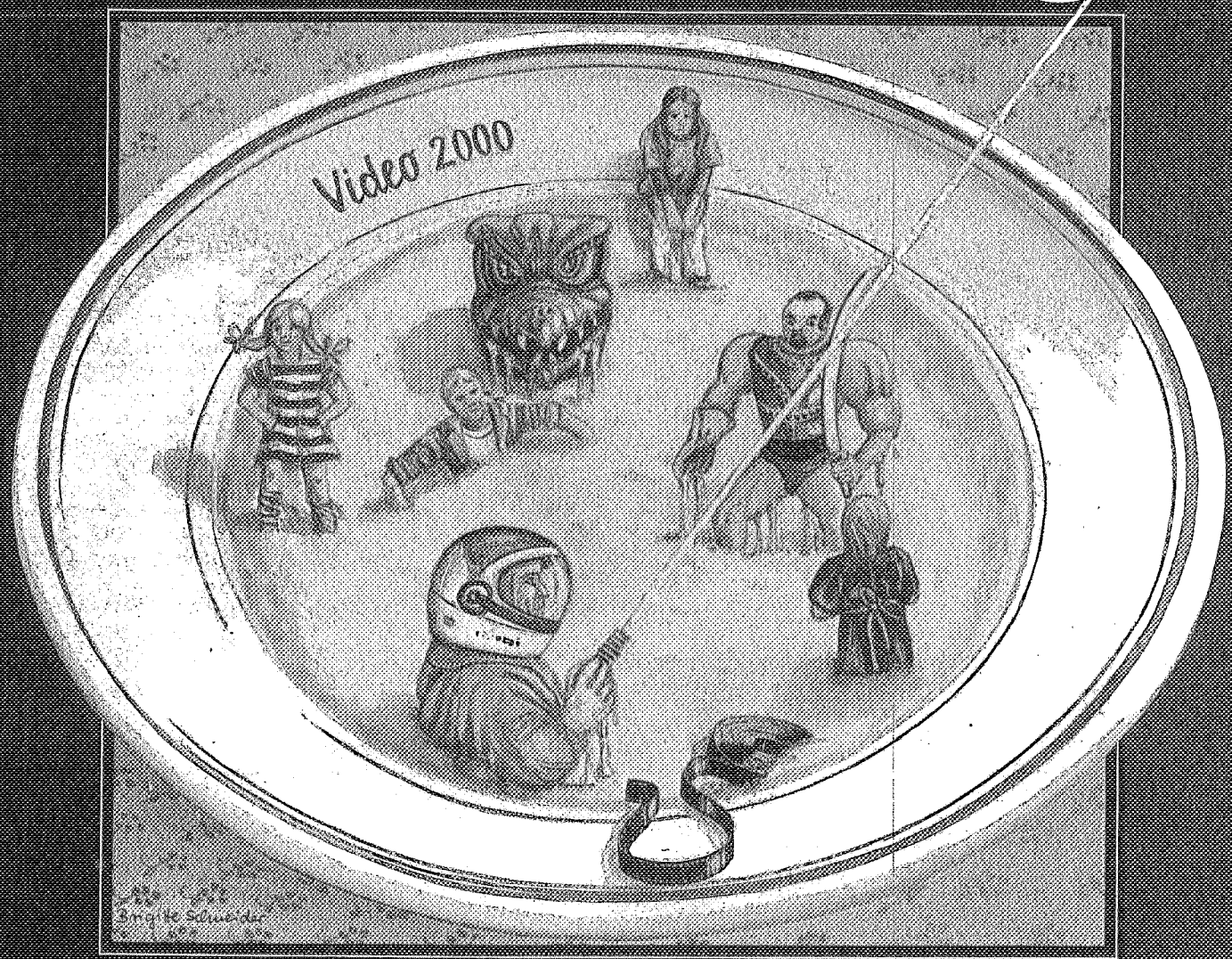


betrifft **b:e** erziehung



Kinder im Medienbrei • Englisch-tutorisches System: »Ich hab' noch eine Idee, Sir!« • Die Schule öffnen? Wieso? Für wen? • Dritte Welt: Lehrmittel als Konsumgut • Lehrerfortbildung: Erfahrungslernen • Hessen: Aus der Förderstufenkampagne

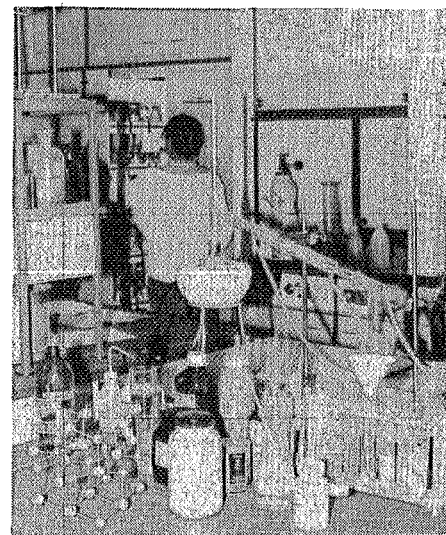
INHALT



Kinder im Medienbrei: Was »passiert« tatsächlich, wenn Kinder fernsehen? Wird die Fernsehsymbolik zur Verständigungsbasis? Warum schauen sich Jugendliche so gerne grausame Filme an? S. 20



