Hartmut Winkler

Basiswissen Medien

Die Medienwissenschaft ist ein relativ junges Fach und hat daher kaum ihre Grundvorstellungen formuliert. Hartmut Winkler nimmt ihre wichtigsten Modelle und Begriffe auf und stellt sie in pluralistischer, aber zusammenhängender Form dar. Ausgehend von sieben Basisdefinitionen führt er knapp und anschaulich in die Medienwissenschaft ein. Ein umfangreicher Index macht das Buch gleichzeitig zu einem Nachschlagewerk für Schüler und Studierende.

Hartmut Winkler, geboren 1953, ist seit 1999 Professor für Medienwissenschaft, Medientheorie und Medienkultur an der Universität Paderborn. Zuletzt ist von ihm erschienen: *Docuverse – Zur Medientheorie der Computer* (1997), und *Diskursökonomie: Versuch über die innere Ökonomie der Medien* (2004).
www.uni-paderborn.de/~winkler

Unsere Adressen im Internet:
www.fischerverlage.de, www.hochschule.fischerverlage.de

Hartmut Winkler

Basiswissen Medien

Fischer Taschenbuch Verlag

Originalausgabe
Veröffentlicht im Fischer Taschenbuch Verlag,
einem Unternehmen der S. Fischer Verlag GmbH,
Frankfurt am Main, Februar 2008

© 2008 Fischer Taschenbuchverlag in der
S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main
Satz: Pinkuin Satz und Datentechnik, Berlin
Druck und Bindung: C. H. Beck, Nördlingen
Printed in Germany
ISBN 978-3-596-17811-7

Inhalt

Intro 7
1 Kommunikation 21
2 Symbolischer Charakter 59
3 Technik 89
4 ›Form‹ und ›Inhalt‹ 133
5 Medien überwinden Raum und Zeit 161
6 Zeichen und Code 247
7 Medien sind unsichtbar 297
Anmerkungen 313
Basisliteratur 326
Glossar 336
Bildnachweise 342
Index 343

Intro

Was ist denn nun eigentlich ein Medium? Was muss man über Medien wissen? Gibt es so etwas wie ein *Basiswissen*, das die Medienwissenschaften als Fach vom Alltagswissen unterscheidet? Was kann man über Medien allgemein – nicht also über einzelne Medien – sagen?

Da die Medienwissenschaft ein relativ junges Fach ist, ist ein verbindlicher Bestand solcher Grundvorstellungen noch kaum formuliert. Und vor allem gibt es keinen Konsens: Wie in allen jungen Fächern wird um die theoretische Basis durchaus gestritten. Von wenigen Klassikern abgesehen scheint es auf den ersten Blick kaum mehr als unterschiedliche Perspektiven zu geben.

Was das Fach allerdings vorzuweisen hat, ist eine große Zahl sehr interessanter *Einzelmodelle*. Da diese in den unterschiedlichsten Kontexten entwickelt worden sind, fallen auch sie weit auseinander. Das aber kann durchaus einen theoretischen Reichtum bedeuten; und es zeigt an, dass der Medienbegriff vielfältige innere Spannungen enthält.

Das erste Ziel des vorliegenden Buches ist es, von diesen Einzelmodellen und -begriffen möglichst viele aufzugreifen und in einer undogmatisch-pluralistischen Form darzustellen. Um den Mosaik-Charakter zu betonen, geht das Buch in Modulen vor: Pro Seite wird genau ein Modell, ein Stichwort oder ein Gedanke andiskutiert.

Dem Streit der Meinungen allerdings kann sich auch ein solches Mosaik nicht entziehen.

Die Perspektive der Darstellung ist deshalb relativ deutlich und entschieden gewählt: Das Buch macht einen eigenen Vorschlag, wie die Modelle zu gruppieren und zu bewerten sind und welche Bestimmungen ins definitorische Zentrum rücken. Diese Perspektive ist mir wichtiger als das reine Referat; das Buch will gerade Anfängern des Fachs eine *Orientierung* bieten. Und hierzu gehört, bestimmten Auffassungen, auch wenn sie sehr populär sind, gezielt entgegenzutreten.

