

# Einführung in die Semiotik

## Das semiotische Feld

1. □ Begriffsdefinition
2. □ Das semiotische Feld
3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Peirce
4. □ Mediensemiotik
5. □ Bildsemiotik
6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
7. □ Sozio- kulturelle Codes
8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen

- allgemeine Lehre von den Zeichen
- > den Zeichenprozessen
  - > der Verbreitung und Wirkung von Zeichen
  - > Interpretation von Zeichen
  - > Funktion von Zeichen
  - > Verstehen von Zeichen

Die Semiotik ist keine ab- und in sich geschlossene Wissenschaft.

Das semiotische Feld (nach Eco) beinhaltet die verschiedensten Forschungsgebiete: Zoosemiotik, medizinische Semiotik, Paralinguistik, visuelle Kommunikation, Kunst, Kultur, Rechtswissenschaft, Ökonomie, Logik, Erkenntnistheorie, Massenmedien, multimediale Kommunikation, Sprache, Psychologie, Mathematik, Computersemiotik (z.B. Zeichenprozesse innerhalb von Rechnern)

Die Forschung hat sich in zwei Richtungen aufgespalten:

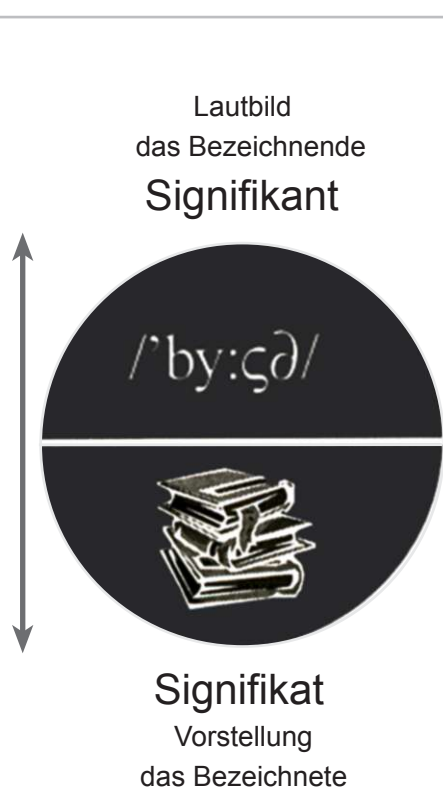
1. zeichentheoretisch orientierte Semiotik nach Peirce und dessen Nachfolger Morris,
2. linguistisch-strukturalistisch orientierte Semiologie von de Saussure und später Hjelmslev

Nach Peirce gilt die Semiotik als Metawissenschaft, da Zeichen und Kommunikation Grundlage für alle weiteren Wissenschaften sind.

# Einführung in die Semiotik

## Ferdinand de Saussure (1857-1913)

1.  Begriffsdefinition
2.  Das semiotische Feld
3.  Zeichentheorien
  - >  F. de Saussure
  - >  C. S. Peirce
4.  Mediensemiotik
5.  Bildsemiotik
6.  Film als Sprache?
  - >  Anfänge
  - >  Aktuelle Situation
7.  Sozio- kulturelle Codes
8.  Filmische Stereotypen
  - >  Zeichenbegriff und Bildmedien
  - >  Zeichenmodell
  - >  Konsequenzen



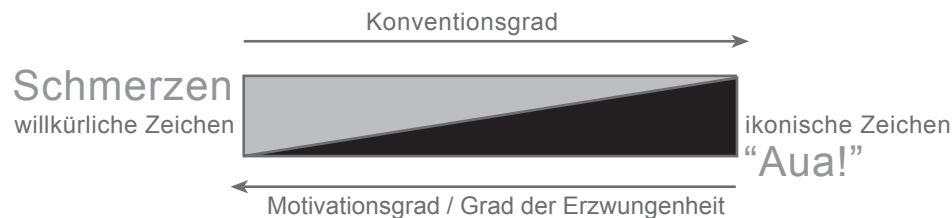
**Signifikant**  
das Bild des Zeichens, wie es wahrgenommen wird (auch Ton, etc.)/Form des Zeichens

**Signifikat**  
das geistige Konzept auf das sich das Zeichen bezieht, es ist kultur- und subkultur bestimmt (z. B. den Mitgliedern einer Kultur gemeinsam, die dieselbe Sprache sprechen, d. h. dasselbe linguistische System besitzen/Bedeutung des Zeichen

