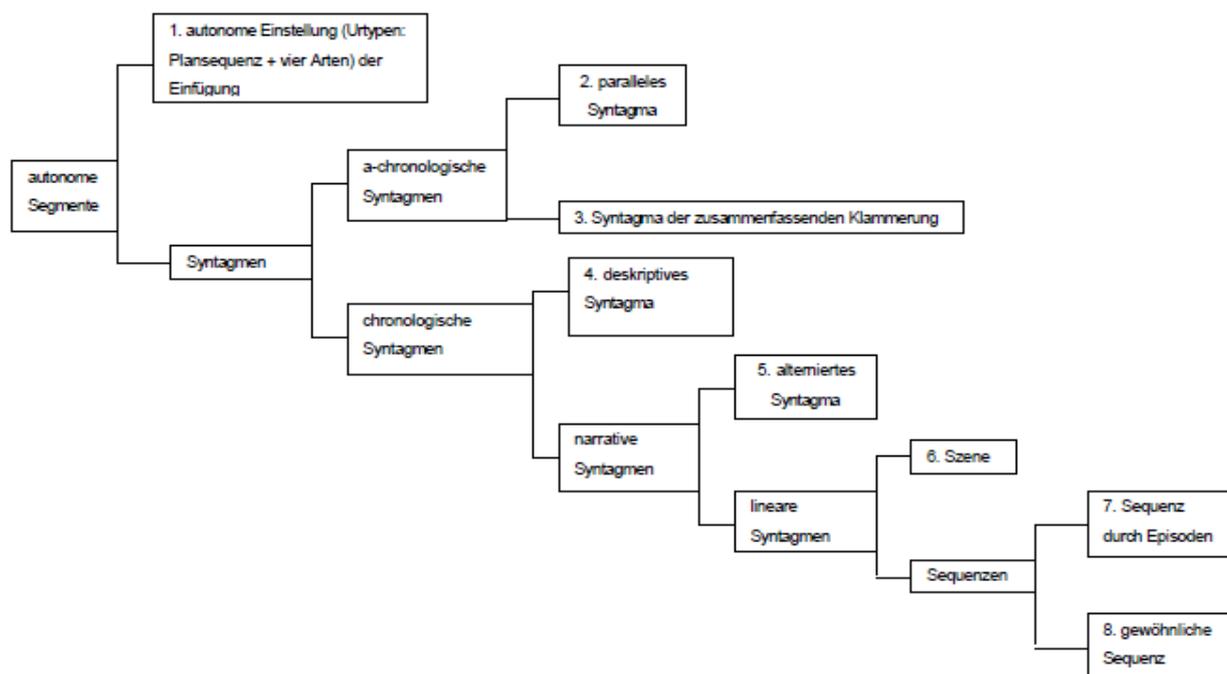


Abb. 8 Tabelle der großen syntagmatischen Typen im Film⁷

⁷ <http://www.mediaculture-online.de> [Stand 1. Mai 2011]

Die kleinste Einheit beim Film stellt die Einstellung dar und wenn zwei oder mehrere Einstellungen verbunden werden, entstehen filmische Syntagmen. Diese syntagmatischen Typen basieren auf fünf Dichotomien:

1. Autonom im Gegensatz zu nicht autonom, d. h. eine Einstellung steht für sich alleine oder wird mit anderen Einstellungen zu einer Bedeutungseinheit in einem Syntagma zusammengefasst.
2. Chronologisch im Gegensatz zu achronologisch, da eine Handlung chronologisch als auch achronologisch dargestellt werden kann.
3. Narrativ im Gegensatz zu deskriptiv, d. h. entweder wird eine Geschichte erzählt oder ein Zustand wird beschrieben.
4. Linear im Gegensatz zu alternierend, d. h. dass es entweder einen einheitlichen Handlungszusammenhang oder eine mehrsträngige Handlung gibt.
5. Kontinuierlich im Gegensatz zu diskontinuierlich; entweder gibt es oder es gibt keinen raum-zeitlichen Zusammenhang.

Auf der Basis dieser Gegensatzpaare entwickelte Metz die in der Tabelle angeführten acht Typen filmischer Syntagmen.⁸ Metz' System ist deshalb wichtig, weil er versuchte die wesentlichen Montage-Muster zu klassifizieren. So zeigte er, dass es nicht genügt semiotische Untersuchungen in Bezug auf den Film nur aufgrund der Ebene der Sprache durchzuführen. Diese Ebene sollte auch auf die Ebene der Bilder erweitert werden. Man spricht nämlich nicht umsonst vom Film als einer Kunst von bewegten Bildern.

4.1 Filmsprache

Die Frage, ob man den Begriff der Filmsprache feststellen kann, ist auch nicht ganz unproblematisch. Der Film als Gattung unterscheidet sich von der Literatur, deren Texte ausschließlich mit den Mitteln des Zeichensystems der natürlichen Sprache aufgebaut werden, dadurch, dass in seinen Texten, den einzelnen Filmen, mehrere Zeichensysteme, mehrere Sprachen, gegensätzlich, mehrstimmig, nebeneinander, nacheinander und gleichzeitig verwendet werden. In den heutigen Filmen hat zwar noch immer das bewegte Bild eine dominante Rolle, aber auch Geräusche, Töne und Laute, Wort und Musik sind ein wichtiger

⁸ http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/semiotisches_labor/labor_a/modul10.php
[Stand 14. März 2011]

Bestandteil des Zeichenablaufs geworden. Von der Filmsprache kann man im Grunde nur im metaphorischen Sinne sprechen. Im Film als Gattung dominiert vielmehr die visuelle Sprache der bewegten Bilder, aber man darf auch nicht die akustischen Zeichensysteme außer Acht lassen, sowie verschiedene Gegenstände, die an sich zu keinem erkennbaren Zeichensystem gehören (Bentele 1981: 303f).

Viele denken, dass man nichts gelernt zu haben braucht, um einen Film zu sehen. Dies ist jedoch eine ziemlich falsche Auffassung und führt eher zu einer unreflektierten Filmrezeption. In diesem Zusammenhang verdeutlicht Christian Metz mit der Aussage, dass ein Film schwer zu erklären ist, da er leicht zu verstehen ist (siehe Bienk 2008: 11), am besten die eigentliche Komplexität des Films. Es ist nämlich zu beachten, dass am Filmbild, egal ob es sich um einen Kinofilm oder TV-Nachrichten handelt, nichts zufällig ist. Jede Einstellung ist in die Minute genau geplant und selbst die scheinbare Zufälligkeit einer Aufnahme stellt immer ein bewusst gewähltes Gestaltungsmittel dar. Es ist also notwendig, die Entwicklung des „bewussten Sehens“, des „kritischen Blicks“ auf Kino- und Fernsehprodukte angesichts der medialen Wirklichkeit, in der wir leben, zu fördern.