Mein Text hat verschiedene Quellen: Wenn es sich um die These eines einzelnen Autors handelt, ist der Name angegeben. Die meisten Inhalte allerdings – wie könnte es in einem ›Basiswissen‹-Buch anders sein – sind *Gemeingut des Fachs*; diese Inhalte sind durch viele Hände gegangen und deshalb nicht mit einzelnen Namen verbunden. Zum dritten gibt es auch eigene, selbst entwickelte Teile.

Um das Material zu ordnen, werden zu jedem Modul drei Zusatzinformationen gegeben:

- Ein Relevanz-Indikator zeigt an, ob es sich – aus meiner Sicht – um ein zentrales oder um ein eher randständiges Modul handelt (›R‹, ■ bis ■ ■ ■ ■ ■).
- Wichtiger ist der zweite Wert. Er besagt, inwieweit der Inhalt des Moduls *Konsens innerhalb der wissenschaftlichen Community* ist (›K‹, ■ bis ■ ■ ■ ■ ■).
  Da dies der Autor selbst schwer einschätzen kann, haben diesen Wert zwei externe Fachkollegen (Prof. Dr. Lorenz Engell, Bauhaus-Universität Weimar, und Prof. Dr. Claus Pias, Universität Wien) vergeben. (Herzlichen Dank dafür.)
- Außerdem gibt es eine *Fastlane* für eilige Leser (›*FL*‹).

Hat ein Modul einen hohen Relevanz- und einen niedrigen Konsenswert, ist es deshalb nicht irrelevant. Vielmehr zeigt dies an, dass das Modul *perspektivisch* ist.

Assoziationsraum

Und schließlich geht es mir darum, den Assoziationsraum rund um die Medien möglichst weit offenzuhalten. Medien sind ein äußerst suggestiver Gegenstand, voll von Widersprüchen, Einzelfällen und Kuriositäten.

Theorie kann, gerade wo sie in Modellen und Abstraktionen vorgeht, diesen Raum leicht verstellen. Es droht ein Bescheidwissen, das dem Gegenstand völlig unangemessen und in jedem Fall illusorisch wäre.

Theorie aber kann auch *Schlüssel* sein; und gute Theorie sollte neugierig machen.

Basisdefinition

Was also ist ein Medium?

Als Ausgangspunkt des Buches wähle ich eine erste, grobe Basisdefinition. Sie verläuft über 7 Thesen, die im Folgenden erläutert und ausgebaut werden:

1. ›Kommunikation‹
Medien sind Maschinen der gesellschaftlichen Vernetzung.

2. Symbolischer Charakter
Von anderen Mechanismen gesellschaftlicher Vernetzung – z. B. dem Warentausch, Arbeitsteilung, Politik, Sex oder Gewalt – unterscheiden die Medien sich durch ihren symbolischen Charakter.

3. Technik
Medien sind immer technische Medien.

4. ›Form‹ und ›Inhalt‹
Medien erlegen dem Kommunizierten eine *Form* auf.

5. Medien überwinden Raum und Zeit
Die Überwindung geographischer Distanzen (Telekommunikation) ist für Medien ebenso typisch wie die Überwindung der Zeit, also der Aspekt von Speicherung und Traditionsbildung.

6. Zeichen und Code
Medien sind Zeichenmaschinen und arbeiten mit Codes.

7. Medien sind unsichtbar
Je selbstverständlicher wir Medien benutzen, desto mehr haben sie die Tendenz zu verschwinden. Mediennutzung ist weitgehend unbewusst.

Medienwissenschaft

Eine Vorüberlegung:

Der Medienbegriff, wie ihn die Medientheorie fasst, muss sich am Alltagsverständnis orientieren. Er muss in seinem Umfang all das einschließen, was auch die Alltagssprache unter ›den Medien‹ verstünde; und gleichzeitig muss er, will Medienwissenschaft eine Wissenschaft sein, das Alltagsverständnis überschreiten.