Warum soll eigentlich die Schule »geöffnet« werden? Für was? Ist dieser Ansatz nur ein Reformpopanz wie andere Reformansätze der letzten Jahre? S.30



Lehrmittel als Konsumgut: Bildungseinrichtungen in der Dritten Welt umgeben sich immer häufiger mit einer Aura von Statussymbolen. Den Einheimischen nutzen diese Lehrmittel nur wenig. S. 48

JOURNAL

<i>Hartmut Urban</i> Kollegschulen: Streit auf Kosten der Schüler	4
<i>Margret Köhler</i> Schülerfilme: Auf nach Hollywood	6
<i>Monika Siegfried-Hagenow</i> Pro und Contra: Fluoridtabletten in der Schule	9
<i>Peter Daschner</i> Richtlinien für Erziehung und Unterricht: Hamburg auf Reformkurs	10
<i>Frohmut Menze</i> Offener Brief: Lehrerin gegen öffentliches Gelöbnis	12
<i>Anne Riedel</i> Wortschatz: »Übelbehagen« an Schulbüchern	14
<i>Peter E. Kalb</i> Kommentar: Was hat sich eigentlich in zwei Jahrzehnten geändert?	16
<i>Klaus Farin</i> Fußball-Fans: Projekte gegen Vorurteile	16
<i>Ulrike Sänder-Reis</i> Kinderunfälle: Katastrophen schon beim Frühstück	18

TITELTHEMA

<i>Ben Bachmair</i> Kinder im Medienbrei. Fernseh-erlebnisse und Fernsehsymbolik	20
<i>Dagmar Hennigsen, Astrid Strohmeier</i> Horrorvideos: Die Lust an der Angst	26

PRAXIS

<i>Heinz Klippert</i> Erfahrungslernen in der Lehrerfortbildung	35
--	----

BEITRÄGE

<i>Jörg Ramseger</i> Die Schule öffnen? Wieso? Für was?	30
<i>Dagmar Sauer</i> »Ich hab' noch eine Idee, Sir!« Erfahrungen im englischen Tutoren-system für lernschwache Schüler	44
<i>Hans Schmidt</i> Experimentalunterricht in der Dritten Welt: Lehrmittel als Konsumgut	48
<i>Alois Kraus</i> Elternabend und Förderstufendisput: »Schuster bleib bei deinem Leisten«	54
<i>Maude Bauer</i> Erinnerungen an Hermann Lietz: Leben im Landwaisenheim Veckenstedt	68

BÜCHER

<i>Arnulf Zitelmann</i> Die Bibel. Monument und Utopie	58
<i>Klaus Peter Creamer</i> Biogarten: Ohne Chemie	60
<i>Hans Brügelmann</i> Hirnforschung: Faszinierender Reisebericht	61
<i>Norbert Kühne</i> Kollegschulen: Zunehmende Attraktivität	63
<i>Wolfgang Geisler</i> Kindertherapie: Keine Träne mehr	63
<i>Musik: Witzig, treffend und unterhaltsam. wg</i>	64
<i>Hans-Peter Heekerens</i> Elternratgeber: Kein Rezeptbuch	64
<i>Wilhelm Heitmeyer</i> Elternpartizipation: Vielfältiges Angebot	65
<i>Georg Hansen</i> Minderheiten: Kein Lexikon	66
<i>Ilse Brehmer</i> Frauen: Bericht über 3 Jahre	66

RUBRIKEN

Urteile	12
Termine	14
Medien-Infos	43
Pinn-Wand	67
Im nächsten Heft/Impressum	74

In: betrifft erziehung,
Heft 3, März 1986,
S. 20 - 26

Fernseherlebnisse und
Fernsehsymbolik

Kinder im M

Foto: Archiv Dr. Karkosch



Was »passiert« tatsächlich,
wenn Kinder fernsehen und
Videos anschauen? Wird die
Fernsehsymbolik – zum
Beispiel Pippi Langstrumpf,
Rambo oder Captain Future –
zur Verständigungsbasis unter
den Heranwachsenden? Und
warum schauen sich
Jugendliche überhaupt
grausame Filme an?