Wie schon erwähnt, ist Film als mehrfach kodierter Text zu verstehen, deshalb kann man ihn als eine Form von Sprache ansehen, wobei dann audiovisuelle Formate als Texte aufgefasst werden können. Da Filme mit Bildern erzählen, die semiotisch gesehen bedeutungstragende und damit komplexe Zeichengebilde sind, lassen sie sich als Zeichenverknüpfungen und damit als Texte auffassen. Es ist klar, dass Filme keine Sprache wie Englisch oder Kroatisch darstellen, allerdings üben Filme wie eine Sprache Kommunikationsfunktionen mittels Codes und Zeichen aus. Das Medium Film kann daher als Sprache und nicht als Sprachsystem betrachtet werden. So gibt es ein weitreichendes System von filmischen Codes, das nach Metz folgendermaßen aussieht (Bienk 2008: 13):

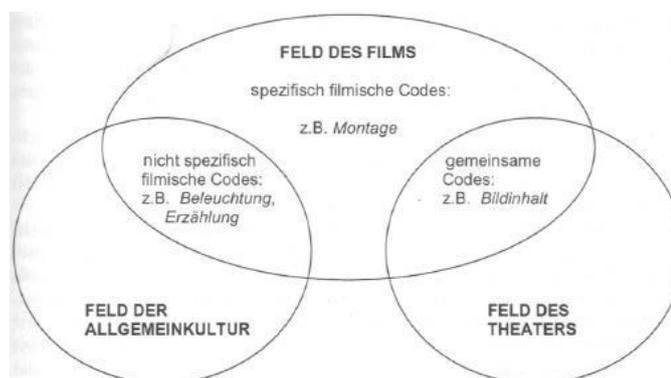


Abb. 9 *Filmische Codes nach Christian Metz*

In dem Beispiel von Metz ist natürlich nur eine kleine Auswahl von der Vielzahl möglicher Codes genannt. Beispielsweise legt der filmspezifische Code Montage fest, welche Einstellungen aufeinander folgen, wodurch sich für den Zuschauer eine Geschichte ergibt. Im Gegensatz dazu kommt der Code der Beleuchtung aus dem Feld der Allgmeinkultur und dient der Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre und verleiht dadurch dem Szenario eine Bedeutung. So ist es auch mit dem Code des Bildinhalts, der aus dem Feld des Theaters kommt. Er stellt fest, wer und was an welchen Ort gezeigt wird, wodurch ebenfalls Bedeutung entsteht (Bienk 2008: 13). Letztendlich entsteht durch die Verknüpfung bzw. das Zusammenspiel einer großen Vielzahl möglicher Codes das Wirkung hervorrufende und Bedeutung enthaltende Endprodukt, der Film. Es ist zu beachten, dass Codes nicht einzeln und isoliert betrachtet werden können, weil sie immer erst im Miteinander mit anderen Wirkungen erzeugen und ein Bedeutungskontinuum schaffen.

Zu den Elementen der Filmsprache gehören die Bildebene, wobei *Mise-en-Scène* und Montage (Schnitt) besonders im Vordergrund stehen und im großen Ausmaß die Aktivitäten der Zuschauer anregen und außerdem binden sie die Zuschauer in den Prozess des Verstehens und Erlebens von Film und Fernsehen ein. Bei der *Mise-en-Scène* handelt es sich um die Gestaltung vorwiegend während der Dreharbeiten. Bei der Montage handelt es sich wiederum um die Gestaltung im Anschluss an die Dreharbeiten. Weiterhin ist noch die Tonebene zu beachten, bzw. die Herkunft und die Quelle des Tons, sowie die Ton-Bild-Montage. Das filmische Erzählen und Filmzitate sind ebenso Elemente der Filmsprache, die analysiert werden können. All diese Ebenen lassen sich weiter unterteilen in einzelne Komponente der Filmanalyse (vgl. Bienk 2008: 28f).

5. Die Medien Film und Fernsehen im Vergleich

Meistens, wenn die Rede von Filmtexten ist, sind gleichermaßen Kino- und Fernsehtexte gemeint. Man darf aber nicht vergessen, dass Film und Fernsehen zwei unterschiedliche Medien sind und obwohl sie zahlreiche Gemeinsamkeiten haben, gibt es jedoch auch einige Unterschiede, die spezifisch für das jeweilige Medium sind.

In diesem Zusammenhang sind zwei entscheidende Gemeinsamkeiten zu nennen: Zum einen sind beide Kommunikationsphänomene, deren Texte erst in der Interaktion mit den Rezipienten ihre Bedeutung entfalten. Zum anderen sind beide audiovisuelle Medien, die ihr Potenzial über ein gemeinsames, schlussfolgerndes und präsentatives Code-System entfalten (Bienke 2008: 15).

In der Analyse von Film- und Fernsehtexten darf man nicht vergessen, dass sie durch situative Rahmungen gekennzeichnet sein können. Diesbezüglich gibt es entscheidende Unterschiede zwischen beiden Medien. Die Begriffe afilmische und profilmische Realität spielen hier eine große Rolle. Eine afilmische Realität existiert unabhängig von der Kamera und anderen kinematographischen Aktivitäten, während die profilmische Realität mit Hilfe der Kamera geschaffen und auf der Leinwand gesehen wird. Der Begriff profilmisch kann auch weiter gefasst werden, denn er kann sich auch auf den Zuschauer beziehen. Somit sind mit diesem Begriff alle filmischen Mittel gemeint, die ein Engagement der Zuschauer mit dem filmischen Prozess ermöglichen (Mikos 2008: 122f).

Es wird daher zwischen profilmischen und afilmischen Situationen unterschieden. Ein Spielfilm z. B. ist durch profilmische Situationen gekennzeichnet, d. h. was auf der Leinwand oder dem Bildschirm zu sehen ist, wurde nur für die Kamera erfunden und inszeniert. Es gibt keine „echten“ Menschen, die in „echten“ Situationen handeln, sondern Schauspieler handeln in inszenierten Situationen nach einem Drehbuch und den Anweisungen des Regisseurs. Dadurch wird ein Engagement der Zuschauer ermöglicht, denn die profilmische Situation ist immer auf ihre mediale Repräsentation durch Zuschauer hin angelegt (ebd.: 123).

Bei Dokumentarfilmen, Reportagen und Nachrichtenbeiträgen gibt es zwar auch profilmische Situationen, wenn z. B. ein Augenzeuge direkt in die Kamera von einem Geschehen erzählt, jedoch überwiegen die afilmischen Situationen (ebd.: 123). In einem

Nachrichtenbeitrag über die Tsunamikatastrophe in Japan gehören die zerstörerischen Flutwellen zur afilmischen Realität, denn sie finden auch ohne die Anwesenheit der Medien statt. Das gilt auch für die abgebildeten Situationen, die in dem Beitrag zu sehen sind, nicht aber für die Kommentare, die ein Augenzeuge der Tsunamikatastrophe in die Kamera spricht. Dabei handelt es sich um eine profilmische Situation, die in eine afilmische eingebettet ist.

5.1 Zum Korpus der Analyse

Um eine aufschlussreiche Analyse der beiden Medien zu bieten, muss der Gegenstand der Analyse konkretisiert werden. Im Falle dieser Arbeit besteht der Korpus aus dem Katastrophenfilm „2012“ (aus dem Jahre 2009), der das Medium Film repräsentiert, und aus der TV-Nachrichtensendung ARD Tagesschau, die das Medium Fernsehen repräsentiert. Für die Analyse der Nachrichtensendung wurden zwei Nachrichtenbeiträge über das Thema Naturkatastrophen ausgewählt. Der erste Beitrag wurde am 13. Januar 2010 ausgestrahlt und berichtete über das Erdbeben in Haiti. Der zweite ist vom 13. März 2011 und berichtet über das Erdbeben in Tokio. Die jeweiligen Nachrichtensendungen wurden von der offiziellen Internetseite der ARD Tagesschau übernommen (www.tagesschau.de).