In einem ersten Schritt muss der Medienbegriff vor fünf populären Verkürzungen in Schutz genommen werden:

Medium und Botschaft

Die meisten Medientheorien würden die Ebene des Medialen von derjenigen der Medieninhalte (Botschaften, Content) unterscheiden.

So hat vor allem McLuhan die Aufmerksamkeit von den Inhalten, der Botschaft, auf *die Medien* umorientiert.[1] Dies ist verdienstvoll und hat die Medienwissenschaften überhaupt erst möglich gemacht.

Gleichzeitig ist hiermit eine *erste, ernste Verkürzung des Medienbegriffes* verbunden. Häufig nämlich wurde dies missverstanden, so, als müsse man sich *statt* mit Medieninhalten nun mit ›den Medien‹ befassen. Es hat sich eine Art Allergie (oder Arroganz) gegen die Medieninhalte gebildet, die man den Literaturwissenschaften oder der Film- und Fernsehwissenschaft überlässt.

Diese Allergie ist wenig sinnvoll.

Oft genug kann man die Eigenart und die Leistung eines Mediums nur dann ermessen, wenn man sich mit spezifischen Inhalten beschäftigt; so lotet etwa der Experimentalfilm aus, was – jenseits des Mainstreams – die Möglichkeiten, Grenzen und Eigenschaften des Mediums sind.

Die Medien in schlichter Weise ›jenseits der Inhalte‹ gibt es also nicht. Der Medienbegriff muss immer beides umfassen; die Medienwissenschaft hat es grundsätzlich mit beiden Ebenen – *und vor allem: mit ihrer Wechselwirkung* – zu tun.

Die zweite Verkürzung des Medienbegriffs hängt hiermit zusammen, und gleichzeitig ist sie besonders populär.

Medien werden häufig mit Medientechnik in eins gesetzt.

›Das Fernsehen‹ wird auf die Technik des Fernsehens oder gar den einzelnen Fernseher reduziert. Selbstverständlich ist dies unzureichend. Auf diese Weise werden institutionelle, soziale, zeichentheoretische und viele weitere Aspekte abgeschnitten, die ein alltagssprachlicher Medienbegriff problemlos mit umfasst.

Eine Variante dieser populären Verkürzung ist fast noch populärer: Es wird zwar zugestanden, dass es die anderen Ebenen gibt, die Medientechnik aber wird als das selbstverständliche *Zentrum* jedes sinnvollen Medienverständnisses angesehen.

Auch diese Sicht greift zu kurz. Technik ist Bestandteil aller medialen Prozesse und ein interessanter Gegenstand für die Theorie. Medien ohne Technik gibt es nicht und die Medientheorie muss sich Gedanken machen, auf welche Weise sie die Technik betrachtet. *Kennzeichnend* für das Mediale aber sind die eingesetzten Techniken nicht. Dies wird zu zeigen sein.

Medienpraxen

Die dritte Verkürzung des Medienbegriffs betrifft die Medienpraxen. Gerade wenn nämlich der Medienbegriff auf die ›magischen Kanäle‹ fokussiert wird, werden *Medienpraxen* häufig als sekundär angesehen oder ganz ausgeblendet.

Ein leistungsfähiger Medienbegriff muss auch diese Verkürzung vermeiden und die Medienpraxen systematisch in alle Modelle mit einbeziehen.

Auch hiermit schließt die hier vertretene Konzeption an das Allgemeinverständnis an: Wenn im Alltag von ›dem Internet‹ die Rede ist, ist neben dem Gerätepark, den Protokollen und Standards selbstverständlich auch die Gesamtheit der Internet-*Praxen* gemeint.

Mediengeschichte

Zum vierten wird der Medienbegriff häufig *mediengeschichtlich* beschnitten. So wird gesagt, Medien ›im engeren, technischen Sinne‹ gäbe es erst seit Gutenberg oder seit der Fotografie; oder gar: ein sinnvoller Medienbegriff sei erst ›seit der Digitalisierung überhaupt denkbar‹.

Diese Verkürzung ist besonders drastisch und in der Sache verzerrend.

