

Holly, Werner; Püschel, Ulrich (Hrsg.): Medienrezeption als Aneignung. Methoden und Perspektiven qualitativer Medienforschung. Opladen (Westdeutscher Verlag), 1993

Tiefenstrukturen entdecken - Medienanalyse und Massenkommunikation

Ben Bachmair

Wichtigstes Merkmal der Aneignung der Medien durch die Menschen ist die Alltäglichkeit der Medien für die Rezipienten wie für unsere Kultur. Gerade mit der Veralltäglichen des Fernsehens ist eine medienbezogene Form der Kommunikation - Medienkommunikation - entstanden. Ihr ist zu eigen, daß Fernseherlebnisse und die Bildsprache des Fernsehens von den Menschen sinnvoll in ihr alltägliches Handeln, in ihre alltägliche Kommunikation und Interaktion integriert werden und dabei die Funktion von Deutungs- und Handlungsmustern übernehmen (Charlton/Bachmair 1990, Lull 1980, 1990).

Auf der Basis der Medienkommunikation begann eine spezifische Medienkultur zu entstehen, die die Form individueller Bilderwelten annimmt. Die Menschen verbinden auf der Basis individueller Relevanz komplexe Bildgefüge, die für sie die Funktion sozialer Realität gewinnen. Da die Individualisierung mit der Massenkommunikation fortschreitet, entwickeln sich aus diesen Bilderwelten soziale Figurationen, die leicht veränderbar sind und trotzdem die Funktion individueller Realität behalten. Wie man diese, gerade mit den Bildschirmmedien in Gang gesetzte Entwicklungsdynamik auch beschreiben mag, für deren empirischen Beleg ist immer notwendig, die Mensch-Medien-Beziehung zu rekonstruieren. Dazu sind medienanalytische Verfahren notwendig, die mit der empirischen Analyse des Aneignungsprozeß verknüpft sind.

1. Medienkommunikation - Bewegte Bilder als Teil sinnvollen Handelns

Mit der Veralltäglichen des Fernsehens hat sich in der konsumorientierten Industriegesellschaft ein spezifischer Kommunikationstyp herausgebildet. Dieser Kommunikationstyp - "Medienkommunikation" - entstand mit der Technologisierung von Kommunikation, bei der Handeln, Kommunikation und Medien eine spezifische Einheit eingehen. Diese Einheit läßt sich aus anthropologischer Perspektive als Prozeß symbolischer Vermittlung von Medien und sinnhaftem Alltagshandeln definieren (Schütz 1971, 1974).

1.1. Die Wesensmerkmale von Medienkommunikation

Die Technologisierung von Kommunikation in der Industriegesellschaft hat kulturhistorisch zu drei wesentlichen Veränderungen von Kommunikation geführt.

- (a) Medien als kulturelle und kommunikative Objektivationen sind mit dem Organisationsmodell vom Telegraphen verknüpft

Im Prozeß der Industrialisierung wurden Medien und Kommunikation der Transport-Logik des Telegraphen und der Eisenbahn unterworfen. Das führte zur bekannten arbeitsteiligen Zerlegung von Kommunikation in die zentrale Produktion von Medien, in die Distribution und die Rezeption von Medien. Kommunikation kann diesem Organisationsmodell angepaßt werden bzw. paßt sich diesem an, weil jede Art von Kommunikation auf symbolischen Objektivationen basiert, die sich von der Vis-a-vis Interaktion und von Situationen ablösen läßt.

- (b) Die Verbindung von Kommunikation mit Konsum

Die Ausweitung der Industrieproduktion setzte sich mit der Folge durch, daß alle Produkte *konsumiert* werden sollen bzw. konsumiert werden. Das heißt, daß *möglichst viele Menschen sowohl auf gleichartige Weise als auch hoch individualisiert über Produkte verfügen und sich diese aneignen*. Bei den elektronischen Medien, insbesondere beim Fernsehen ist der individuelle Konsum gleichartiger Angebote nahezu von Anfang an selbstverständlich. Der Mechanismus der Individualisierung der Medienkommunikation eröffnet und sichert den Rezipienten die Chance, als Subjekt sinnvoll und integrierend zu handeln.

- (c) >Medien< werden von den Rezipienten sinnbezogen in das Alltagshandeln und das Alltagsleben integriert.

Mit der Ausbreitung des Fernsehens bis hin zum alltäglichen und selbstverständlichen Medium kam ein drittes Qualitätsmerkmal zu dieser Art medienvermittelter, technologisch organisierter Kommunikation hinzu: >Fernsehen< als Leitmedium der aktuellen Massenkommunikation wird in das Alltagshandeln und das Alltagsleben integriert. Damit ist Fernsehen sowohl in die Dynamik industrieller Produktion als auch in die Dynamik menschlichen Handelns eingebunden. Der individualisierte Konsum vorfabrizierter und standardisierter Bilder funktioniert nur deshalb, weil die Menschen diese Bilder in ihr sinnvolles Handeln und Erleben integrieren, was aber nur möglich ist, weil sie ihr Handeln und Erleben auf die spezifische Medien-Struktur der Bilder einstellen.

1.2. Operationalisierung von >Medienkommunikation<

Die Elemente von >Medienkommunikation< lassen sich in einem Modell darstellen und auch operationalisieren.

Die Menschen

- mit ihren jeweils spezifischen individuellen, gruppentypischen und alterstypischen Themen, die das Handeln sinnvoll leiten (handlungsleitende Themen),
- treffen in Situationen auf symbolisches Material ihrer Kultur (Medien und ihre Symbolik),
- mit dessen Hilfe sie sich im jeweiligen Situationskontext orientieren.
- Dazu eignen sich gerade Kinder die kulturelle Symbolik der Medien subjektiv an und verarbeiten sie thematisch (Erlebnis, Erfahrung, Wahrnehmung),
- um sich selber oder der sozialen Umwelt etwas mitzuteilen (symbolische Darstellung).