Bei „2012“ handelt es sich um einen Action-Adventure-Film, der zeigt, was passiert wenn sich Mutter Natur gegen die Menschheit richtet. Der vom Mayakalender für 2012 vorhergesagte Weltuntergang tritt durch eine Solarkatastrophe, die verheerende Naturkatastrophen zur Folge hat, ein. Die einzige Rettung sind riesige Archen, die der Staat für einen solchen Notfall gebaut hat, nur leider gibt es nicht Platz für alle. Die Hauptfigur Jackson (John Cusack) kämpft mit seiner Familie ums Überleben und versucht es mit allen Mitteln auf eine Arche zu schaffen. Es handelt sich also um einen typisch amerikanischen, actiongeladenen Katastrophenfilm von Regisseur Roland Emmerich.

Die ARD Tagesschau wurde zum ersten Mal in den 1950-er Jahren ausgestrahlt und ist bis heute die beliebteste Nachrichtensendung Deutschlands. Mit ihrer Hauptausgabe um 20 Uhr erreicht sie zwischen acht und neun Millionen Zuschauer (Muckenhaupt 2000: 9). Das zeigt, wie bedeutsam Fernsehnachrichten als Informationsquelle sind.

Obwohl beide Beispiele das gleiche Thema behandeln, gibt es große Unterschiede in den Darstellungsformen der beiden Medien. Das narrative Wissen und das Wissen um die

jeweiligen Darstellungsformen spielen eine wichtige Rolle im Prozess des Filmverstehens und der Entwicklung der individuellen Geschichte im Kopf. Die Zugehörigkeit eines Films oder einer Fernsehsendung zu einem bestimmten Genre strukturiert bereits die Erwartungen des Publikums. Deshalb ist es für die Analyse wichtig, die Konventionen der Erzählung und der Darstellung des jeweiligen Genres herauszuarbeiten und festzulegen. Ohne die Genrezuordnung und die Kenntnis der Genrekonventionen können Probleme beim Verständnis des Films oder der Fernsehsendung auftauchen (Mikos 2008: 59).

5.2 Das Genre Katastrophenfilme und seine Eigenschaften

Bei einem Katastrophenfilm (auch Disasterfilm genannt) handelt es sich um einen Spielfilm, in dem es um ein allumfassendes Unglück geht, meist um eine Naturkatastrophe oder eine Katastrophe, die mit technischem Fortschritt (Flugzeuge, Hochhäuser, Schifffahrt usw.) zu tun hat. Die Hauptfigur ist immer ein einzelner, meist einfacher Mensch, der angesichts der drohenden Katastrophe über sich hinauswächst und unter persönlichen Verlusten wesentlich zur Überwindung der Krise beiträgt. Oft ist der Titel des Filmes ganz schlicht, indem er einfach den Namen der Katastrophe trägt. Dies hat den Vorteil, dass bereits der Name des Films erschreckend wirken kann und den Spannungsgrad erhöht.⁹ Oft kommt es im Zusammenhang mit Katastrophenfilmen zu einer Genrevermischung. Wegen ihrer actiongeladenen Szenen, die ein typisches Merkmal der heutigen sogenannten Hollywood-Blockbuster sind, kann man sie auch als Action-Adventure-Filme betrachten. Aber meistens sind sie auch nicht weit von einem Drama entfernt, da es immer zu persönlichen Verlusten bei den Figuren kommt. Ein weiteres ausgeprägtes Merkmal sind die Spezialeffekte, durch die Sachen möglich werden, die normalerweise nie vorkommen würden. All diese Eigenschaften sind im Film „2012“ vertreten und machen ihn somit zum Musterbeispiel des Genres Katastrophenfilm.

5.3 Das Genre Nachrichtensendungen und seine Eigenschaften

Im Vergleich zur Presse und zum Hörfunk hält das Publikum die Fernsehnachrichten für besonders glaubwürdig und aktuell. Außerdem wird ihnen ein hohes Maß an Vollständigkeit, Verständlichkeit und Sachkompetenz zugesprochen. Die Glaubwürdigkeit hat

⁹ <http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Katastrophenfilm.html> [Stand 24. Mai 2011]

mit der Authentizität des Mediums zu tun, weil Ereignisse nicht nur aus der Distanz beschrieben, sondern auch in Bildern vorgestellt werden. Die Tatsache, dass sprachliche Äußerungen auch in Originaltönen wiedergegeben werden können und Schauplätze in Bildern gezeigt werden, trägt der angenommenen Glaubwürdigkeit bei. Meistens ist es nämlich der Fall, dass wir etwas, was wir mit eigenen Augen sehen, als zutreffender halten als das, was uns alleine sprachlich vermittelt wird. Dies stimmt aber nicht, da der Ablauf der jeweiligen Berichte vorher selektiert und dem Darstellungsmuster der Nachrichtensendung angepasst wird. Oft werden Nachrichtensendungen auch nebenbei gesehen und deshalb sind sie ein flüchtigeres Informationsmedium. Das Publikum geht dann im hohem Maße selektiv mit Nachrichtensendungen um, d. h. nur das, was einen interessiert, wird mit besonderem Interesse verfolgt. Deshalb fühlen sich Zuschauer informiert, auch wenn sie sich nur an wenige Themen einer Sendung erinnern können (Muckenhaupt 2000: 15).

Ein wichtiger Punkt in der Nachrichtensendungsgestaltung ist die Nachrichtenauswahl. Deshalb gibt es grundlegende Kriterien, die darüber entscheiden, welche Meldung Nachrichtenwert hat und welche wiederum nicht. Die Auswahl der Nachrichtenthemen bedeutet immer einen redaktionellen Entscheidungsprozess. Die Redaktion wählt aus der Flut der Nachrichten diejenigen aus, die sie für besonders wichtig hält. Ein wichtiger Faktor in diesem Prozess ist die begrenzte Sendezeit, die zu Beschränkungen führt. Deswegen kann der Prozess der Nachrichtenauswahl auch als ein Selektionsprozess angesehen werden. Ein Ereignis muss also, um schließlich als Nachricht in einer Sendung plazierte zu werden, aus der Gesamtheit aller Geschehnisse ausgewählt werden. Diesen Vorgang der Auswahl und Selektion nennt man paradigmatischer Selektionsvorgang (das Auswählen aus dem Paradigma aller Geschehnisse), wobei die Kombination und Aneinanderführung der einzelnen Nachrichtenthemen als syntagmatischer Selektionsvorgang verstanden werden kann. Zu den wichtigsten Kriterien der Nachrichtenauswahl gehören: Bedeutsamkeit, Neuigkeit einer Nachricht, das vermutete Interesse der Zuschauer, sowie die Visualisierung (Muckenhaupt 2000: 21). Mit der Visualisierung ist gemeint, dass Nachrichten, die in aktuellen Bildern vorgestellt werden können, mehr Chancen haben gesendet zu werden, als Nachrichten, zu denen es nur eine Wortmeldung gibt. Hierbei ist zu erwähnen, dass die Kriterien der Nachrichtenauswahl in verschiedenen Ländern ganz unterschiedlich ausgelegt werden; was z.B. für Europa bedeutsam ist, kann sich aus amerikanischer Sicht als weniger relevant erweisen. Die Nachrichtensendungen spiegeln also

die internationalen Beziehungen und Interessen der jeweiligen Länder wieder, d. h. sie definieren Bedeutsamkeit aus ihrer kulturspezifischen Sicht (ebd.: 21).