Wann Mediengeschichte beginnt, ist sicher eine schwierige Frage. Wenn der Beginn der Menschheitsgeschichte aber durch *Sprache* und *Werkzeuggebrauch* definiert wird, so ist zumindest die Sprache ohne Zweifel ein Medium. Menschheitsgeschichte und Mediengeschichte fallen damit zusammen.

Medientheorie muss sich demnach mit *allen* Medien befassen und ihre Begriffe so wählen, dass sie allen Medien – und gerade den Medienunterschieden – auf möglichst neutrale Weise gerecht wird.

Sprache

(Das Gesagte schließt ein, dass Medientheorie die *Sprache* – als ein besonders ›altes‹ und basales Medium – in prominenter Position einbeziehen muss. Leider ist auch dies keineswegs Konsens, und gerade gegenwartsorientierte Theorien schließen die Sprache häufig als eine Art ›Vorgeschichte‹ aus. Sprache wird als selbstverständlich oder als ›medienhistorisch überwunden‹ betrachtet.

Medienhistorisch überwunden wäre Sprache dann, wenn sie nicht mehr in Gebrauch wäre; und selbst dann hätte Medientheorie sich unter historischem Aspekt mit ihr zu befassen.

Zudem ist die Sprache besser erforscht als die meisten übrigen Medien.)

Und schließlich: Wer einen allgemeinen Medienbegriff in den Blick nehmen will, muss sich von der Vorstellung verabschieden, die Einzelmedien – so wie sie sich historisch herausgebildet haben – seien selbstverständlich gegeben.

Aller Augenschein spricht dafür: Bilder scheinen – per se – etwas ›ganz anderes‹ als Texte zu sein; ›das Fernsehen‹ anders als ›der Film‹; und ›das Digitale‹ von allen Vorläufermedien grundsätzlich verschieden.

Die Stabilität der Einzelmedien aber wird überschätzt.

Die Grenzen zwischen ihnen selbst sind theorieabhängig; abhängig davon, welche *Kriterien* man zur Gruppierung der unterschiedlichen Medien verwendet. Im Folgenden werden deshalb immer wieder konkurrierende Kriterien durchgespielt; mit dem Effekt, dass dieselben Medien unter wechselnden Begriffen auftreten und sich immer wieder auf neue Weise gruppieren.

Begrenzung

Die letzte Vorüberlegung funktioniert umgekehrt: Genauso wichtig wie ein undogmatisch-weiter Medienbegriff nämlich ist das Bedürfnis, das Feld der Medien auf plausible Weise zu *begrenzen*.

Auch dies ist keineswegs immer gewährleistet. Wenn McLuhan auch das elektrische Licht unter die Medien rechnet oder Luhmann sagt, die Gesellschaft insgesamt fuße auf ›Kommunikationen‹, so droht jede sinnvolle Grenze niederzubrechen, und der Medienbereich breitet sich über beliebige Flächen aus.

Im Folgenden wird deshalb auch eine Grenzziehung vorgeschlagen. Medientheorie muss auch erklären können, was zu den Medien dazugehört, und was nicht.

2

Symbolischer Charakter

Das Reich der Medien ist das Reich des Symbolischen. Medien haben es grundsätzlich nicht mit den tatsächlichen Dingen zu tun, sondern mit Zeichen und Symbolen.

Dies ist ihr Spezifikum und das einzige zuverlässige Kriterium, die Medien gegen andere gesellschaftliche Netze und Infrastrukturen abzugrenzen.

zwei Welten

Dies bedeutet implizit eine Zwei-Welten-Theorie: Auf der einen Seite die dreidimensional-solide Welt der tatsächlichen Dinge – Kochtöpfe, Swimmingpools und körperliche Gewalt –, auf der anderen die Welt des Symbolischen.