Diese Interpretation von technischen Medien als symbolisches Material unserer Kultur verbindet Medien und subjektives Handeln der Menschen. Medienanalyse ist deshalb auch immer eine Bedeutungsanalyse, in der Medien als subjektiv angeeignetes symbolisches Material unserer Kultur untersucht werden.

1.3. Beispiel "E.T." - die integrierte Analyse von Filmen, Handlungssituationen und Erklärungen der Rezipienten

Zwei Jungen, sie gehen in die gleiche Grundschulklasse, reden miteinander, weil einer der Jungen, Sven, Schwierigkeiten mit seinen Schwimmsachen und mit Schwimmen hat.¹

Nimmt man die "Spur" des Films E.T. in den Aussagen ernst,

- (a) werden die zugrundeliegenden Themen (Tiefenstruktur der Subjekte) der beiden Jungen verständlich.
- (b) erschließen sich Tiefenstrukturen des Films.

Dazu sind folgende Arbeitsschritte angemessen:

A. Situation analysieren, Film-Spuren entschlüsseln (Erläuterung stehen in Klammern.)

Lehrerin: *Denkt morgen an eure Schwimmsachen, Seife und Geld, daß ihr alles dabei habt.*

Schüler: *Ja, ja.*

Lehrerin: *Und auch an die Taucherbrillen.*

Sven: *Nein, ich bring keine Taucherbrille mit. Ich habs satt. Ich hab mir oft genug Wunden geholt. Ich hab mir oft genug Wunden geholt. Da will ichs jetzt nicht mehr noch einmal versuchen. Einmal und nie wieder.*

(Sven ist über den unproblematischen Vorschlag entsetzt, Schwimmsachen und Taucherbrille mitzubringen. Er reagiert heftig, ablehnend. Was bedeutet für ihn, sich "Wunden holen"? Sven ist ein Kind, das immer wieder und auch schwer krank ist, so daß er öfters ins Krankenhaus mußte. Wenn er von "Wunden" redet, sind die "Schwimmsachen" für ihn also mit bedrückenden Erfahrungen verbunden. Welche könnte er mitbringen? ...)

Z.B. gelingt es ihm meist nicht, Aufträge für den nächsten Schultag zu Hause zu erledigen. Er bekommt dafür von zu Hause auch keine Hilfe. Zudem hat seine Familie definitiv kein Geld für "Schwimmsachen". Dies sich wieder einmal klar machen zu müssen, reißt sicher alte Wunden auf.)

Dieter:

Nee?

(Für Dieter ist das natürlich nicht nachzuvollziehen.)

Sven:

Das is so schlimm wie.

Gegen Taucherbrillen hab ich ne Allergie.

(Sven muß deshalb sein Argument "Ich hab mir oft genug Wunden geholt", anschaulich belegen. "Allergie" ist solch ein Argument.)

Markus:

Das kauft dir die Lehrerin auch grad ab.

Sven:

Ich, ich krieg ne Allergie. Dann wird alles wund und das tut schrecklich weh und dann tun einem auch noch die Augen weh.

Dieter:

Hm, hat recht.

(Die Kinder diskutieren, ob "Allergie" auch die Lehrerin überzeugt. Dabei legt sich Sven auf Krankheit als Begründung seines Problems fest. Dieter kann Svens Argument nachvollziehen.)

Sven:

Ich - weiß ja -, ich bin kein Mensch.

(Sven scheint, in seiner Selbstwahrnehmung tief verunsichert zu sein.)

Lehrerin:

Sondern?

(Die Lehrerin, mit der alltäglichen Organisation beschäftigt, kann auf solch eine bedrohliche Aussage nicht eingehen, ein Kind fühlt, kein Mensch zu sein.)

Sven:

Ein Autorifon. Im Krankenhaus war ich ja.

(Sven versucht, mit "Autorifon" zu erklären, warum es ihm geht.)

Markus:

Weiß du wie E-Ti, öh, wie heißt der jetzt noch mal?

(Für Markus ist es klar, was Sven meint. "Autorifon" in Verbindung mit "Krankenhaus" versteht er. Was er verstanden hat, erklärt er, indem er Film und Figur des E.T. ins Gespräch einführt. E.T. ist ein kluges, empfindsames Wesen aus dem Weltall, das die Größe eines Kindes und menschenähnlichen Körper und Gesichtszüge hat, aber auch ein Tier sein könnte.)

Sven:

I-Ti.

(Sven bestätigt Markus, daß er richtig liegt.)

Markus:

Wie der da krank wird.

(Markus benennt eine Stelle im Film E.T.)

Sven:

Oh ja, der ist total weiß - ja. Weil er Heimweh hatte, da deswegen und wie er im Wasser lag.

(Sven bestätigt Markus, um welche Stelle es sich handelt, und betont dabei, die tödliche Bedrohung, in der E.T. im Film tatsächlich ist. "Total weiß" bedeutet im Film, daß E.T. im Sterben liegt. Sven erklärt auch, warum er "total weiß" war: weil er "Heimweh hat". Sven verweist noch auf eine zweite Filmszene, in der E.T. ebenfalls tödliche bedroht ist: "wie er im Wasser lag".)

Markus:

UÄH!

Sven:

I-TI, aber wie er im Gras saß und da hat er gesagt und ihm da hat er so gemacht ... UÄH ... UÄH!

(Sven verweist auf eine Filmszene, in der ein kleiner Junge, Elliot, neben E.T. die Hauptfigur im Film, das außerirdische Wesen E.T. entdeckt. Beide fürchten sich voreinander.)

Markus:

Ich find das gut, am Anfang, da wo er die Smarties ... hi, hi (lacht und schmatzt).

(Der Junge Elliot und E.T. entdecken sich gegenseitig als menschliche Wesen. Sie beginnen vorsichtig eine Beziehung. Dabei zeigt der Film "Smarties", die bekannten bunten Schokoladebonbons, die die beiden benutzen, um sich ohne Sprache zu verständigen.)