Was die nachrichtenrelevanten Themen angeht, unterscheidet man im Grunde zwischen Soft News und Hard News. Da die ARD Tagesschau zum öffentlich-rechtlichen Fernsehen gehört, werden dort ausschließlich Hard News behandelt, so wie politische Meldungen aus dem In- und Ausland, Wirtschaftsmeldungen, Medizin, Technik, Soziales, Kultur und Zeitgeschichte. Andere Nachrichtensendungen, vor allem die privat-kommerzielle Konkurrenz, haben eine bunte Themenauswahl (Affären, Skandale, Klatsch usw.), d. h. es dominieren die Soft News (Muckenhaupt 2000: 22). Weiterhin wird im Vorfeld über den Aufbau der Sendung bzw. über die Reihenfolge und den Umfang einer Nachricht entschieden. Die Position, die eine Nachricht übernimmt, ob sie am Anfang oder am Ende steht, zeigt welchen Stellenwert sie hat. In der Tagesschau bestimmt die Bedeutsamkeit einer Nachricht (z. B. eine verheerende Naturkatastrophe) die Position und meist auch die Länge des Beitrags. Die Kategorisierung der Ereignisse in Politik (Außen- und Innenpolitik), Wirtschaft, Sport, Unterhaltung und Gelegenheitsberichte (Kriminalität, Naturkatastrophen usw.) ist für die Tagesschau üblich. Diese Kategorisierung dient als struktureller Aufbau der Nachrichtensendungen und dadurch kann gleichzeitig das gesellschaftliche Leben in praktischer und semiotischer Hinsicht leichter kontrollierbar gemacht werden. Auf diese Weise wird nämlich versucht, die semiotische Vieldeutigkeit des gesellschaftlichen Lebens einzuschränken (ebd.: 25).

5.3.1 Mythenproduktion durch Nachrichten

Bekannte Semiologen, wie Schmitz und Hickethier, sehen die Fernsehnachrichten als einen Ort der Mythenproduktion, an dem das Einzelne und das Allgemeine, Ereignis und Weltbild, zu einer unreflektierten, unbewusst bleibenden Synthese zusammengebracht werden (Plake 2004: 117). Wenn man z. B. die Tagesschau durch einen längeren Zeitraum regelmäßig verfolgt, fällt einem eine große Ähnlichkeit der Ereignis- und Sprechenelemente auf. In der Textproduktion der Tagesschau kommt immer wieder das Gleiche vor bzw. die Themen werden bei gleich bleibenden Elementen aktualisiert. Genau dies kennzeichnet eine Mythenproduktion, die auf die Botschaft hinausläuft: „Was immer Neues passieren mag, man wird auf die alte Weise damit fertig werden“ (Schmitz (1990), zitiert nach Plake 2004: 117). Ähnlich ist es auch mit Kinofilmen. Im Falle von Katastrophenfilmen würde die Botschaft

beispielsweise lauten: „Mit Kampfgeist und Nächstenliebe überlebt man jede Katastrophe“, nach dem Motto, dass der Gute immer das Böse besiegt. Dies trifft auch auf „2012“ zu.

Durch Nachrichtensendungen werden im Tages- und Wochenrhythmus bestimmte Ereignisse und Geschehensabläufe immer wieder zum Gesprächsstoff. Sie nehmen einen bestimmten narrativen Faden auf und können so als Langzeiterzählungen aufgefasst werden. Anders als bei fiktionalen Erzählungen, muss das berichtete Geschehen in den Nachrichten in seinem Ausgang offen bleiben. Da die Wirklichkeit als unstrukturiert gilt, können die Inhalte der Nachrichtensendungen nicht in gleicher Weise wie in der freien Narration logisch stringent und gezielt aufgebaut werden. Auf diese Weise wird ein Bezug zu einer Wirklichkeit hergestellt, die sich alltäglich ereignet und auf Fortsetzungen warten lässt (Plake 2004: 118).

Fernsehnachrichten sind durch den besonderen Kontrast ungewöhnlicher Ereignisse (Kriege, Katastrophen usw.) mit fixierten Strukturen wie Sprachstile, Präsentationsformen, Programmschemata usw. gekennzeichnet. Auf diese Weise können die Erzählungen von einem Geschehen „da draußen“ in die häusliche Welt des Zuschauers integriert werden. Diese Routine hat besondere Effekte für die Wahrnehmung des Weltgeschehens. Die in Bildern und Berichten bedrohlich erscheinenden Vorgänge werden durch die charakteristische Art der TV-Erzählung in eine Form und zu einem versöhnlichen Schluss gebracht. Dadurch, dass Nachrichtensendungen in gewohnter Länge und zur gewohnten Zeit wiederkehren, machen sie deutlich, dass alles seine Ordnung hat. Dieses Nachrichtenritual sorgt somit für Verhaltenssicherheit. Die Nachrichten zeigen eine Welt, in der es ständig zu verwirrenden und furchterregenden Ereignissen kommt. Da nichtsdestoweniger die Dinge wieder unter Kontrolle gebracht werden können, hinterbleibt nur der Rhythmus von Aufregung und Beruhigung (Plake 2004: 118).

5.4 ARD Tagesschau und der Film „2012“ im Vergleich

Da in den vorigen zwei Kapiteln detailliert auf die Eigenschaften der Genres, in die diese zwei Beispiele fallen, eingegangen wurde und dadurch die Unterschiede der jeweiligen Genres zum Vorschein kamen, folgt nun ein konkreter Vergleich der zwei Beispiele. Hauptsächlich wird auf auffällige Unterschiede und Besonderheiten hingewiesen und auf die Mittel, mit denen dies bewirkt wurde. Auf diese Weise wird noch einmal deutlich gemacht,

dass verschiedene Medien das gleiche Thema auf eine völlig andere Weise repräsentieren können und so verschiedene Wirkung auf den Rezipienten/Zuschauer haben können.