> *»Das zweite Projekt war ein Plan zur völligen Abschaffung aller Wörter überhaupt, […] da Wörter nur Bezeichnungen für Dinge sind, sei es zweckdienlicher, wenn alle Menschen die Dinge bei sich führten, die zur Beschreibung der besonderen Angelegenheit, über die sie sich unterhalten wollen, notwendig seien. […] [D]as bringt nur die eine Unbequemlichkeit mit sich, dass jemand, dessen Angelegenheiten sehr umfangreich und von verschiedener Art sind, ein entsprechend größeres Bündel von Dingen auf dem Rücken tragen muss, falls er es sich nicht leisten kann, dass ein oder zwei starke Diener ihn begleiten.«*
> (Jonathan Swift: Gullivers Reisen (1706))

Die Fabel macht klar, dass und warum die Medien so eben nicht funktionieren.

Allerdings ist die Einteilung in ›zwei Welten‹ sehr grob; und es gibt medientheoretische Ansätze, die ihr grundsätzlich widersprechen: Denn sind Medienprozesse nicht genauso ›tatsächlich‹ wie andere Vorgänge, zumindest die Geräte, die Netze, die Hardware? Sind Medien für das gesellschaftliche Funktionieren nicht ebenso notwendig wie Gas und Strom? Haben mediale Prozesse nicht zumindest *Wirkungen* im Tatsächlichen?

All dies ist richtig. Und im Folgenden wird ein Versuch gemacht werden, die Dinge so weit zu sortieren, dass auch diesen Einwänden Rechnung getragen wird.

Als Grundorientierung allerdings bleibt es beim Modell der zwei Welten; nur wenn man das Symbolische als eine *spezifische Funktion* anerkennt, ist eine Definition und eine Abgrenzung der Medien möglich.

Medien-Definition

Wie also soll man das Symbolische definieren? Wie eine Mediendefinition finden, die den symbolischen Charakter der Medien konsequent in den Mittelpunkt stellt?

Die wohl plausibelste Definition der Medien ist, dass sie ein **symbolisches Probehandeln** erlauben.[12]

Medien etablieren innerhalb der Gesellschaft einen Raum, der die Besonderheit hat, dass er von tatsächlichen Konsequenzen weitgehend entkoppelt ist. Handlungen in diesem Raum sind – im Gegensatz zu tatsächlichen Handlungen – reversibel; geschieht auf der Bühne ein Mord, steht der Ermordete danach auf und verneigt sich. Dies gilt, vermittelt, für symbolische Prozesse allgemein.

Probehandeln

Tatsächliches und symbolisches Handeln – Handeln und Probehandeln – sind nicht durch einen Abgrund getrennt.

Zwischen beiden gibt es einen kontinuierlichen Übergang. Absolut irreversibel sind *Destruktionsakte*, Gewalt und Mord. Am anderen Pol steht das *Spiel*. Auch symbolische Handlungen können reale Konsequenzen haben (Beispiel: Beleidigung). – Immer allerdings sind diese weniger einschneidend als im Fall tatsächlicher Handlungen.

Handeln	←			→	symbolisches Probehandeln
irreversibel	←			→	reversibel
reale Konsequenzen	←			→	entkoppelt von realen Konsequenzen
Mord, Gewalt, Destruktion	Produktion	Steuerung, Regelung, Börse, Geld	Ja-Wort, Vertrag, Gesetz, Urteil, Beleidigung	Werbung, Planung	Spiel, Fiktion, Simulation
Destruktionstechnik	Technik / *Medientechnik*	Computer, Schrift	Schrift, Sprache		Literatur, Spielfilm
		Medien funktional eingespannt		»freies« Probehandeln, symbolisch	
(extrem performativ)		performativ		schwach performativ	
außermedialer Raum 1. Welt			Raum des Medialen 2. Welt		

Design, Mode und Architektur wären als Mischwesen zu fassen. Sie haben einen Medienaspekt, zur Sphäre der Medien aber gehören sie nicht dazu.

performativ

Reale Konsequenzen symbolischer Handlungen nennt man *performativ*.

Zeichen

Medien bilden Zeichensysteme aus. Zeichensysteme stellen das Spielmaterial bereit, mit dem ein symbolisches Probehandeln möglich wird.