B. Filmanalyse

Arbeitsschritt: Relevante Erzählstränge und oder Figuren identifizieren

Beim ersten Schritt der Filmanalyse geht es darum, den für die Schüler wahrscheinlich relevanten Erzählstrang der Filmgeschichte (Sich bedroht fühlen, einen Freund gewinnen) und deren Protagonisten zu identifizieren.

Für Sven und Markus geht es beim Film "E.T. - Der Außerirdische" (von Steven Spielberg, USA 1981) um die Freundschaft zwischen dem zehnjährigen Jungen Elliot und dem Tier/Mensch-Wesen E.T., das von einem anderen Stern kommt und auf der Erde gestrandet ist. Elliot und E.T. entwickeln ihre Freundschaft so weit, das Elliot E.T.'s Gedanken und Gefühle direkt erlebt und versteht, ohne sprechen zu müssen. E.T. leidet unter Heimweh, erkrankt deshalb und stirbt. Weil Elliot seinem toten Freund sagt, daß er ihn liebt, erweckt er ihn wieder zum Leben.

Die Erwachsenen dagegen wollen das unbekannte und fremdartige Wesen E.T. nur für ihre Forschungszwecke fangen und unter Kontrolle stellen. Die Kinder verstecken und fliehen mit E.T. Elliots und E.T.'s innige Freundschaft siegt über das zerstörende Unverständnis der Erwachsenen, gibt E.T. das Leben zurück und verhilft ihm dazu, auch wieder nach Hause zu kommen.

Arbeitsschritt: Was erzählen und "thematisieren" die einzelnen Filmepisoden, mit deren Hilfe Markus und Sven miteinander reden?

Die beiden Jungen Sven und Markus beziehen sich in sechs Aussagen ihres kurzen Gespräch auf insgesamt fünf Filmepisoden bzw. Filmszenen, die sie jedoch nicht in der chronologischen Abfolge des Films, sondern vom Filmende in Richtung Filmbeginn erzählen.

- Filmepisode: "Wie der da krank wird" (Markus)

Diese 15 Minuten lange Filmepisode ist zentral für die Filmerzählung. Polizisten, Wissenschaftler, Ärzte haben E.T. im Haus von Elliots Familie aufgespürt und dringen mit einer bedrohlichen militärischen Operation in das Haus ein. Hier liegen der Junge Elliot und E.T. unter Schutzzelten in einer perfekten medizinischen Notstation, weil E.T. stirbt. Elliot ist ebenfalls in höchster Lebensgefahr, da er über seine Gefühle mit E.T. verbunden ist und deshalb seine Lebensenergie zusammen mit der E.T.'s verlöscht. Elliot versucht, eine Notoperation an E.T. zu verhindern: "Sie dürfen das nicht. Sie machen ihm Angst... Laßt ihn in Ruhe. Ich kann alles für ihn tun, was er braucht... Ihr tötet ihn." Bevor E.T. stirbt >trennt< er sich von Elliot, der jetzt wieder allein leben kann.

Elliot nimmt vom toten E.T. Abschied: "Sieh nur, was sie Dir angetan haben. ... Ich werde Dich nie vergessen. Mein Leben lang. Keinen Tag. E.T., ich liebe Dich." Jetzt beginnt E.T.'s Herz wieder zu leuchten. Er lebt wieder und wird vollkommen gesund! In dieser Episode prallen zwei Welten aufeinander: die Welt der Kinder mit der Welt der vernünftigen Erwachsenen (Ärzte, Wissenschaftler, Polizisten), die absolut nichts von E.T., den Kindern und ihrer Freundschaft verstehen. *Elliots "E.T., ich liebe Dich" bringt Leben und Gesundheit zurück.* Elliot und die Kinder >besiegen< mit Zuneigung die verständnislose Vernunft.

- *Die Filmepisode: E.T. "ist total weiß" (Sven)*

Diese kurze Episode (ca. 2 Minuten) geht der Filmstelle "Krankenhaus" unmittelbar voraus. E.T ist es nicht gelungen, mit seinen Artgenossen im Weltall Kontakt aufzunehmen, so wird er - wie Sven richtig feststellt - vor Heimweh völlig krank. Er ist kreidebleich und stöhnt kraftlos: "Ma - ma". Elliots Mutter ist vor Schrecken völlig gelähmt und flieht. Elliot ruft ihr nach: "Du kennst ihn nicht! ... Wir dürfen ihn nicht allein lassen!". Das Tier/Mensch-Wesen E.T. ist emotional am Ende - vereinsamt, unverstanden, ohne Seinesgleichen - und deshalb auch physisch tödlich bedroht (Symbol: weiße Körperfarbe). *Diese Filmstelle erzählt, daß die Mutter, daß Erwachsene, die eigentlich helfen und versorgen sollten, das kranke, emotional ausgezehrte und fremde Wesen allein, vereinsamen und damit umkommen lassen.*

- *Die Filmszene: E.T. liegt im Wasser (Sven)*

Thema dieser Szene ist E.T.'s Hilflosigkeit. Es wird deutlich, daß E.T. alleine auf der Erde nicht überleben kann. Er kann sich auch nicht alleine zurechtfinden.

- *Die Filmszene: E.T. sitzt im Gras (Sven)*

Diese kurze Filmszene (ca. 1 Minute) gehört zum Filmbeginn. Elliot und E.T. begegnen sich zum ersten Mal. Elliot wird nachts von einem unbekanntem Geräusch geweckt und geht mit einer Taschenlampe raus in den Garten. Plötzlich wird E.T. sichtbar, der vor Schrecken grunzt, wild und abwehrend mit den Armen gestikuliert. Elliot erstarrt vor Schrecken. Beide rennen voreinander davon.

In dieser spannenden Szene sieht auch der Zuschauer E.T. das erste Mal in voller Gestalt. Er sieht ungewöhnlich, eigentlich *häßlich, doch auch wieder faszinierend* aus.