Der Nachrichtenbeitrag vom 13. Januar 2010 über das Erdbeben in Haiti dauert insgesamt 03:00 Minuten. Der Beitrag dauert länger als sonst und ist sofort am Anfang der Sendung. Auf diese Weise wird dem Zuschauer vermittelt, dass es sich um ein Topthema handelt und sein besonderes Interesse wird geweckt. Der Beitrag beginnt mit der eigentlichen Meldung, die von der Moderatorin im *On* vorgetragen wird, d. h. dass die Moderatorin beim Verlesen der Meldung im Nachrichtenstudio gezeigt wird. Der zeitliche Umfang dieser Meldung beträgt 22 Sekunden. In dieser Meldung wurden die zentralen Fragen (Wer? Was? Wann? Wo?) geklärt. Der optische Hintergrund wurde der Meldung angepasst: Ein Bild, das einen Ausschnitt der Katastrophe zeigt mit der Überschrift „Schweres Erdbeben in Haiti“ erleichtert dem Zuschauer, sich die Meldung zu merken und dient zugleich auch als ein indeksikalisches Zeichen, weil es darauf hinweist, was den Zuschauer im Nachrichtenfilm erwarten könnte. Der eigentliche Hintergrund des Studios ist in blau gehalten und zwar aufgrund der psychologischen und symbolischen Wirkung der Farbe Blau: denotativ gesehen vermittelt sie Distanz, Kälte und Ferne und auf der konnotativen Ebene Emotionslosigkeit und Objektivität (Bienk 2008: 73). Die Moderatorin ist auf den linken Bildschirmrand plazierte, wodurch vermittelt wird, dass nicht sie im Mittelpunkt des Interesses stehen soll, sondern die eigentliche Meldung. Ein weiteres Merkmal, dem man oftmals nicht wirklich die Aufmerksamkeit schenkt, ist die Kleidung. Nachrichtensprecher tragen im Grunde nie aufdringliche Farben, da diese sonst für den Zuschauer ablenkend wirken könnten und im Extremfall das angestrebte Image der Seriosität und Objektivität zerstören könnten. In diesem Fall trägt die Moderatorin dezente Grautöne und fällt im Grunde gar nicht besonders auf, sondern erscheint vielmehr nur als Stimme, die die Meldung vorträgt. Auf der konnotativen Ebene wird auf diese Weise Seriosität, Distanz, Abgehobenheit, aber auch die Tatsache, dass die Themeninhalte ernstzunehmend sind, indiziert. Die klare und sachliche Aufteilung des Bildschirms und die dominierenden, seriöswirkenden Blautöne des Hintergrunds sollen demnach die Qualität der Sendung betonen.

Ein weiteres Detail, das auf mehr oder weniger unbewusste Weise zur Seriosität beiträgt, sind die Papiere auf dem Tisch, von denen die Moderatorin abliest. Inzwischen ist es

in den meisten Fernsehsendern zur gängigen Sache geworden mit dem Teleprompter¹⁰ zu arbeiten. So sind die Papiere im Grunde unnötig, aber möglicher Grund für ihre Verwendung ist die Tatsache, dass sich ein Großteil der Zuschauer nicht bewusst ist, dass Nachrichtenmoderatoren eine „Sprechhilfe“ verwenden und zweitens, dass es viel glaubwürdiger wirkt, wenn die Fakten Schwarz auf Weiß vor ihnen liegen. Das ist auch bei der Moderatorin in diesem Beispiel zu bemerken. Immer wenn sie eine Aufzählung von Fakten (Opferzahlen usw.) oder Personen zitiert, wirft sie einen Blick auf die Papiere.

Was die Kamereinstellung bei der Meldung angeht, wird in der Tagesschau ausschließlich die sogenannte Kameraeinstellung Amerikanisch benutzt. Sie reicht vom Kopf bis knapp unter die Hüfte. In der Tagesschau jedoch ist der Bereich unter der Hüfte nicht sichtbar, da die Moderatorin an einem Tisch sitzt. Die Einstellung ist charakteristisch für die individuelle Aktion, vor allem für Arme und Hände. Im Falle der Tagesschau soll auf diese Weise deutlicher gemacht werden, wie die Moderatorin mit den Papieren auf dem Tisch hantiert.

Nach der Meldung folgt der Nachrichtenfilm, in dem Ausschnitte des Ereignisses zu sehen sind. Der Text wird von einem Sprecher im *Off* vorgetragen, d. h. der Sprecher ist nicht im Bild zu sehen. Die Bilder in diesem Fall sind ausschließlich Fremdmaterial bzw. stammen von anderen Fernsehanstalten oder von Filmagenturen. Außerdem werden auch Kameraaufnahmen eines Erdbebenopfers gezeigt und ein Internetvideo eines Journalisten. Solche Ausschnitte tragen der Authentizität des Beitrags noch mehr bei. Archivmaterial wird ebenfalls eingesetzt, damit der Zuschauer auch einen Bezug zur Vergangenheit bekommt.

Unmittelbar nach diesem Filmbeitrag folgen zwei etwas kürzere Beiträge, die etwa eine Minute dauern. Der erste Beitrag wird ebenfalls mit einer kurzen Meldung eingeführt, in dem die Moderatorin in wenigen Sätzen erklärt, warum es zu Erdbeben in Haiti gekommen ist. Neben ihr im Hintergrund ist ein Bild einer Landkarte, die zeigt, wo sich Haiti genau befindet. Die Landkarte dient hier als ikonisches Zeichen und hilft dem Zuschauer, sich die Lage leichter vorzustellen. Daraufhin folgt wieder ein Nachrichtenfilm, in dem ein Seismologe ein Interview gibt. Dieses Interview spiegelt eine profilmische Situation wieder,

¹⁰ Der Teleprompter ist ein Gerät mit Hilfe dessen der Text der Moderatoren in die Kameralinse gespiegelt wird, sodass die Sprecher den Text ablesen können und dabei den Eindruck erwecken, als würden sie frei sprechen (Muckenhaupt 2000: 13).

die in die afilmische Situation des Erdbebens in Haiti eingebettet wurde. Weiter wird wieder eine Landkarte mit Animation eingeblendet, womit nochmals genau erklärt wird, wie es zum Erdbeben kam. Auf diese Weise wird der Anschein erweckt, man wolle den Zuschauer belehren, damit er die Situation in Haiti noch besser versteht und nachvollziehen kann. Der zweite Beitrag wird auch von einer Meldung eingeführt. Im Hintergrund ist das gleiche Bild zu sehen, wie am Anfang der Sendung, nur dieses Mal mit der Überschrift „Hilfe aus dem Ausland“. In diesem Fall bekräftigt das Bild die Überschrift und dem Zuschauer wird durch das Bild klar, warum Hilfe aus dem Ausland nötig ist. Am Ende des Beitrags spricht die Moderatorin die Zuschauer direkt an und bittet um Spenden. Gleichzeitig wird die Nummer des Spendenkontos eingeblendet. Auf diese Weise bekommt der Beitrag eine Appellfunktion und durch das auffallend vorsichtige und langsame Vorlesen der Kontonummern, bekommt der Zuschauer den Eindruck, es wäre extrem wichtig zu handeln.