Foto: CBS/Fox Video

Medienbrei



Beim Fernsehen gibt es einen Generationensprung zwischen Eltern, Pädagogen und den Kindern. Wir, die Elterngeneration, hat die Einführung des Fernsehens noch miterlebt: Fernsehen war ungewöhnlich, aufregend. Erst standen wir vor den Radiogeschäften und schauten Fußballübertragungen an, dann wurde Fernsehen zu Hause zelebriert. Für unsere Kinder dagegen ist Fernsehen alltäglich. Die Symbolik des Fernsehens, das sind Figuren, Filmtitel, Handlungsmuster, ist vertraute Symbolik, mit der sie sich ganz selbstverständlich ausdrücken und verständigen. Diese Fernseh-Alltäglichkeit ist für die Elterngeneration nicht konfliktfrei. Da gibt es zwei Problempunkte. Das ist zum einen der neue Bezugsrahmen unserer Kinder: Das Medien-, Konsum- und Warennetz, das über dem heutigen Kinderalltag liegt, mit dem Fernsehen als Leitmedium. Den zweiten Problempunkt gab es auch schon in unserer Kindheit: Es ist das ungehemmte Vordringen des Trivialen, das mit einer schulischen Bildungswelt kollidiert. Wenn Neil Postman 1983 und 1985 in seinen Bestsellern vom »Ende der Kindheit« als Folge des Fernsehens oder von der Trivialisierungsflut redet (»Wir amüsieren uns zu Tode«), dann bekommen diese Ängste schon Endzeit-Dimensionen.

Als Pädagogen neigen wir dazu daraus sofort eine Erziehungsaufgabe zu machen, wobei wir uns auf das exzessive Fernsehen stürzen. So ist es kein Zufall, daß Buchtitel, wie der von Mary Winn »Die Droge im Wohnzimmer« zum Bestseller wurde. Unsere Ängste vor Trivialisierung, Unbildung oder Sucht mischen sich mit dem Mißtrauen und dem Unverständnis, wie sich die Alltagskultur der Kinder entwickelt. Hinzu kommt unsere Hilflosigkeit und Ohnmacht: Wir können nur zuschauen, wie sich das Konsum-

und Mediennetz beschleunigt ausweitet. Ohne eigene Erfahrung stehen wir vor einer Flut ständig neuer Medien, im Moment sind es die Video-Clips.

Wie können wir mit diesen Ängsten, dem Mißtrauen, der Hilflosigkeit umgehen? Bevor wir uns erziehend auf Vielseher oder vorbeugend auf Benutzer von Gewalt-Videos stürzen, brauchen wir einen Bezugsrahmen und Sensibilität für das, was bei den Kindern tatsächlich ›passiert‹. Dazu zwei Argumentationspole. Der eine Pol läßt sich mit der Metapher vom Medien- und Konsumnetz fassen. Dieses Netz strukturiert, überformt oder verhindert Handeln, Wahrnehmen und Fühlen der Kinder, macht sie zu reaktiven Medien- und Kommerzobjekten. Der Gegenpol der Argumentation: Kinder sehen, fühlen, reden wie eh und je, nur die Ausdrucksmittel haben sich verändert. Beide Argumente zusammen besagen, daß sich Kinder mit der Symbolik des Leitmediums Fernsehen verständigen und darstellen und daß sie sich damit mehr und mehr in das Konsum- und Mediennetz integrieren.

Die folgenden vier Beispiele, in einer ländlichen Grundschule, dritte Klasse, beobachtet, sollen diesen Zusammenhang entwickeln und belegen. Vorab ein aktuelles Beispiel, um einige theoretische Annahmen zu erläutern. Das Beispiel stammt mit Absicht aus der »Erwachsenenwelt«, weil für uns die gleichen Zusammenhänge wirksam sind wie für die Kinder.

An diesem Beispiel werden folgende Begriffe und Gedanken entwickelt: Mediensymbolik (damit läßt sich der Inhalt eines Mediums erfassen; das sind insbesondere Figuren und deren Handlungsschema, aber auch Filmtitel, Bilder, Gegenstände, Ereignisse, Episoden z. B. im Filmverlauf), Medienerlebnisse (das ist das, was man als Zuschauer von einem Medium mitbekommt), Interpretationsmuster (das ist der Rahmen für die Deutung von Mediensymbolik, Medienerlebnissen oder Alltag), praktische Themen (das ist das, was uns im Alltag beschäftigt), Situationen (das ist der jeweilige soziale Kontext).