- *Die Filmepisode: "Smarties" (Markus)*

E.T. und Elliot treffen sich zum zweiten Mal (Dauer: ca. drei Minuten). Elliot hat im Wald versucht, E.T. mit Smarties anzulocken. Plötzlich taucht E.T. im Garten auf, Elliot erschrickt wieder, E.T. kommt mit Grunzgeräuschen auf ihn zu. Elliot bleibt, obwohl er Angst hat, sitzen. E.T.'s Hand greift nach ihm und legt die im Wald gesammelten Smarties auf Elliots Decke. Danach sieht man Elliot im Flur Smarties auslegen. E.T.'s Hand schiebt sich langsam in Richtung Smarties, man hört ein Grunzen und dann zufriedenes Schmatzen. Elliot lächelt. *Der Bann ist gebrochen, sie beginnen, Freunde zu werden.*

Mit den Smarties kommt zudem *Fürsorge* in die Beziehung E.T. / Elliot: Elliot versorgt E.T. mit Nahrung und hilft ihm so zu überleben. Dabei steht die Nahrung auch sinnbildlich für Elliots Zuneigung und Liebe zu E.T.

C. Was erzählen sich die Jungen Sven und Markus mit den Filmepisoden? Welches Thema haben und besprechen sie?

Die Jungen gehen genau und sensibel aufeinander ein. Zugleich beziehen sie Szenen und Episoden eines langen Filmes präzise aufeinander. *Dabei entsteht eine neue Geschichte.* Hauptmerkmal dieser Geschichte ist, daß sich die Reihenfolge umdreht. Die neue Geschichte, also Svens und Markus' Geschichte, endet nicht wie im Film mit

der aufregenden Flucht der Kinder und dem Thema Freiheit und Unabhängigkeit. Im Film entkommen die Kinder zusammen mit E.T. der Polizei, indem sie sich auf ihre geländegängigen Fahrräder schwingen, von den Straßen abheben und damit für die verfolgenden Erwachsenen unerreichbar werden.

Svens und Markus' Geschichte hat dagegen folgende Themen:

- in einer Erwachsenenwelt unverstanden, alleingelassen und tödlich bedroht sein,
 - überleben, weil ein Freund um einen trauert,
 - die Angst vor etwas Fremden überwinden und vorsichtig einen Freund gewinnen.
- Sven und Markus kennen E.T. Der Film (Fernsehen und Video) hat in ihnen ein intensives Erlebnis zurückgelassen. Die Themen des Films sind ihnen vertraut. Markus merkt, daß Sven in einer Stimmung ist, die er auch bei E.T. gespürt hat. Er setzt nun die Film-Elemente wie eine differenzierte Sprache ein und unterhält sich mit ihrer Hilfe mit Sven über dessen Stimmung und dessen Thema. Beide Jungen gehen gekonnt mit wichtigen Filmepisoden, mit den Figuren des Films und ihren Themen um. Sven fühlt sich von Markus verstanden. Deswegen kommt er auch aus seiner Stimmung heraus, verlassen und bedroht zu sein. Er verwendet ebenfalls die vorsichtige Art und Weise, wie im Film vorsichtig Freundschaft geschlossen wird, um mit Markus über Freundschaft zu reden. Markus greift das auf, indem er auf die Smartie-Episode des Films verweist und beginnt zu lachen.

2. Arbeitsbereiche und Arbeitsschritte einer rezeptionsbezogenen Filmanalyse - Filmanalyse als Interpretationshilfe für Handlungssituationen und handlungsleitende Themen

Arbeitsbereiche und Arbeitsschritte der Filmanalyse sind heuristische Gliederungspunkte. Sie stecken den Rahmen einer methodischen Arbeitsweise ab. Je nach Handlungssituation, Medienspur, Medium sind diese Arbeitsabschnitte in unterschiedliche Arbeitsschritte bzw. Abfolgen von Arbeitsschritten umzusetzen. Die Analyse entwickelt sich als Prozeß des Aufeinanderbeziehens von Film und den Ereignissen in der Handlungssituation.

Trotz aller fallbezogenen und interpretativen Komplexität und Uneindeutigkeit lassen sich drei Arbeitsbereiche als verbindlich beschreiben:

1. Arbeitsbereich: Text zur Handlungssituation - Medienspuren identifizieren

Voraussetzung ist ein Text, der den Handlungszusammenhang in seiner Entwicklungsdynamik ganzheitlich beschreibt. Innerhalb dieses Textes wird dann nach Indikatoren für explizite oder implizite Medienspuren gesucht. (Explizite Medienspuren sind Hinweise auf Medienerlebnisse und Rezeptionssituationen, Verwendung von Mediensymbolik, Filmschilderung usw. Implizite Medienspuren sind u.a. dramaturgische Gemeinsamkeit). Von diesen Indikatoren ausgehend wird das Medium beschafft, besichtigt und relevante Ausschnitte, dramaturgische Komponenten usw. isoliert und beschrieben.

2. Arbeitsbereich: Verschriftlichung des Films

Um dem Kriterium der intersubjektiven Nachvollziehbarkeit der Analyse gerecht zu werden, müssen Film, ebenso wie schon zuvor die Handlungssituation, in Form ausgewählter schriftlicher Dokumente vorliegen. Die Dokumente zu den Medien bzw. zu den Handlungssituationen können diese nie ausschöpfen. Sie objektivieren trotzdem den Forschungsgegenstand unter dem Aspekt der jeweiligen Fragestellung. Die Verschriftlichung von Handlungssituationen und Medien setzt eine hermeneutische Sequenzierung voraus. Diese Sequenzierung ist von einer Zusammenhangsschilderung her zu entwickeln.

- A. Beschreibung der Themenkomplexe des Films, Erzählstränge, Dramaturgie usw.
- Schilderung des Handlungsverlaufs des Films
 - Beschreibung der Dramaturgie des Films
 - Beschreibung und Einstellungsprotokolle mehrerer Filmstellen
 - Stellung der Filmstellen im Filmkontext

Der Film wird als symbolische Objektivation erschlossen, die prinzipiell unabhängig ist von seiner Rezeption, jedoch immer in einem kulturellen Entstehungs- und Verweiszusammenhang steht.