Der Nachrichtenbeitrag vom 13. März 2011 fällt insbesondere durch ein für Nachrichtensendungen typisches Merkmal auf und zwar den Livebericht. In diesem Fall berichtet die Reporterin live aus Tokio. Das Gespräch zwischen dem Moderator und der Reporterin in Japan wird mit der Split Screen Technik (Bildschirmaufteilung) auf der bildlichen Ebene dargestellt. Dabei ist die Reporterin auf der rechten Seite und der Moderator auf der linken Seite zu sehen. Auf diese Weise werden zwei Handlungen gleichzeitig gesehen und der Zuschauer bekommt das Gefühl, als ob die Reporterin nicht tausende von Kilometern entfernt ist. Außerdem tragen diese Livebeiträge noch weiter der Authentizität des Beitrags bei da man weiß, dass vom Ort des Geschehens berichtet wird. Im weiteren Verlauf der Liveschaltung wird auf der rechten Seite Filmmaterial des Geschehens eingeblendet und die Reporterin erscheint am Rande des Bildes. Auf diese Weise wird nochmals die Wichtigkeit des Geschehens betont und die Bilder bestätigen nochmals die Aussagen der Reporterin. Zu bemerken ist, dass weder Reporterin und Moderator die oben erwähnten Papiere vor sich haben. So wird der Eindruck eines laufenden Gesprächs beim Zuschauer verstärkt. Ein auffallendes Detail bei Interviews und Livebeiträgen ist das Mikrofon. Es ist immer im Bild zu sehen und zwar mit dem Logo des TV-Senders. Zum einen dient dies wahrscheinlich als eine Art Werbung für die TV-Sender und zum anderen wird der Zuschauer dadurch mehr oder weniger immer im Auge haben, welche Sendung er sich gerade ansieht.

Spielfilme dauern bekanntlich viel länger als eine Nachrichtensendung. Im Falle von „2012“ wird in 02:30 Stunden eine zeitlich chronologisch und strukturiert aufgebaute

Handlung dargeboten. Der entscheidende Unterschied zwischen der Handlung in einem Spielfilm und einem Nachrichtenbeitrag ist, wie schon bereits erwähnt, dass es sich beim Spielfilm ausschließlich um eine profilmische Situation handelt. Das einzige, was man als afilmisch ansehen könnte, sind die Dreharbeiten, aber die bekommt der Zuschauer nicht zu sehen, sondern nur das Endprodukt, den Film. Man darf also nicht vergessen, dass es bei Spielfilmen nicht um die Wiedergabe von Wirklichkeit geht, sondern um die Repräsentation von Wirklichkeit, die dramaturgisch und ästhetisch gestaltet ist. Im Spielfilm werden Geschichten erzählt, die auf Wirklichkeitseindrücken beruhen, aber nicht Wirklichkeit sind. Der Zuschauer weiß, dass sich das oben erwähnte Erdbeben in Haiti tatsächlich ereignet hat und es auch ohne die ganzen Kameralente und Reporter vor Ort stattgefunden hätte. Da er es in einer Nachrichtensendung gesehen hat, hält er es für eine „wirkliche“ Handlung. Im Gegensatz dazu, kann man die Erdbeben in „2012“ nur als eine fiktionale Handlung ansehen, die auf Eindrücken eines „wirklichen“ Geschehens beruhen. Es ist auch nicht möglich für die Figuren im Film aus dieser fiktionalen Handlung auszubrechen, es gibt in „2012“ keine direkte Anrede der Zuschauer, keine Liveschaltung oder Einblenden von Archivaufnahmen. Die Figuren leben in der eigens für sie und die Kamera inszenierten Welt und haben ihre eigene Wirklichkeit, die der Zuschauer mehr oder weniger nachvollziehen kann. Zahlreiche Spezialeffects stärken die fiktionalen Geschehnisse im Film. In „2012“ flüchtet die Hauptfigur im Auto aus einer Stadt, die gerade um ihn herum einstürzt. Er schafft es jedes umfallende Gebäude zu umfahren, nicht in die riesigen Schluchten zu fallen, rennt vor einer Lavalawine weg, alles explodiert um ihn herum, er springt durch Glas, über Schluchten, bleibt minutenlang unter Wasser und trotzdem bleibt er unverletzt. All dies ist möglich dank der Spezialeffects. Spezialeffects erlauben es dem Zuschauer eine Welt zu sehen, die in seiner Realität kaum möglich ist. In der Tagesschau wird ein Nachrichtenbeitrag nie mit Spezialeffects bearbeitet. Dies würde der Authentizität des Beitrags erheblich schaden und der Zuschauer würde das Geschehen im Beitrag wahrscheinlich für eine fiktionale Handlung halten.

Spielfilme sind auf die Emotionen der Zuschauer gerichtet. Katastrophenfilme sollen Spannung, Angst, Mitgefühl usw. wecken und die Bildgestaltung kann dazu beitragen. Die Kamera legt mit der Wahl des Bildausschnittes einen Rahmen fest, der *Frame* genannt wird. Der *Frame* begrenzt das Bild, wählt den Ausschnitt, der von der Welt gezeigt wird, und bestimmt, was für den Zuschauer zu sehen ist. Beim Bild wird grundsätzlich zwischen *On*- und *Off-Screen* unterschieden. Im *On* ist alles im Filmbild Sichtbare, im *Off* ist alles, was sich

außerhalb des Frames befindet oder stattfindet (Bienk 2008: 38f). In „2012“ erzeugt vor allem der Off-Raum Spannung, d. h. wenn eine Person etwas, was sich außerhalb des Frames ereignet, betrachtet. In der Szene, wo die riesige Wasserwelle auf die Hauptfigur zukommt, ist nur die Hauptfigur im Frame zu sehen, nicht aber die Wasserwelle. Der Zuschauer sieht zwar am Gesichtsausdruck der Hauptfigur, dass etwas Schlimmes vorgeht, kann aber nur erahnen, worum es sich handelt. Im Gegensatz dazu wird in der Tagesschau nie mit dem Off-Screen gearbeitet, da es wichtig ist, dem Zuschauer so viele Informationen wie möglich zu liefern bzw. dass alle wichtigen Informationen im Bild zu sehen sind. Nachrichtensendungen sind außerdem nicht auf die Emotionen der Zuschauer gerichtet. In „2012“ wird zwischen offener und geschlossener Bildkomposition gewechselt. Es dominiert jedoch die offene Bildkomposition und zwar immer in Szenen, wo eine Menschenmasse gezeigt wird, die vor einer Wasserwelle, einer Lavalawine o. Ä. wegläuft. Es werden nur kleine Ausschnitte des Geschehens im Bildkader gezeigt. Der Zuschauer muss sich den Rest mit seinem Weltwissen ergänzen und sieht so das vollständige Massenszenario vor seinem inneren Auge. Im Gegensatz dazu ist in der Tagesschau nur die geschlossene Bildkomposition vertreten (in den Meldungen und in Interviews), d. h. alle wichtigen, zum gezeigten Wirklichkeitsausschnitt gehörenden Teile sind im Bild zu sehen.