An Rambo II kommt man nicht vorbei. Auch ohne den Film zu sehen, kenne ich ihn, das heißt seine wesentliche Symbolik, die Heldenfigur, einige Episoden, und zwar aus Erzählungen von Jugendlichen, aus einem Flugblatt, aus drei Zei-

tungen, aus einer Zeitschrift. Das Mediennetz funktioniert also auch für Erwachsene. Alle Informationen über den Film weisen auf die Heldenfigur des Rambo: »Ein Macho fürs Vaterland« (DIE ZEIT vom 20.9.85, S. 57), Bodybuilding mit Maschinengewehr im Arm. Diese Figur und ihr Handlungsschema – nach dem von US-Politikern verlorenen Krieg führt der Held einen »erbarmungslosen Ein-Mann-Krieg« gegen Vietnamesen und Russen – verbindet sich mit einem Interpretationsmuster. »Die ZEIT« beschreibt es als »Stimmung für Kriegslust, Männlichkeit und harte Politik«. Dieses Interpretationsmuster macht diesen Film für Politiker attraktiv. So die Aussage eines US-Abgeordneten zur amerikanischen Handelspolitik: »Reagan sollte wie Rambo sein« (HNA vom 24.9.85). Oder Reagan selber während einer Mikrofonprobe auf dem Höhepunkt des Beirut Geiseldramas: »Kinder, bin ich froh, daß ich Rambo gesehen habe. Jetzt weiß ich, was ich das nächste Mal zu tun habe« (DIE ZEIT).

Die Symbolik des Films (Heldenfigur, sadistische Kampfszenen) werden als Ausdrucks- und Verständigungsmittel wichtig, weil damit praktische Themen, das heißt Themen, die unabhängig vom Film sind, aufleuchten: Politische Probleme (Geiseldrama, Handelsbilanz) und praktische Persönlichkeitsthemen: Körperkult, männlicher Narzißmus, Natur- und Wildnisphantasien, Radikal-Individualismus usw. (nach »Die ZEIT«).

Soweit der terminologische Exkurs in die aktuelle Film-Szene. Der Blick in den Kinderalltag bringt unauffälligere Beispiele zutage; die Ereignisse und die Medien regen nicht auf, man übersieht sie in der Regel. Für Kinder ist nun auch der Kinofilm nicht maßgeblich; das Fernsehen ist ihr Leitmedium. Und hier sind es Fernsehfilme bzw. -serien, die wir Erwachsenen kaum kennen, zum Beispiel die Serie Captain Future, die bei den Kindern voll »in« war, von den Erwachsenen jedoch kaum zur Kenntnis genommen wurde.

Die folgenden Beispiele bringen Fernseherlebnisse und Fernsehsymbolik, wie sie in Schulszenen zutage treten. Dabei steht die Frage im Mittelpunkt, welche praktische Funktion Fernsehsymbolik und Fernseherlebnisse bekommen: Kinder »unterhalten sich« über Familienergebnisse, Größenphantasien und Akzeptanzgrenzen (1. Beispiel); stellen ihre

Ängste und soziale Wahrnehmung mittels einer Fernsehszene dar (2. Beispiel); suchen sich ihren Weg zu einem Film als Interpretationsmuster (3. Beispiel); setzen in verschleierte Form Fernsehsymbolik gruppensymbolisch ein (4. Beispiel). Diese Beispiele sind Episoden aus einem Unterrichtsprojekt, das Kindern Freiraum für eigene Ideen, für Phantasien und Aktivitäten einräumt. Über mehrere Unterrichtsvormittage basteln Kinder Requisiten und Figuren für ein Spiel »Weltraumreise«, das dann vor der Klasse aufgeführt wird.

Was sich mit Filmtiteln verdecken läßt

Eine kurze Unterhaltung zwischen Jungen und Mädchen, wie sie für den Montagvormittag typisch ist: Das Fernsehen macht sich lautstark in der Schule breit. Der Schein der Fernsehsymbolik trägt. Es geht um praktische Themen der Kinder und erst in zweiter Linie um Fernseherlebnisse. Die Fernsehsymbolik, hier die Filmtitel, erschließt die Themen Angst, Familie, Größenphantasien, Akzeptanzgrenzen. In der Regel übersieht man als Lehrer solch ein Gespräch, wird man jedoch darauf aufmerksam, wertet man es zumeist nur als Störung. Worum geht es in dem Gespräch? Wichtig ist, daß die Kinder die Fernsehsymbolik als Verständigungsbasis nutzen, als Band, das ihre Alltagserlebnisse und Themen zusammenhält und das dazu taugt, sich über so komplizierte Themen wie Angst zu unterhalten.

Birgit: Matthias, hast du den Film geguckt am Samstag?

Matthias: Ah, die Frösche, das war ein guter Film!

Birgit: Wie die dann reinkamen, ne?

Matthias: Ja, da bei der Spinne war das.

Birgit: Da hat meine Mutter geweint.

Matthias: Ohh, die hat Angst gehabt vor den Viechern.

Birgit: Natürlich, ich hab das jedenfalls nicht geguckt.

Nicole: Was denn?

Theo (verächtlich): Ah, der Idiotenfilm!

Kind: Meine Mutter ist ins Bett gegangen.