- B. Filmfiguren oder Aspekte der Filmgeschichte, auf die der Rezipient verweist, identifizieren und auswerten.

Der Film wird als symbolische Objektivation zum Untersuchungsgegenstand gemacht, der in einem Situations- und Handlungskontext Bedeutung hat. Er wird als etwas Kommuniziertes, Rezipiertes, Erlebtes innerhalb dieses Kommunikations- und Handlungskontextes untersucht.

- C. Bedeutung der Filmfiguren oder Aspekte der Filmgeschichte im Kontext des Films herausarbeiten.

Der Film ist wiederum als eigenständige symbolische Objektivation unabhängig von Rezeptionsweisen Gegenstand der Untersuchung.

3. Arbeitsbereich: Vergleich von Film-Text und Handlungs-Text

Wichtig für den Vergleich ist die Suche nach Übereinstimmungen und Unterschieden, bzw. Widersprüchen zwischen Film-Text und Handlungs-Text. Die Feststellung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden ist die Basis, um nach Interpretationszusammenhängen bzw. Interpretationsperspektiven zu suchen: wie hilft der Film, die Handlungssituation zu deuten / wie hilft die Handlungssituation den Film zu deuten.

3. Individuelle mythische Bilderwelten und flexible Figurationen von Lebensstilen und Medien

Die in der "Medienkommunikation" angelegte Dynamik (s. 1.1) führt aktuell zu Konstellationen, die beginnen, die Funktion sozialer Wirklichkeit zu übernehmen. Dazu folgende Thesen:

- (a) Individuelle und intertextuelle Aneignung von Medien führt zu mythischen Bilderwelten.
- (b) Im Gefüge von Aneignung und Entäußerung entstehen als strukturierende symbolische Objektivationen individuelle und flexible Figurationen von Lebensstilen und Medien.

Die Integration von Mediensymbolik, Medienerlebnissen und Rezeptionssituationen in das alltägliche Handeln bzw. in die Alltagskommunikation der Menschen ist die Basis für diese Fortentwicklung der Massenkommunikation, in der die Repräsentationsfunktion der Medien unwesentlich wird. Entscheidend ist dagegen der Konsumaspekt der Massenkommunikation. In einer auf Konsum basierenden sozialen Welt muß die Individualisierung² auch Lebensstile, Aneignungsweisen und Handeln erfassen.³ Voraussetzung dafür ist eine hohe Gleichartigkeit, die durch ein immer dichteres ästhetisches Band in der alltäglichen Welt und durch immer mehr gemeinsame "Bilder im Kopf" garantiert wird.

Dabei spielen die Rezipienten eine entscheidende Rolle, indem sie Einzelmedien auf der Basis von Medienkommunikation individuell zu komplexen Gebilden, sozusagen zur eigenen Bilderwelt, mischen.

Diese Integrationsfunktion der Massenkommunikation ist eine wesentliche Voraussetzung für die Entwicklung individueller Figurationen, in denen Medienerlebnisse, Mediensymbolik und Handlungsstile eine innere flexible Einheit bilden. Hierbei spielt die Massenkommunikation und ihre Dramaturgie eine maßgebliche Rolle.

Um zur Analyse dieser Entwicklung einen Bezugsrahmen zu bekommen, ist die Frage hilfreich, welche gesellschaftliche Tiefenstruktur sich gerade auflöst und welche neu entsteht?

- Gesamtgesellschaftliche oder schichtspezifische Rituale und Verhaltensnormen werden unwesentlich und verlieren ihre Gestaltungsfunktion. Alltägliches Handeln kann nicht mehr mittels allgemeiner und selbstverständlicher Muster selbstverständlich unternommen werden.
- Individuelle Muster werden wichtig. Aushandeln, Cliques und Milieus, ritualisierte Situationen bekommen stabilisierende Funktion. Dabei wird eine Individualisierung von Normen, Moral, Lebenswelten und Lebensstilen in Gang gesetzt. Das "gemeinsame Band" liefert der öffentliche Konsum und die zugehörige öffentliche Bilderwelt.
- Das gemeinsame Band der individualisierenden öffentlichen Bilderwelt entsteht aus der Überlagerung von zweckrationalen und mythischen Strukturen. Die Technologie der bewegten Bilder hat sich von Anfang an mit mythischen Deutungs- und Darstellungsformen verbunden. Zur Zeit liefert die Informationstechnologie (mit der Verbindung von Kybernetik und Sprache) eine neue hoch formalisierte Kulturtech-

nik (im Sinne Cassirers "symbolischer Formen" als Teil von Wissenschaft), die sich mit mythischen symbolischen Formen verbindet (z.B. beim interaktiven Display-Spielzeug "Gameboy" der Firma Nintendo).

3.1. Medien und Mythen in einer individuellen Bilderwelt

Daraus ergibt sich die methodologische Aufgabe zu verstehen, wie sich die Erlebnis-, Deutungs- und eventuell auch Handlungsweisen in Verbindung mit der Massenkommunikation verändern. Medien sind in ihrer Funktion als verbindendes Band und als potentielles Deutungsmuster für individualisiertes und erlebnisorientiertes Handeln der Menschen zu untersuchen.⁴ Dies integrierende Band besteht auch aus der Fortschreibung mythischer Erzählungen und Figuren.