Die Gestaltung des Filmbildes durch die Kamera spielt bei der Rezeptionslenkung eine entscheidende Rolle. Es ist allein die Kamera, die bestimmt, was man sieht und auf welche Art und Weise man es sieht. Das Filmbild hat nicht nur einen abbildenden Charakter, es reproduziert nicht nur ein Bild, sondern es produziert das Bild. In diesem künstlerisch-ästhetischen Produkt wird die Art und Weise sichtbar, in der der Regisseur und Kameramann die darzustellende Welt sehen und wie sie wollen, dass der Betrachter sie wahrnimmt (Bienk 2008: 52). Die verschiedenen Kameraperspektiven in „2012“ tragen dieser Rezeptionslenkung erheblich bei. In der Szene, in der sich zwischen der Hauptfigur und seiner Exfrau eine rießige Schlucht öffnet, wird die Froschperspektive verwendet, d. h. die Kamera blickt von unten aus der Schlucht schräg nach oben auf die Personen. Auf diese Weise bekommt der Zuschauer ein Gefühl dafür, wie schrecklich tief diese Schlucht ist. Ziemlich oft wurde auch die Vogelperspektive eingesetzt. Bei der wilden Autofahrt, als die Hauptfigur aus der einstürzenden Stadt flüchtet blickt die Kamera von oben auf das Geschehen. Auf diese Weise bekommt der Zuschauer einen guten Überblick über das Ausmaß der Katastrophe. Die ständig wechselnde Kamerabewegung gibt dem Film eine besondere Dynamik. Sehr oft wird mit dem Schwenk gearbeitet, d. h. die Kamera verfolgt den Blick der Figur und eröffnet so immer mehr

Raum. Als die Hauptfigur auf dem Gipfel des Berges mit dem verrückten Propheten spricht, folgt die Kamera ihren entsetzten Blicken, die sie auf den Cañon richten. Es eröffnet sich auf diese Weise der ganze Überblick auf den Cañon und des bevorstehenden Vulkanausbruchs. Dies bewirkt beim Zuschauer zusätzliche Spannung, denn auf diese Weise wird ihm das Gefühl vermittelt, es würde etwas Schreckliches bevorstehen. In der Szene als das große Seeboot anfängt zu schwanken, kommt noch der schwankende Horizont zum Einsatz. Die Kamera kippt dabei nach links oder rechts und auch nach vorne und hinten. So wird beim Zuschauer ein Gefühl des Schwindels erreicht. Zu bemerken ist, dass bei der Tagesschau keine solchen Kameraperspektiven und -bewegungen vorkommen. Es wird ausschließlich mit der Normalsicht gearbeitet, bei der sich die Kamera auf Hüfthöhe des Moderators befindet und außerdem bewegt sich die Kamera nicht, d. h. sie nimmt ein und den selben Ausschnitt auf. So kann sich der Zuschauer nur auf die Informationen konzentrieren, die vom Moderator verlesen werden.

Eines der wichtigsten Grundprinzipien der Filmherstellung ist die Montage. Durch sie wird eine narrative Struktur mittels des technischen Vorgangs des Zusammenfügens verschiedener Einstellungen hergestellt. Im Film wird bekanntlich nicht die äußere Wirklichkeit abgebildet, sondern aus dem Rohmaterial der einzelnen Aufnahmen wird eine eigene Wirklichkeit hervorgebracht. Es werden unterschiedliche Aufnahmen so kombiniert, dass eine eigenständige Geschichte entsteht. Durch die Herstellung von räumlichen, zeitlichen, rhythmischen und graphischen Beziehungen zwischen Einstellungen wird das Geschehen dramatisiert oder entdramatisiert, wird Spannung erzeugt oder die Wahrnehmung des Zuschauers in eine bestimmte Richtung gelenkt (Bienk 2008: 77). Charakteristisch für „2012“ ist der unsichtbare Schnitt, d. h. dass alle Aspekte des Films, die auf die technische Fertigung oder auf die Künstlichkeit der Filmwelt verweisen, in der Regel vom Zuschauer unbemerkt bleiben. Auf diese Weise bleibt die Geschehenskontinuität erhalten. „2012“ ist außerdem voll von visuellen Szenen in Kombination mit dialogischen Szenen. Die Handlung wird mit optischen Komponenten der *Mise-en-Scène* und der Montage erzählt, z. B. Szenen in denen die Figuren vor einer Wasserwelle oder einer rießigen Rauchwolke wegrennen. Durch einen Dialog wird dem Zuschauer in solch einer Szene eine Verschnaufpause gegönnt. In „2012“ treten auf der visuellen Ebene auch indexikalische Zeichen¹¹ auf. Dies ist im Grunde eine klare Tatsache, da es sich im Film um Naturkatastrophen handelt, die bevor sie

¹¹ Peirces Bezeichnung für ein Zeichen – eine Spur oder ein Symptom – das zu dem, was es bezeichnet, eine physische Beziehung hat (Kjørup 2009: 70).

ausbrechen meistens von Warnsignalen begleitet werden. Der austretende Rauch aus einem Berg ist ein Index für einen Vulkanausbruch, aber auch das vibrierende Wasser im Glas auf dem Tisch der Hauptfigur ist als Index für ein Erdbeben zu verstehen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Tonebene. Genau wie die visuelle Präsentationsebene uns einen spezifischen Wahrnehmungsraum eröffnet, eröffnet uns die akustische Präsentationsebene einen Hörraum. Musik, Sprache und Geräusche in Verbindung mit der Bildebene veranlassen uns, Film und Fernsehen für fast eben so „wirklich“ zu halten wie z. B. einen Blick aus dem Fenster. Ein vollständiges Fehlen der Tonebene, also absolute Stille, stört die etablierte Wirklichkeitsillusion. Beim Zuschauer werden Irritationen verursacht, weil für ihn der audiovisuelle Wahrnehmungsraum unvollständig scheint (Bienk 2008: 95). Ähnlich, wie beim Bild, wird auch beim Ton zwischen *On* und *Off* unterschieden. Beide Tonquellen sind in „2012“ zu finden, aber das wohl typischste Merkmal des Mediums Film ist die Filmmusik. Sie ist ausschließlich nicht-diegetischen Ursprungs, d. h. dass sie nicht in der erdachten Welt des Films verankert ist und gehört somit zum *Off*. Die Filmmusik trägt im großen Ausmaß zur Atmosphäre des Films bei. In „2012“ unterstreicht sie komplett die Handlung in den jeweiligen Szenen. Schnelle und dynamische Musik, erzeugt durch ein Schlag- und Saiteninstrumentenorchester, bewirkt beim Zuschauer Spannung, wie in der Szene als die Hauptfigur es mit seiner Tochter versucht, rechtzeitig zum Flugzeug zu schaffen, bevor die riesige Rauchwolke sie einholt. In einem Nachrichtenfilm kommt solche Musik nie vor. Die Geräuschequellen sind dort immer ein Teil der gezeigten Wirklichkeit. Auch auf der Tonebene sind indexikalische Zeichen im Film zu bemerken: Das knackende Geräusch, als sich ein Riß in der Erde der Hauptfigur langsam nähert, kann man als ein Index für die Entstehung einer riesigen Erdspalte verstehen.

Weitere Aspekte, die für die Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre im Film wichtig sind, sind Licht und Farbe. Diese zwei Bereiche lassen sich nicht immer eindeutig trennen. In „2012“ dominieren gedämpfte Farben, von der Kleidung der Gestalten im Film bis hin zur Umgebung und Natur. Erdtöne wie braun und beige dominieren im ganzen Film, hinzu kommt noch das besonders helle Licht. All das zusammen erzeugt beim Zuschauer den Eindruck, als ob der Handlungsort von einer Hitzewelle betroffen wurde. Dies macht natürlich Sinn, da die Erde vor einer Solarkatastrophe steht. In der Tagesschau dient die Beleuchtung nicht zur Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre, sondern ausschließlich dazu, dass alles im Bild gut erkennbar ist.