**Signifikation**  
Beziehung zwischen dem mentalen Konzept und der Wirklichkeit

die Beschaffenheit sprachlicher Zeichen wird beschrieben durch:

- >  die bilaterale Zeichenstruktur,
- >  die mentalistische Konzeption,
- >  das Prinzip der Arbitrarität



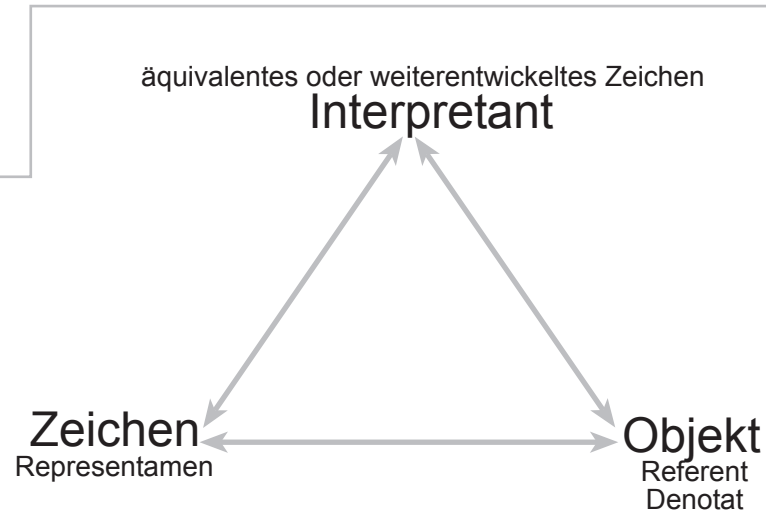
Je motivierter das Zeichen ist, umso mehr wird der Signifikant vom Signifikaten (dem Objekt) erzwungen.

Je unmotivierter und willkürlicher Zeichen sind, umso wichtiger werden gesellschaftliche (gelernte) Konventionen und Vereinbarungen um seine Bedeutung zu verstehen.

# Einführung in die Semiotik

## Charles Sanders Peirce (1839-1914)

1. □ Begriffsdefinition
2. □ Das semiotische Feld
3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Pierce
4. □ Mediensemiotik
5. □ Bildsemiotik
6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
7. □ Sozio- kulturelle Codes
8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen



"Alles Denken erfolgt notwendigerweise in Zeichen, denn jeder Gedanke verweist ebenso auf ein Zeichen, auf andere Gedanken und bezieht sich auf ein Objekt in der Welt." (Interpretanten)

Das Zeichen (Representamen) richtet sich an eine Person, und dieser Person bedeutet es etwas, es erschafft im Geiste der Person ein äquivalentes oder weiter entwickeltes Zeichen.

Dieses neu erschaffene Zeichen im Geiste der Person wird Interpretant genannt.

Das wofür das Zeichen steht, ist das Objekt.

Symbole, Icons und Index sind Representamen, die auf ein Objekt verweisen

**Icon:**  
hat Zeichen eine Ähnlichkeit mit dem Bezeichneten, aber nicht selbst die Eigenschaften des abgebildeten Gegenstandes, löst aber beim Betrachter das gleiche Wahrnehmungsmodell aus z. B. Piktogramme, einige Schriftsysteme (Chinesisch ist ursprünglich ikonisch gewesen), Fotos, Bilder, Diagramme und Metaphern  
**Ikonizität:**  
Beschreibung des Grades der Ähnlichkeit zwischen Icon und Objekt  
Sequenz Bilder-Diagramme-Metaphern zeigt wachsende Distanz vom Ikonen zum Unmittelbaren  
ikonische Zeichen können, anders als Sprache, unendlich variiert werden ohne ihre Ähnlichkeit mit dem Denotat zu verlieren

**Index (auch Symptome):**  
weist inhaltlich, zeitlich, räumlich oder natürlich auf ein mit ihm verbundenes Objekt hin z. B. Rauch und Feuer, Dialekt und Herkunft, ein Nieser ist ein Anzeichen für eine Erkältung

**Symbol:**  
Beziehung zum Objekt beruht weder auf Ähnlichkeit noch auf Folgeverhältnissen  
Zur Interpretation notwendige Faktoren  
Kenntnis der Bedeutung des Zeichens  
Kenntnis der Situation  
Kenntnis der Konvention  
z. B. die menschliche Sprache, Zahlenkombinationen, Buchstabenfolgen, Farben