Matthias: Meine Mutter hat sich die Fingernägel abgeknabbert.

Birgit: Meine Mutter ist unter die Bettdecke gekrochen.

Theo: Ich habe mich totgelacht, Birgit.

Babyfilm, ich hab noch viel Schlimmeres gesehen, Hexer.

Birgit: Das darfst ich noch nicht sehn.

Theo (wendet sich an den Erwachsenen): Hexer, oh, haben Sie das auch gesehen? Neues vom Hexer. Oh, Hexaaa. Hast Neues vom Hexer gesehen? Ah, fies.

Foto: Ben Bachmair



Matthias: Das war aber nicht so gut.

Erwachsener: Findest du Frösche besser? Den hab ich auch gesehen. Ohhh.

Matthias: Meine Mutter hat sich die Fingernägel abgeknabbert.

Erwachsener: War sie so ängstlich?

Theo: Meine Uroma ... ouuh, meine Uroma.

Matthias: Bei mir, mein kleiner Cousin, der Sven ..., der ist in der Vorschule, der hat auch noch mit mir geguckt, ne, der hat keine Angst gehabt.

Birgit: Der gehört in die Irrenanstalt. Der gehört in die Irrenanstalt.

Matthias: Zum Schluß sind der, ähm, der bei den Fröschen da wollte ja der, der Gelähmte, der wollte ja zum Schluß nicht heim, der wollte ja nicht mit von der Insel weg, aber die Frau, ähm, und der Mann im Kanu, der ist am Leben geblieben, und die zwei Kinder.

Das Gespräch beginnt mit einer einfachen Eröffnung, die sich aufs Fernsehen bezieht: »Hast du nen Film geguckt«; »Frösche, das war ein guter Film«. Da alle Kinder regelmäßig fernsehen, bietet das Stichwort »Film« immer einen Gesprächsanlaß. Birgit gibt dem Gespräch

Über Fernsehsendungen, spannende und grausame Videos wird auch in der Schule geredet. Kinder benutzen die Fernsehsymbolik, auch grausamer Filme, als Verständigungsbasis um sich über ihre Alltagserlebnisse, Ängste und Wünsche zu unterhalten

seinen praktischen thematischen Kern, und der hat wenig mit dem Fernsehen, umso mehr mit Angst, Familie, Größenphantasien zu tun. Zwar beginnt Birgit mit einer Filmszene, die sie vermutlich gesehen hat (»Wie die dann reinkamen«), kommt dann auf die »weinende Mutter« und daß sie den Film »nicht

geguckt« hat. Da tritt ein deutlicher Widerspruch zutage: Sie beschäftigt sich mit einer erlebten Filmszene. Die Angst dazu schiebt sie jedoch auf die Mutter. Jetzt ist sie die Angst »los« und wieder ein »braves« Mädchen, das keine Grenzen überschreitet (»Natürlich, ich hab das jedenfalls nicht geguckt«). Diese Wendung verstehen die Jungen nicht. Sie greifen die Figur der ängstlichen Mutter auf; sie lassen ihre Mutter viel Angst haben (weinen, Angst vor Viechern, ins Bett gehen, Fingernägel abknabbern, unter die Bettdecke kriechen). Gegen Ende des Gesprächs verwandelt sich die Mutter dann sogar in eine Uroma.

Ein Junge, Theo, greift das Thema Angst zwar auf, löst es jedoch von der Figur der Mutter. Er benutzt den angstmachenden Gruselfilm, um sich als stark, überlegen darzustellen (Idiotenfilm, hab ich mich totgelacht, Babyfilm) und trumpft mit einem viel »schlimmeren« Film auf (Der Hexer, ZDF). Um seine Stärke, was er aushalten kann, so richtig zu demonstrieren, zieht er einen Erwachsenen ins Gespräch: Mittels »fiesem Hexer« ragt er weit über die Kindergruppe hinaus. Der Erwachsene versteht das Phantasiespiel mit Fernsehtiteln nicht, nimmt die Aussage realistisch (»War sie so ängstlich?«). Aber damit erfüllt er für Theo natürlich genau die gewünschte Funktion.

Von der ängstlichen Mutter und dem auftrumpfenden Jungen, Theo, weitet sich das Gespräch auf Familie aus (Cousin, der keine Angst hat) und welche Grenzen beim Fernsehen nicht überschritten werden dürfen (»Der gehört in die Irrenanstalt«).

Fazit: Das Gespräch benutzt die Filmtitel (Frösche, Hexer) als Symbolik, die auf folgende praktische Themen hinführt:

- Angst, die der Mutter untergeschoben wird;
- Größenphantasien, wozu ein Erwachsener als Ansprechpartner nützlich ist;
- Akzeptanzgrenzen in der Familie (Mutter, Cousin, Irrenanstalt).