Die Sphäre der Zeichen ist von der Sphäre des Realen zielgerichtet getrennt. Beispiel sei die Bühnenrampe, die die symbolischen Vorgänge auf der Bühne von den tatsächlichen Vorgängen im Foyer und im Zuschauerraum absetzt. Das Publikum lernt diese Trennung als selbstverständlich zu akzeptieren; wer auf die Bühne stürmt, um die gefährdete Jungfrau zu retten, hat eine sehr grundsätzliche Konvention nicht begriffen.

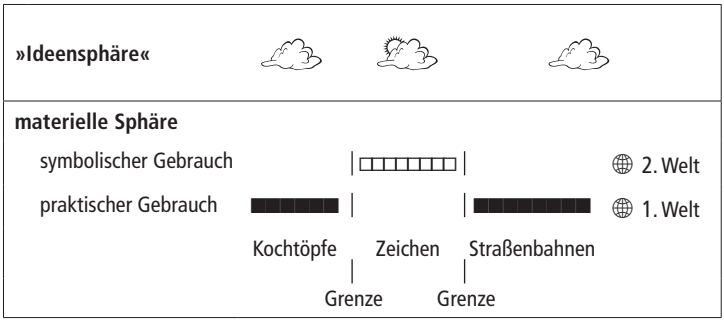
Medien und Medientechnik haben vor allem anderen diese Trennung zu gewährleisten.

Teil der materiellen Welt

Zeichen selbst sind *Teil der materiellen Welt* – dies macht die Trennung von Handeln und Probehandeln umso notwendiger und prekärer.

Ein bestimmter Ausschnitt der materiellen Welt wird abgegrenzt und für einen besonderen Gebrauch – den Gebrauch als Zeichen – freigestellt. Beispiel sei die mündliche Sprache: Der Lautstrom der Stimme wurde, anders als die Hände, für praktische Zwecke nicht gebraucht; nur auf dieser Basis konnte sich die Sprache als ein System von *Zeichen* – abgegrenzt von praktischen Eingriffen – entwickeln.

Auf dieser ersten Ebene sind Zeichen rein materiell; mit ›Ideen‹ haben sie zunächst nichts zu tun.



Die Zwei-Welten-Theorie also meint *nicht* die Trennung zwischen materieller und Ideensphäre, sondern grenzt innerhalb des Materiellen einen Sektor für den symbolischen Gebrauch ab.

Zeichenfunktionen

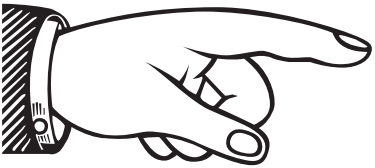
Erst auf dieser Basis können die Zeichen zu Trägern von ›Ideen‹ werden.

In einer ihrer Dimensionen sind Zeichen auf die Realität bezogen (Referenz). Sie verdoppeln, gliedern und interpretieren die überwältigend komplexe, dreidimensionale Realität.

Andererseits sind Zeichensysteme auf Repräsentation/Referenz nicht eingeschränkt. Mit Zeichen sind auch Spiel, Fiktion und rein mechanische Operationen möglich. Wie die Zeichen sich auf die Welt beziehen, wird insofern immer aufs neue ausgehandelt; dies ist Teil des symbolischen Probehandelns selbst.

Eigenschaften, Struktur und Funktionsweise der Zeichen sind Gegenstand der *Semiotik*; diese ist eine der Grundlagenwissenschaften der Medienwissenschaft.

Zeichen *zeigen*.



Repräsentation, Referenz

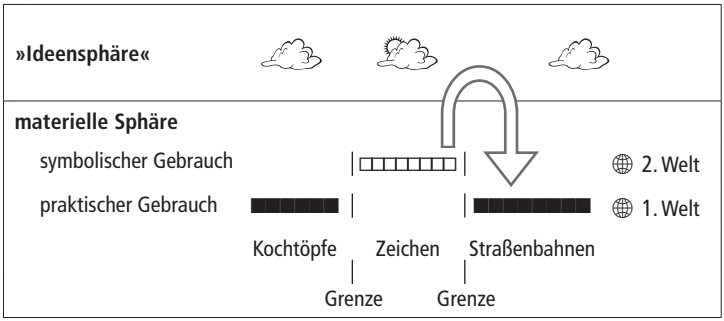
Zeichen stehen nicht für sich, sondern für andere Dinge.