# Einführung in die Semiotik

---

## Grundlage der Medienforschung

- 1. □ Begriffsdefinition
- 2. □ Das semiotische Feld
- 3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Pierce
- 4. □ Mediensemiotik
- 5. □ Bildsemiotik
- 6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
- 7. □ Sozio- kulturelle Codes
- 8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen

“Die Semiotik untersucht als Wissenschaft von den Zeichenprozessen alle Arten von Kommunikation und Informationsaustausch zwischen Menschen, zwischen nichtmenschlichen Organismen und innerhalb von Organismen. Sie umfasst also zumindest teilweise die Gegenstandsbereiche der meisten Geistes- und Sozialwissenschaften sowie der Biologie und Medizin.

Semiotik ist eine Grundlagenwissenschaft der Medienforschung

Sie untersucht:

Zeichensysteme in den Medien

die einzelnen Medien als Zeichensysteme

Strukturen und Bedeutungen der Zeichen in den Medien

die Prozesse ihrer Verbreitung, ihre Wirkung auf die Öffentlichkeit

Schwerpunkte und Forschungsfelder der aktuellen Mediensemiotik:

- (1) zeichen- und kommunikationstheoretische Grundlagen der Medien,
- (2) Bild, Photographie und graphische Semiotik,
- (3) Film, schauspielerische Darstellung und filmische Intermedialität,
- (4) Rundfunk, Fernsehen und Video,
- (5) Computer, elektronische Netzwerke und Hypertextualität,
- (6) Zeit, Erinnerung und Semiotik des Museums,
- (7) Ästhetik der Medien sowie
- (8) soziosemiotische Themen und Mythen des Alltags und der Politik in den Medien.

# Einführung in die Semiotik

## Bildsemiotik

1. □ Begriffsdefinition
2. □ Das semiotische Feld
3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Pierce
4. □ Mediensemiotik
5. □ Bildsemiotik
6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
7. □ Sozio- kulturelle Codes
8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen

Text wird aus arbiträren Zeichen gebildet. Bilder weisen Ähnlichkeit zu ihrem Referenten auf. Bilder können trotzdem ebenfalls Zeichensysteme bilden und semiotisch interpretiert werden.

Bilder sind alle Zeichen, die sich nicht in text erschöpfen, jedes non.verbale mit dem Auge wahrnehmbare Zeichen

Bilder sind:  
ikonische Zeichen (analoge Bilder), logische Bilder, sonstige Bilder

eine weitere (Quer-)Unterscheidung:  
materielle Bilder, mentale Bilder (innerlich bleibende Vorstellungen wie Fantasien oder Träume, Bilder im Kopf zählen nicht zum Bildbegriff), sprachliche Bilder, natürliche Bilder.

ikonische/analoge:

Das Bild- Zeichen hat Ähnlichkeit mit dem Bezeichneten, aber nicht selbst die Eigenschaften des abgebildeten Gegenstandes; dennoch löst das Bild beim Betrachter das gleiche Wahrnehmungsmodell aus.

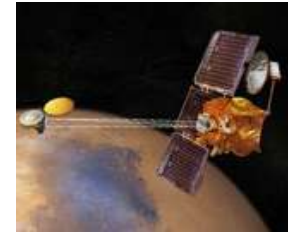


# Einführung in die Semiotik

## Bildsemiotik

1. □ Begriffsdefinition
2. □ Das semiotische Feld
3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Pierce
4. □ Mediensemiotik
5. □ Bildsemiotik
6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
7. □ Sozio- kulturelle Codes
8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen

hyperrealistisch  
> □ Bilder jenseits der Reichweite des Auges sind hyperrealistisch  
z. B. Röntgen, Ultraschall, Computertomographie, Infrarotbilder, Satellitenfotos der Erde, Blick durch das Elektronenmikroskop



fiktional  
> □ Fantasiebilder mit imaginärer Realität  
z. B. Bilder von Engeln und Teufeln oder Marsmenschen



abstrahierend  
> □ Bilder können abstrahieren  
z. B. Tierbilder, zeigen eine Giraffe, meinen aber damit die Spezies.  
Im Kontext wird der exemplarische Charakter des Bildes deutlich. Oft werden für visuelle Kennzeichnungen von Gattungen stilisierte oder verfremdete Bilder (Zeichnungen, Umriss) genommen Ähnlich wie sich Begriffe zu Namen verhalten, Realitätsanalogie ist zu erkennen, sie sind aber weit genug abstrahiert, das sie nur noch auf Gattungen verweisen.