Das Gespräch bekommt diese Wendung durch ein Mädchen, das Filmerlebnisse wegschiebt, die Filmsymbolik jedoch nutzt, um über Angst und Familie zu reden. Erst später bringt dann ein Junge, Matthias, seine Filmerlebnisse. Er schildert eine Szene, kann diese Erlebnisse jedoch nicht mehr zum Gesprächsthema machen.

Eine Filmszene als Hilferuf

Götz ist das schwierigste Kind der Klasse. Ohne Rücksicht auf Mitschüler und die jeweilige Situation drängt er sich lautstark und aggressiv in den Mittelpunkt. Seine Mitschüler wehren sich vehement dagegen. So war es auch nach der Spielvorführung, als die Klasse über die Vorführung redet. Götz wird für sein Spiel, es war eine wilde Verfolgungsjagd, »fertig« gemacht: Er, als einziger der Klasse, hat wieder nur Unfug gemacht. Dafür wird er einhellig mit Verachtung gestraft. Götz verstummt. Doch nach kurzer Zeit, die Kinder unterhalten sich mit dem Lehrer gerade über Captain Future, wird er wieder aktiv. Er sprudelt eine Fülle von Details zu Captain Future heraus: Bei Captain Future kennt er sich aus. Es ist eine ihm vertraute Welt, mit Captain Future als bedrohten, doch letztlich immer siegreichen und strahlenden Helden. Er schildert nun eine Szene aus dem Captain-Future-Film »Der schwarze Planet«, der etwa 6 Wochen vorher im ZDF gelaufen war. In dieser Szene wird Captain Future von einem Bösewicht betäubt und in eine Glasvitrine gesperrt, in eine Art Glassarg. Per Telepathie kann Captain Future einen kleinen eisensessenden Hund herbeirufen und sich mit dessen Hilfe und per Faustschlägen befreien. Den betäubten und eingesperrten Captain Future beschreibt Götz als »eingeeist«. Seine Schilderung ist auch eine Botschaft an Lehrer und Mitschüler: auch er ist »eingeeist«. Dieser Hilferuf, eingekleidet in die Symbolik einer Fernsehserie, wird jedoch von seinen Mitschülern und den Lehrern nicht verstanden.

Der Vergleich von Götz' Schilderung mit dem Filmverlauf zeigt, daß er den Kern der Handlung und viele Details genau wiedergibt.

Als erstes fällt auf, daß Götz sich an die Filmszene bis in Details hin genau erinnert. Seine reduzierte Sprache »der hat irgendwie ...« täuscht leicht über diesen Sachverhalt hinweg. Es gibt jedoch viel Ungereimtes und sprachlich schwer Darstellbares in dieser Filmszene wie Telepathie und die Verwandlung eines technischen Gerätes in zwei Tiere. Trotzdem hat Jörg den Kern der Szene verstanden und gibt ihn auch genau wieder. Warum erinnert sich Götz etwa sechs Wochen später an diese Szene? Warum ver-

Götz'Aussage	Schilderung des Filmverlaufs
Da hat sie die eingeeist.	Captain Future und seine Mannschaft werden aufrechtstehend in sargähnliche Glasvitrinen eingesperrt und mit Gas zur Erstarrung gebracht.
Und eins fand ich gut, wo der, wo dann die Hunde sich versteckt haben bei Captain Future, ne.	Die beiden Tiere der Future-Mannschaft, ein eisensessender Hund und eine verwandlungsfähige Schildkröte hatten sich als technisches Gerät getarnt und verwandeln sich wieder in Hund und Schildkröte.
Da hat der son Loch reingebissen bei Captain Future, der hat irgendwie (= Telepathie). Und da hat er irgendwas gemacht. Und da hat der Hund gefressen, etwas, ne.	Der Hund beißt in den Sockel des Glaskastens, wendet sich ab, weil ihm das Material nicht schmeckt;
Und da hat er noch was so gemacht. Ich weiß auch nicht, wie ers gemacht hat.	wird wieder angelockt und ermahnt,
Und dann kam der Hund mit und hat alles noch mitgefressen.	beißt dann ein Loch ins Glas, am Fuß der Vitrine, beim Fuß des Captain Future.
Da hat er da seinen Fuß bewegen können. Da hat er voll drangetreten, da war alles kaputt.	Das Betäubungsmittel entweicht explosionsartig.