3.1.1. Cassirers Konzept mythischer symbolischer Formen

Einige Wesensmerkmale mythischer Darstellungsweisen, bzw. allgemeiner formuliert, mythischer symbolischer Formen, beschrieb in den 40er Jahren Ernst Cassirer (Cassirer 1990). Cassirers Überlegungen sind heute wieder hilfreich, um ambivalente und für den individuellen Zugriff offene medien-spezifische Deutungsmuster zu beschreiben:

- "Der Mythos verbindet ein theoretisches mit einem künstlerisch-schöpferisch Moment" (ebd. 120), gibt also Deutungen und Erklärungen, die schöpferisch gestaltend sind.
- Der Gegenstand des Mythos hat den Charakter von Wirklichkeit. "Ohne den Glauben an die Wirklichkeit seines Gegenstandes würde der Mythos seine Grundlagen verlieren." (ebd. 121)
- Die Welt des Mythos ist "dramatisch - eine Welt des Handelns, der Kräfte der widerstrebenden Mächte" (ebd. 123). So werden z.B. in den traditionellen Mythen Naturerscheinungen als Zusammenprall von Mächten dargestellt. Daraus ergibt sich eine spezifische emotionale Färbung: Freude, Trauer, Jubel, Erregung, Niedergeschlagenheit.
- Die Erklärungs- und Wahrnehmungsweise des Mythos baut nicht auf gedanklicher Arbeit, sondern auf emotionaler Durchdringung der Ereignisse, Mächte, Beziehungen auf. Dadurch werden die Emotionen zur Grundlagen der Wirklichkeit. "Das wirkliche Substrat des Mythos ist kein Gedanken-, sondern ein Gefühlssubstrat" (ebd. 129)
- Der Mythos ist kein konsistentes "Dogmen"- oder Erklärungssystem. "Er besteht vornehmlich aus Handlungen und nicht so sehr aus Bildern oder Darstellungen" (ebd. 126).
- "Alle seine Grundmotive sind Projektionen, die dem gesellschaftlichen Leben entspringen. Aufgrund dieser Projektionen wird die Natur zu einem Bild der >Sozialen Welt<; sie spiegelt deren Grundzüge, ihre Architektur, ihre Teilungen und Untergliederungen." (ebd. 127).

- Das Leben wird als unzerstörbare Einheit gedacht, die dem Tod trotzt (ebd. 133). Im Gegensatz zu Cassirer sollte man vielleicht korrigieren: die den Tod integriert.
- Der Mythos hat neben der "konzeptionellen" (Theorie / Erklärung) und eine "perzeptive Struktur" (ebd. 122).

Dabei ist die Art der Perzeption, d.h. die Wahrnehmungsweise entscheidend: Der Mythos unterscheidet nicht zwischen eindeutigen Ereignissen und Sachverhalten, die einander eindeutig zugeordnet sind z.B. durch wichtig, zufällig, unabänderlich, vorübergehend (ebd. 122). "Die Grenzen zwischen den verschiedenen Sphären sind nicht unüberwindliche Barrieren; sie sind flüchtig und fließen" (ebd. 130). "Die mythische Welt befindet sich in einem gleichsam flüssigeren, wandlungsfähigeren Zustand als unsere theoretische Welt der Dinge und Eigenschaften, der Substanzen und Akzidenzen."

Diese Abgrenzung ist jedoch unabdinglich für eine wissenschaftlich technologische Kultur. Hieraus resultiert sicher ein Moment der Faszination moderner Versionen von Mythen und der Möglichkeit der Verknüpfung von einzelnen Medien zu komplexen, jedoch variablen Bilderwelten. Dabei spielt eine vom Medienmarkt, z.B. per Werbung, hergestellte Intertextualität eine wichtige Rolle; also die Verbindung unterschiedlicher Filme, Figuren und Geschichten z.B. über eine tragende Schauspieler-Figur (z.B. die des Sylvester Stallone. Figur und Geschichte des Boxers Rocky und des Einzelkämpfers Rambo). Diese Verbindungen entstehen über vielfältige Figuren, die ihrerseits die Interferenz individueller Aneignungsmuster (z.B. handlungleitender Themen, biographischer Konstellationen) mit Themen und Darstellungsweisen von Medien (z.B. Selbstdarstellung und Inszenierungen wie in der Mini Playback Show und bei Michael Jackson) beinhalten.

Damit ergeben sich auch wechselseitige Interpretationsfolien, die die Rezipienten zu einem eigenen Interpretationsmuster ausformulieren können. "Ausformulieren" bedarf dabei nicht der gesprochenen Sprache.

3.1.2. Beispiel: Freds Bilderwelt

Ein Junger Mann, Fred, malt in einem Jugendzentrum zwei Wochen lang an einem großen Bild. Zu sehen sind mehrere Kernkraftwerke, aus denen Lava heraus fließt. Als das Bild fertig ist, erklärt er es, wozu er Ausschnitte aus den Filmen "China-Syndrom" und "...Jahr 2022...die überleben wollen" verwendet, die er unabhängig von seiner Malaktion gesehen hat.

"China Syndrom" ist ein Politthriller, in dem ein Journalistin die Hintergründe eines Reaktorunfalls aufklärt. Der Cheftechniker des Reaktors verliert dabei sein Vertrauen in die Kalkulierbarkeit der Technik, wehrt sich gegen Betrugsmanöver und wird deshalb von den Kraftwerksbetreibern als Psychopath erschossen. Der Science-Fiction-Film "... Jahr 2022, die überleben wollen" beschreibt das inhumane Leben nach einer Atomkatastrophe. Ein Polizist stellt fest, daß sein Freund in einer Euthanasie-Klinik getötet und zu Nahrungsmittel verarbeitet wird.

Fred hat sich das Thema für sein riesengroßes Gemälde selbst gesucht. Während er tagelang malt, hat er Zeit, sich viele >Gedanken< zu machen. Alte Familien-Katastrophen und die Reaktor-Katastrophe von Tschernobyl (die damals ein Jahr zurücklag) tauchen auf, werden für ihn soweit faßbar, daß er auch darüber reden kann: "Tschernobyl brennt", weil "der Kernreaktor halt zu wenig Wasser hatte." Was dabei in einem Reaktor passiert, beschreibt er mit Hilfe eines, wie er sagt, "Spielfilms", der ihm als Erklärungsmuster für die Reaktorkatastrophe von Tschernobyl dient: "... wenn die Stäbe richtig heiß, ... da gibts dann ringsum Wasser und auf jeden Fall werden die dann gekühlt. Und hier ist genau das passiert, was in Tschernobyl passiert ist." Er beschreibt den technischen Ablauf der Katastrophe wie im Film: "daß halt keine Kühlung mehr da ist, falsch angezeigt worden ist und der ganze Reaktor normalerweise explodiert ..."