Nach diesem ausführlichen Vergleich der Tagesschau und dem Film „2012“ ist deutlich zu sehen, wie gleiche Aspekte der Darstellungsform in dem Medium Film und Medium Fernsehen verschiedene Wirkungseffekte auf den Zuschauer haben können. Obwohl es sich bei beiden Medien um audiovisuelle Medien handelt, nimmt der Zuschauer im Grunde gleiche Themen anders wahr. Auch wenn man das Gefühl bekommt, dass manche Aspekte ganz zufällig eingebaut wurden, stellt man nach genauerer Analyse fest, dass alles zur gezielten Rezeptionslenkung eingesetzt wurde. Die Art und Weise wie diese zusammengesetzten Aspekte repräsentiert werden und abhängig von den Merkmalen des Genres, in dem das jeweilige Thema ausgearbeitet wurde, resultiert letztendlich mit einer bestimmten Vorstellung der Wirklichkeit im Kopf des Zuschauers. Die auf diese Weise entstandene Code-Struktur ermöglicht, dem Zuschauer einen besonderen Blick in die soziale Realität zu bekommen, die abhängig vom Medium anders interpretiert werden kann.

6. Schlussfolgerung

Es ist klar, dass Film- und Fernsichtexte Massenmedien sind und als solche gesellschaftliche Phänomene, die eigentlich nur im Kontext der gesellschaftlichen Realität und ihrer Komplexität betrachtet werden können. Der Zuschauer nimmt einen Film oder eine Fernsehsendung aktiv wahr, indem er das Geschehene auf sich und seine Erfahrungen bezieht und für sein alltägliches Leben verfügbar macht. Der Zuschauer ist sozusagen der „zweite Schöpfer“ eines Films neben dem Regisseur, indem er die gezeigten Bilder seinem Bewusstsein und seiner Erfahrung entsprechend zu einer individuellen Wirklichkeit rekonstruiert. Dieses Endprodukt im Kopf des Zuschauers ist nicht mehr identisch mit dem Originaltext und von Betrachter zu Betrachter individuell verschieden. Filme und Fernsehsendungen haben demnach keine abgeschlossene Bedeutung, die objektiv freigelegt werden könnte. Sie entfalten ihre Bedeutung erst in der Rezeption durch die individuellen Betrachter.

Die Medien Film und Fernsehen haben eine wichtige Gemeinsamkeit: Sie haben eine ziemlich große Reichweite, d. h. dass sie fast in der ganzen Welt vertreten sind und von Milliarden von Menschen tagtäglich „konsumiert“ werden. Das, was sie transportieren ist eine besondere Medienrealität, die Vorstellungen und Phantasien einer Gesellschaft wiedergeben. Das Medium Film schafft eine gewisse Traumwelt, in der alles möglich ist, jedoch muss der Zuschauer auch in einer „realen“ Welt leben und diesen Ausgleich können z. B. Fernsehnachrichten bieten. Medienbilder sind nicht das Ereignis selbst, sondern liefern eine selektive Sicht der Dinge nach einem vorgefassten Deutungsschema. Der Produktionsprozess (von Technik bis zur Redaktion) nimmt ein Wahrnehmungsurteil vorweg, indem er selektiert und filtert. Wie auch immer man es sieht, beide Medien haben einen enormen Einfluss auf die menschliche Rezeption der Wirklichkeit und unserer Welt, jedoch ist man sich dessen als bloßer Betrachter selten bewusst.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: *Saussures Zeichenmodell*

In: http://www.glottopedia.de/index.php/Ferdinand_de_Saussure_%28de%29 [Stand 28.4. 2011]

Abb. 2: *Das semiotische Dreieck*

In: <http://miteb.ifs-dortmund.de/medio/ab16/w-info1.htm> [Stand 28.4. 2011]

Abb. 3: *Morris' Zeichentheorie*

In: <http://www.medialine.de/deutsch/wissen/medialexikon.php?snr=5039> [Stand 29.4. 2011]

Abb. 4: *Dimensionen der Semiotik*

In: www.geoinformation.net/.../1_kartographische-zeichentheorie_korrekt.doc [Stand 29.4. 2011]

Abb. 5: *Einfaches Kommunikationsmodell*

In: http://sprachfoerderung.bildung-rp.de/fileadmin/user_upload/sprachfoerderung.bildung-rp.de/sprachunterricht/Kommunikationsmod.pdf [Stand 1.5. 2011]

Abb. 6: *Technische Ein-Weg-Kommunikation*

In: <http://www.evmedienhaus.de/uploads/media/GrundkursKommunikation8495.pdf> [Stand 1.5. 2011]

Abb. 7: *Mediensemiotik in Bezug auf andere Disziplinen*

In: Bentele, Jürgen (Hg.) (1981): *Semiotik und Massenmedien. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft*. Band 7. 1. Auflage: September 1981. München: Verlag Ölschläger GmbH. (S. 26)

Abb. 8: *Tabelle der großen syntagmatischen Typen im Film*

In: http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/semiotisches_labor/labor_a/modul10.php [Stand 14.3. 2011]

Abb. 9: *Filmische Codes nach Christian Metz*

In: Bienk, Alice (2008): *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg: Schüren-Verlag GmbH. (S. 13)

LITERATURVERZEICHNIS

Primärliteratur

1. Barthes, Roland (1981): *Das Reich der Zeichen*. 1. Auflage. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
2. Bentele, Jürgen (Hg.) (1981): *Semiotik und Massenmedien. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft*. Band 7. 1. Auflage: September 1981. München: Verlag Ölschläger GmbH.
3. Eco, Umberto (1972): *Einführung in die Semiotik*. 9., unveränderte Auflage von 2002. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. Verlags-KG.
4. Kjørup, Søren (2009): *Semiotik*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. Verlags-KG.
5. Maletzke, Gerhard (1998): *Kommunikationswissenschaft im Überblick: Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag GmbH.
6. Mucknehaupt, Manfred (2000): *Fernsehnachrichten gestern und heute*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Sekundärliteratur

1. Bienk, Alice (2008): *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg: Schüren-Verlag GmbH.
2. Mikos, Lothar (2008): *Film- und Fernsehanalyse*. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft GmbH.
3. Plake, Klaus (2004): *Handbuch Fernsehforschung. Befunde und Perspektiven*. 1. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlag GmbH.
4. Posner, Roland/ Robering, Klaus/ Sebeok, Thomas A. (Hg.) (2003): *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur. Semiotics. A Handbook on the Sign-Theoretic Foundations of Nature and Culture*. 3. Teilband. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG.
5. Trabant, Jürgen (1976): *Elemente der Semiotik*. München: C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung (Oscar Beck).

Internetquellen

<http://www.tagesschau.de/multimedia/video/sendungsbeitrag31066.html> [Stand 10. März 2011]

http://www.tagesschau.de/multimedia/video/ondemand100_id-video875492.html [Stand 1. Mai 2011]

<http://www.mediaculture-online.de> [Stand 1. Mai 2011]

http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/semiotisches_labor/labor_a/modul10.php [Stand 14. März 2011]

<http://www.semiose.de/index.php?id=425,30> [Stand 1. Mai 2011]

<http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Katastrophenfilm.html> [Stand 24. Mai 2011]

http://yodahome.de/film/Filmsemiotik-Dateien/v3_document.html [Stand 14. März 2011]