Literatur

- Bachmair, B. u. A.: Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen. Kassel 1984.
- Bauer, K.W./Hengst, H.: Wirklichkeit aus zweiter Hand. Kinder in der Erfahrungswelt von Spielwaren und Medienprodukten. Reinbek 1980
- Eurich, C./Würzburg, G.: 30 Jahre Fernsehalltag. Wie das Fernsehen unser Leben verändert hat; Reinbek 1983
- Jensen, K./Rogge, J.-U.: Der Medienmarkt für Kinder in der Bundesrepublik. Tübingen, 1980.
- Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt/M. 1983
- Postman, Neil: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt/M. 1985
- Winn, Marie: Die Droge im Wohnzimmer. Reinbek 1984

schwimmt diese Szene nicht in dem Medienbrei, den er tagtäglich in sich aufnimmt? Die Symbolik und die zentrale Mitteilung dieser Szene (Eingeeist, sich herausschlagen, helfende Wesen) dürften die Motivation dafür abgeben, warum er aus der riesigen Fülle von Fernseh- und anderen Medieneindrücken diese Szene herausgreift und sich einprägt. Ihren Sinn bekommt die Symbolik bzw. die Szene, weil sie Götz' Thema entspricht. Das bekannte und prägnante Serienmuster allein macht noch keine Szene einprägsam. Am Anfang von Götz' Aussage steht die Symbolik vom »Eingeeist sein«, die er an der Bewegungsunfähigkeit des Captain Future in der Glasvitrine/dem Glassarg festmacht. Dieses Eingeeistsein entspricht seiner sozialen Situation in der Klasse zu Beginn des Unterrichtsgesprächs, als er isoliert und »fertig gemacht« wird. Es ist eine der wenigen Situationen, in denen er verstummt und sich resigniert in sich zurückzieht: Er ist in sozialer Bewegungsunfähigkeit. Seine Situation stellt er nun mit der Symbolik dieser Captain-Future-Szene dar. Weil solche Szenen seinem praktischen Thema entsprechen, war sie ihm auch schon

beim Fernsehen wichtig. Sein Thema bildet also den Relevanzrahmen für die Rezeption der Filmszene und für die sprachliche Wiedergabe. Hinzu kommt, daß die Symbolik der Fernsehscene eine Brücke zwischen seinem Thema und dem Filmerlebnis schlägt.

Gegen Captain Future und hin zu Pippi Langstrumpf

Vier ziemlich unauffällige Mädchen nehmen das Sujet »Weltraumreise« zum An-

Foto: Ben Bachmair



laß, im Spiel von zu Hause abzuhausen. Sie fliegen auf einen anderen Planeten, kehren dann jedoch reumütig wieder nach Hause zurück. Daß diese Geschichte sich so entwickeln kann, entscheidet sich bei einer kurzen Auseinandersetzung. Auf die Frage, was sie basteln, entwickelt sich folgendes Gespräch:

Tanja: Strahlergewehr, wie bei Captain Future, ich mache mir gerade was für die Reise.

Dagmar: Was denn?

Tanja: Strahlergewehr wie bei Captain Future.

Dagmar: Was?

Tanja: Strahlergewehr wie bei Captain Future.

Dagmar: So was Blödes brauchen wir doch nicht.

Tanja: Ist aber praktisch.

Es gibt mehrere solcher Episoden, in denen Tanja auf Captain Future zu spre-

chen kommt, damit jedoch bei den anderen Mädchen auf Ablehnung stößt. Mit dem Strahlergewehr des Captain Future wird jedoch mehr als nur eine Captain-Future-Symbolik abgewehrt. Der Phantasieweg der Mädchen bekommt damit eine thematische Richtung: Weg von der Gewaltsymbolik und weg vom Handlungsmuster des Captain Future (Bedrohung siegreich abwehren) hin zum eigenen Abenteuer: Von zu Hause abhauen. Allzu eigenständig bleibt die Abenteuerphantasie jedoch auch wieder nicht,

denn die Mädchen wollen wieder nach Hause.

Wochen später erzählen die Mädchen im Zusammenhang mit ihrer Spielvorführung etwa aus der Fernsehserie Pippi Langstrumpf, und zwar eine Geschichte mit dem gleichen Muster: Schimpfende Eltern – abhauen – brav zurückkommen. In Alexandras Gesprächsteil kommt das besonders deutlich heraus:

»Ja, weil die Mutter ... wird immer schimpfen, reißen sie aus, mit der Pippi ... Das war in dieser Sendung, aber das ... Annika hat einfach nur gemeint, daß sie zu arg schimpft ... Und dann Annikas Bruder, der Tom, der hat son Buch »Wir reißen von zu Hause aus« und dann hat Annika sich das Buch mal angeguckt und damit hat sie gemeint, ach, dann reiße ich

Angeregt durch Fernsehsendungen bauen Kinder nach dem Vorbild von Captain Future Strahlergewehre oder machen mit Pippi Langstrumpf Phantasiereisen



Foto: Archiv Dr. Karkosch

auch aus. Und dann wollte Tom natürlich auch mit, und dann ist Pippi auch mitgegangen ... Ne, der (Tom) sagt nämlich ab und zu noch auf der Reise, wären wir doch zu Hause geblieben, dann müßten wir jetzt nicht im Regen ... mit kurzen Ärmeln im Regen rumspazieren ... Aber ich rei nie aus. Ich finds zu Hause schön, auch wenn man manchmal Krach hat.«