Nach weiteren Details, wie ein Kernkraftwerkes funktioniert, betont Fred, daß Verantwortungslosigkeit, Vertuschen, Manipulation und Gewinnsucht zur Katastrophe geführt haben. In seiner Argumentation folgt er detailgenau dem Film, der sowohl den technischen Ablauf der Katastrophe als auch die moralisch politische Verantwortungslosigkeit, die Voraussetzung für technische Fehler war, und den lebensgefährlichen Kampf weniger mutiger Männer und Frauen zeigt.

Fred schiebt in seine Schilderung der Reaktorkatastrophe zentrale Episoden des Science-Fiction-Films ein, um zu erläutern, wie eine Welt in Harmonie vor der Atom-Katastrophe aussah. Der Science-Fiction-Film gibt ihm die Bilder, um bedrohtes Leben, unmenschliche Unterdrückung als Folge einer Atom-Katastrophe und die Hoffnung, die aus einer harmonischen Vergangenheit herüber gerettet wurde, zu beschreiben. Fred zitiert dazu eine Filmepisode, in der ein alter Mann vor seinem Tod in einer Euthanasiaklinik einen Film über unzerstörte und harmonische Natur sehen darf, und eine Filmepisode, bei der Menschen bei einer Hunger-Demonstration wie Müll von Baggern und Planierwalzen vernichtet werden. Mit diesen Filmzitaten verbindet er auch noch seine ganz persönlichen Katastrophen-Erfahrungen aus seiner Kindheit (gewalttätige Auseinandersetzung zwischen Vater und Mutter).

Mit der auf Filmerlebnissen basierenden zitathaft verwendeten Filmsymbolik gelingt es Fred, seine Erfahrungen und seine Themen aufeinander bezogen zur Sprache zu bringen, d.h. symbolisch darzustellen. Bei seiner Thematik, die sich verbindet mit der Symbolik der tödlichen Bedrohung im Kontext fragiler Ich-Welt-Erfahrung, ist dies ein wichtiger Schritt, weil er sein Thema symbolisch verfügbar macht. Dabei werden die Filmquellen zitierend kompetent gehandhabt.

In Freds Erläuterung zum Film 'Katastrophen' und in seinem Kommentar zu seinem Bild 'Verschüttet' fügen sich drei Bewegungen zusammen:

- Sein handlungsleitendes Thema, das sich stichwortartig folgendermaßen umreißen läßt: überschießende Energie und Bedrohtheit im Kontext einer amorphen Innen-/Außenbeziehung.
- Eine fragile Ich-Welt-Erfahrung, die etwas mit bedrohlichen Brüchen in seiner Kindheit zu tun haben und die Erfahrung mit der Katastrophe von Tschernobyl, die seinem Thema des Bedrohtheits und der Explosion entsprechen.
- Medienerlebnisse und Filmsymbolik: 'Katastrophen', 'Das China Syndrom' und '... Jahr 2022, die überleben wollen', die folgende Aspekte darstellen: Vom Men-

schen verursachte Katastrophen und fehlende Vorsicht sind eine tödliche Bedrohung. - Es gibt technische Möglichkeiten, das Bedrohliche in der Tiefe zu erkennen und zu demonstrieren. - Die Qualität des Innern ist amorph. - Was von Innen nach Außen explodiert oder fließt, ist nicht aufzuhalten und von zerstörerischer Gewalt. - Ein minimaler Anlaß führt zum Ausbruch einer Katastrophe. Über diese Themen verbindet Fred weiterhin so unterschiedliche Medien wie Dokumentarfilme zu Naturkatastrophen und den Kriegsfilm "Platoon".

3.2. Soziale Figurationen individueller Wirklichkeit

"Individuelle Bilderwelten" verändern sich im Kontext der Massenkommunikation, die sich aus traditionellen Strukturen herauslöst.⁵ Handeln wird zunehmend zum Handeln in Inszenierungen, die den Inszenierungen der Mediendarstellungen entsprechen. Mit dem Systemcharakter von Konsum und Medien geht einher, daß Medien und aktuelle Konsumobjekte komplette Phantasieangebote als "Skripts" (Hengst 1990) für Aktivitäten anbieten. Im Gegensatz zur Trivilliteratur früherer Generationen dienen diese Phantasieangebote zunehmend weniger als Rückzug in die eigene und von außen nicht kontrollierbare emotionale Innenwelt. Das Idealbild vom autonomen Subjekt wandelt sich hin zum Handeln und Spielen in inszenierten Konsum- und Medienwelten. Erlebnisweisen der Menschen entwickeln sich im Kontext individualisierender Massenkommunikation, die zunehmend mehr den Alltag routinisiert und damit auch ein gemeinsames Erlebnisband abgibt. Mit dem gemeinsamen Band der Medienerlebnisse und den durch Medien routinisierten Alltag bekommen die Medien die Qualität sozialer Wirklichkeit. Innerhalb dieser Wirklichkeit formen sich die Ereignisse. Die Medien und ihre Dramaturgie werden Inszenierungsanleitungen für das Handeln der Menschen bzw. Inszenierungsanleitungen dafür, wie die Dinge und Ereignisse zu arrangieren sind. Entscheidende Grundlage dafür ist, daß die Medienwelt kalkulierbar und zuverlässig und deshalb die Funktion sozialer Wirklichkeit zu übernehmen in der Lage ist. Die Erlebnis- und Zugangsweise zur Medienwelt ist subjektiv individuell.