# Einführung in die Semiotik

## Bildsemiotik

1. □ Begriffsdefinition
2. □ Das semiotische Feld
3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Pierce
4. □ Mediensemiotik
5. □ Bildsemiotik
6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
7. □ Sozio- kulturelle Codes
8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen

### Zeichensysteme

- > □ Zeichensysteme treten häufig im Verbund auf
- z. B. Film besteht aus Bild und Sprache, Comics ebenfalls, www auch, Schrift ist ein Zeichensystem, das sich auf mündliche Sprache bezieht
- z. B. Worte stellen im allgemeinen Symbole dar



### Piktogramm

- > □ sollen das Verständnis zwischen Sprechern verschiedener Kulturen erleichtern
- > □ müssen vereinbart sein
- > □ zeigen einen Ort, Objekt, Sachverhalt
- > □ Piktogramme beziehen sich auf die Schriftsprache



### Symbol

- > □ wird nicht gelesen, sondern muss erst interpretiert werden
- > □ Symbol bietet oft Orientierung, aber kein Ziel
- z.B. Sprache, Logos

### Metaphern

- > □ sind kommunikative Figuren, die zwei Objekte gleichsetzen, welche □  
gewöhnlich nicht zusammen gedacht waren, damit wird ein Sinntransfer □  
beabsichtigt

### Allegorie

- > □ rhetorische und literarische Kommunikationsfigur
- > □ "Geschichte mit doppeltem Boden"
- > □ die sprachliche oder bildliche Darstellung ist allegorisch gemeint, wenn □  
sie zunächst vordergründig Sinn macht, eigentlich aber in übertragenem □  
Sinn verstanden werden soll
- z. B. Justitia als Allegorie der Gerechtigkeit, hat als weibliche Gestalt aber keine  
Eigenbedeutung; Waage und Schwert in ihren Händen sind Symbole und verweisen  
auf das Recht



# Einführung in die Semiotik

---

## Bildsemiotik

1. □ Begriffsdefinition
2. □ Das semiotische Feld
3. □ Zeichentheorien □
  - > □ F. de Saussure □
  - > □ C. S. Pierce
4. □ Mediensemiotik
5. □ Bildsemiotik
6. □ Film als Sprache? □
  - > □ Anfänge □
  - > □ Aktuelle Situation
7. □ Sozio- kulturelle Codes
8. □ Filmische Stereotypen □
  - > □ Zeichenbegriff □  
und Bildmedien □
  - > □ Zeichenmodell □
  - > □ Konsequenzen

### Logische Bilder

(auch Strukturdiagramme, engl. graphs)  
stehen im Gegensatz zu den ikonischen Bildern  
deuten formale Beziehungen an  
zur Visualisierung dienen Verbindungs- oder Trennlinien, Pfeile, Kreise, Mengenbilder,  
Begriffs- oder Entscheidungsbäume, Flussdiagramme, Zeitstrahl, diese Zeichen verweisen  
auf konsekutiven konditionale oder kausale Verknüpfungen oder Mengenrelationen  
keine Ähnlichkeit zu einem realen Gegenstand  
weisen Struktur ihres Gegenstands auf

---

### Datenbilder

(Schaubilder, Diagramme)  
visuelle Aufbereitung von numerischen Daten in Tabellen, Kurven, Balken und  
Tortendiagrammen  
Grafiken, Diagramme, Schaubilder (engl. charts)  
solche Bilder eignen sich große unüberschaubare Datenmengen unmittelbar anschaulich  
darzustellen

---

### Karten und Pläne

topografische Darstellungen realer Objekte und technische Pläne  
technische Pläne sind Grenzfall zw. logischen und analogen Bildern  
Plan einer elektrischen Schaltung ist eher logisch  
Landkarten, Architekturpläne und technische Zeichnungen sind eher analog

---

### sonstige Bilder

Darstellungen ohne Realitätsbezug  
abstrakte Kunst  
Computer-Bilder