Alexandra erzählt hier nicht nur das Handlungsmuster eines Films, sie beschreibt damit auch das Muster ihrer Geschichte. Obwohl die Symbolik von Pippi Langstrumpf erst spät und auch zufällig auftaucht, also die Geschichte der Mädchen ohne sie auskommt, spricht doch viel dafür, daß Pippi Langstrumpf, und zwar in der Version der Filmserie, zum Interpretationsmuster für das Thema ›Abhauen‹ der Mädchen geworden ist. Dieses Interpretationsmuster steht konträr zu Captain Futures Handlungsmuster, weshalb eine Symbolik wie das »Strahlergewehr« auch auf Widerstand stößt.

Katastrophengeschichte mit Verschleierungstaktik

Ein Mädchen, Julia, kommt bei der Spielvorbereitung in Streß. Sie hat es als Chefin ihrer Gruppe schwer, sich gegenüber den Jungen durchzusetzen. Die Jungen sind eigentlich ganz willig zu kooperieren, sprühen jedoch von Ideen, entwickeln schnell mal eine neue Geschichte, spinnen andere Handlungsfäden weiter. Das bringt Julia in Schwierigkeiten, eine Geschichte zu inszenieren, die vorführbar ist, und die auch noch die Zustimmung der Klasse finden soll. Julia steht also in der Gefahr zu versagen. Um die Gruppe nun bei der Stange zu halten, inszeniert sie ein Spiel, das von drohenden Katastrophen und hektischer Flucht handelt. Kurz hintereinander bringt sie folgende Ideen:

»Die Planeten sollen zusammenstoßen und wir müßten was sprengen. Dann wär was passiert, irgendwie, das wär danach verunglückt ... Und davon wär die Rakete untergegangen, und da müßten wir unten was, in echt, was Neues bauen, ja? ... Ja, und die Rakete wär in so ne Steinhöhle gefallen, und da müßten wir alles sprengen ... Na, und dann wärn wir eingekracht, und dann wärn wir wieder an Start, weils keins gefunden hätten, dann

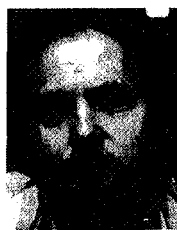
wärn wir in das Wasser gegangen, dann kam das, dann wärn wir in ner Höhle, Mann! ... Wir müssen unten durch das Stromgas! Und jetzt wär das passiert, jetzt wärn wir wieder gestartet, weil nich ging, und dann wärn wir, äh, in das Wasser mit der Höhle gefallen, ja?«

Weil sie die Gruppe auf Dauer an sich binden will, müssen sich die Katastrophen unter Zeitdruck eskalieren, bis hin zum dramatischen Höhepunkt, dem Weltuntergang.

Mmm, Tag-, Tage-, in zwei Tagen und 65 Sekunden explodiert der Planet auf dem Kelvis, und wir müssen ... Nämlich Sprengstoff hilft nicht, sonst geht unsere ganze, unser ganzer Weltraum unter.«

Solch eine anstrengende Katastrophen- und Panik-Regie ist nichts Ungewöhnliches; sie ist in kleineren Gruppen (Familien, in der Schule) genau so zu finden wie sie mittlerweile in der Politik und deshalb auch in den Medien verbreitet ist. (Jede Nachrichtensendung türmt Berge von Katastrophenmeldungen auf!) Hat Julia ein Interpretationsmuster, mit dessen Hilfe sie ihr gruppenspezifisches Thema bearbeitet? (Ihr Thema: sich in ihrer Gruppe erfolgreich als Chefin durchzusetzen) Der »Planet Kelvis« ist ein erster Indikator; er verweist auf Captain Future. Vergleicht man detailliert Julias Katastrophen-Symbolik mit den Katastrophen der Serie Captain Future, so zeigen sich bemerkenswerte Parallelen. Viel spricht dafür, daß Julia ihre Symbolik aus dieser Serie bezieht, insbesondere, weil das Muster dieser Serie (Captain Future fällt von einer Katastrophe in die andere oder muß den Weltuntergang verhindern helfen) ihrer gruppenspezifischen Inszenierung entspricht. Julia hat sich damit gefährlich mit dem Fernsehen verfilzt. Das ist schwer aufzulösen, weil sie ihre Quellen geschickt verschleiert, ja verschleiern muß, um erfolgreich zu sein.

Ben Bachmair



Ben Bachmair, Jg. 1943, ist seit 1978 Professor für Erziehungswissenschaft, Medienpädagogik und Mediendidaktik an der Gesamthochschule Kassel