Medienanalyse gibt die Chance die Figurationen, in denen die Menschen leben bzw. die sie sich hergestellt haben, zu erklären. Medienanalytisch lassen sich folgende Thesen zu Aneignungsformen untersuchen:

- Die Bedeutung der Sachverhalte und Ereignisse zur Handlungsorientierung und zur Deutung reduziert sich.
- Die individuelle eigene Welt als Figuration wird zum Maßstab, in dem der eigene Alltag und die eigenen Themen Bezugsfunktion haben. Es durchdringen sich Selbstdarstellung, Objektwahrnehmung und Massenkommunikation und bilden eine spezifische Erlebnisweise, die die Aneignung von Präsentationsformen der Medien als eigene Handlungs- und Erlebnisweisen fördert. Die Wahrnehmung der Objekte ist dabei vorrangig über Selbstdarstellung vermittelt, die von Massenkommunikation bestätigt wird. Zudem unterstützen die Medien eine intime Sichtweise der Dinge, die die eigene Person in den Mittelpunkt der Wahrnehmung stellt. Auf diese Weise entsteht eine Verbindung von unmittelbarem Erleben und Inszenierungen der Medien.

- Gemeinsame, internalisierte und nicht versprachlichte Interpretationsmuster, die in Medien ihr objektives Korrelat haben, ersetzen Kommunikations- und Handlungssituationen als sozialen Bezug. Mit Medienbezügen werden Situationen hergestellt und Beziehungen gestaltet. Kommunikation läuft mit der Benennung von Filmen, Serien, Filmszenen, Filmfiguren usw. direkt über die Bilder, die Kinder und Jugendliche >im Kopf< haben. Sie sind der Bezugsrahmen der Kommunikation und der Bedeutung der jeweiligen subjektiven Aussagen. Sie verschränken sich mit subjektiven Absichten, Handlungssituationen, symbolischen Darstellungen und rezipierten Medien. Angeeignete Mediendarstellungen haben die Funktion, den Kommunikationskontext herzustellen. Kommunikation löst sich vom Handlungskontext. Perfekte Bilder der Massenkommunikation machen eigene sprachliche, bildnerische oder gestische Erklärungen und Darstellungsweisen chancenlos. Die Handlungsmuster lösen sich damit in vergleichbarer Weise auf wie die geschlossenen Erzählstrukturen der Medien. Zwar korrespondieren die subjektiven Phantasien, Ideen und Pläne mit den perfekten Bildern der Medien, sie lassen sich jedoch in Handlungssituationen nur als verbale Elemente mit aktiven Handlungselementen zu einer Dramaturgie überlagernder Hektik realisieren.

Anmerkungen

- 1 Dieses Beispiel wurde dokumentiert und bearbeitet von Anja Rehm, Andrea Menzel, Michael Botor, David L. Kellar, Walter Kell.
- 2 Auch dieser Trend wurde bei der Einführung des Fernsehens von Horkheimer/Adorno (1969) im Rahmen ihrer Analyse der Übertragung der Mechanismen der Industrialisierung auf Kultur prognostiziert und von Elias (1979) als Zivilisationstrend beschrieben. Vgl. dazu Bachmair (1992).
- 3 Die Veränderung in der Rezeption und der Nutzung von Fernsehen geht weg vom >Bilderstrom in der Familien-Freizeit< hin zu individualisierten Nutzungsformen im Kontext von spezifischen und wechselnden Figurationen. Diese Veränderung wird beschrieben von (Berg/Kiefer 1992), Neumann-Bechstein (1991) und in ARD/ZDF-Kommission (1991).
- 4 Wichtig ist hier die Arbeit von Gerhard Schulze (1992).
- 5 Stichworte sind hierzu: vom Angebotsfernsehen zum Abnehmerfernsehen; Fernsehen als Ereignis und nicht als Freizeitmedium; vom kriterienbezogenen Gesamtprogramm zum Spartenfernsehen.

Literatur

- ARD/ZDF-Kommission (1991): Kultur und Medien, Angebote - Interessen - Verhalten. Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission. Baden-Baden (Schriftenreihe Media Perspektiven).
- Bachmair, Ben (1992): Bildschirmleben. Anthropologische Aspekte zur Massenkommunikation. In: *Communicatio Socialis* 25, 144-155.
- Bachmair, Ben (1991): From the Motor Car to the Television. Cultural-historical Arguments on the Meaning of Mobility for Communication, In: *Media, Culture and Society* 13, 521-533.
- Berg, Klaus/Kiefer, Marie-Luise (Hg.) (1992): Massenkommunikation IV. Eine Langzeitstudie zur Mediennutzung und Medienbewertung 1964-1990. Baden-Baden (Schriftenreihe Medien Perspektiven).
- Elias, Norbert (1979): Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. 1. Band: Wandlungen des Verhaltens in den westlichen Oberschichten des Abendlandes. 2. Band: Wandlungen der Gesellschaft. Entwurf einer Theorie der Zivilisation. 6. Aufl. Frankfurt.
- Cassirer, Ernst (1990): Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur. Frankfurt (engl. Original 1944 "An Essay on Man").
- Charlton, Michael/Bachmair, Ben (Hg.) (1990): Medienkommunikation im Alltag. Interpretative Studien zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen. München (Schriftenreihe des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen 24).
- Hengst, H. (1990): Szenenwechsel - Die Scripts der Medienindustrie. In: Charlton/Bachmair (1990), 191-209.
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W. (1969): Kulturindustrie, Aufklärung als Massenbetrug. In: dies.: *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt, 128-176 (zuerst New York 1944).
- Lull, James (1980): The Social Uses of Television. In: *Human Communication Research* 6, 197-209.
- Lull, James (1990): Inside Family Viewing. Ethnographic Research on Television's Audiences. London.
- Neumann-Bechstein, Wolfgang (1991): Vom Gewohnheits- zum Gelegenheitsfernsehen. Fernsehnutzung und Programmkonzepte im Umbruch. In: *Spiel* 10, 81-113.
- Schütz, Alfred (1971): *Gesammelte Aufsätze I. Das Problem der Sozialen Wirklichkeit*. Den Haag. (englisches Original: *The Problem of Social Reality*. Edited and introduced by Maurice Natanson. The Hague, Boston, London (first edition)).
- Schütz, Alfred (1974): *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt*. Frankfurt (1. Aufl. 1932).
- Schulze, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 2. Aufl. Frankfurt (1. Auflage 1992).