Die Zeichenfolge W-a-s-s-e-r-h-a-h-n gibt es wahrscheinlich nur, weil es Wasserhähne in der 3-dimensional-tatsächlichen Welt gibt.

Aber gilt dies für alle Zeichen? Was ist mit dem Begriff der ›Ehre‹ oder dem Begriff Gottes? Der Fall des Einhorns z. B. ist klar: Einhörner gibt es *nur* im Mythos, nur also in Zeichenform …

Die Vorstellung, dass die Zeichen Dinge und Sachverhalte in der Welt ›repräsentieren‹, ist mehr als umstritten. *Dennoch ist sie unverzichtbar.* Eine naive Vorstellung von Repräsentation als ›Widerspiegelung‹ allerdings scheidet aus.

Zeichen zeigen auf Dinge und Sachverhalte in der tatsächlichen Welt.



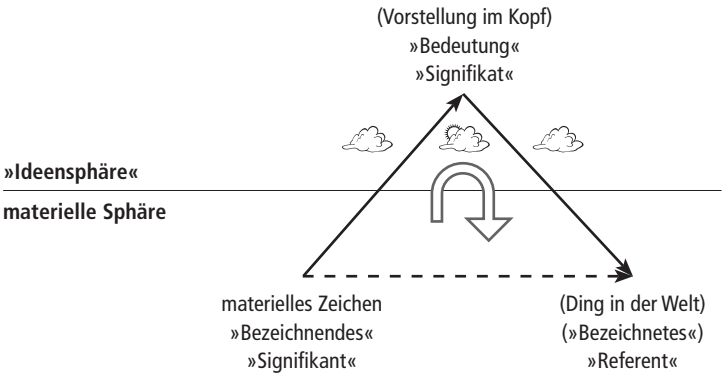
Daneben zeigen Zeichen auf Ideen und Fiktionen und auf andere Zeichen.

Zeichen sind auf spezifische Weise *reflexiv*.

Signifikant, Signifikat, Referent

Das Gesagte entspricht dem ›klassischen‹ Dreieck des Zeichens.

Das materielle Zeichen (der Signifikant) steht für ein mentales Konzept (das Signifikat); erst vermittelt darüber zeigt es auf Dinge in der Welt (die Referenten).[13]



Möglichkeit

Sobald man die Medien über das Probehandeln bestimmt, rückt nicht mehr das Tatsächliche, sondern die *Möglichkeit* in den Mittelpunkt der Mediendefinition.

Medien eröffnen den Raum des Möglichen.

Die Pointe der Medien ist, dass sie das Tatsächliche *überschreiten*.

Tiere

Der Gebrauch von Zeichen steht (neben dem Werkzeuggebrauch) für die Ablösung des Menschen aus der Naturgeschichte. Ob auch Tiere Zeichen verwenden, ist strittig; die Warnrufe, die viele Tiere benutzen, sind Kommunikation und haben hinweisenden Charakter, selbst komplizierte Systeme wie der Bienentanz aber sind eingebettet in den Instinkt, und Delfine und Hunde können vor allem Befehle befolgen.

Schimpansen allerdings hat man einen rudimentären Sprachgebrauch über Handzeichen beigebracht. (Und eine Schimpansin, der man einen potentiellen Liebhaber offerierte, signalisierte – für den Liebhaber bitter – das Zeichen für ›Klo‹!)

Einem vollen Symbolgebrauch am nächsten kommen Tiere vielleicht dann, wenn sie *spielen*; oder in der breiten Palette von *Täuschungsverhalten* (Goffman).[14]

Welterschließung

Zeichensysteme sind Maschinen der Welterschließung.

Sie arbeiten Wahrnehmungen und Erfahrungen, die ohne diese Vermittlung schlicht überwältigend wären, in ein Set erwartbarer Strukturen um. Sie bilden das Raster und das Ordnungssystem, mit dem wir der Welt gegenübertreten.

Diese Medienfunktion ist besonders unauffällig, weil sie uns quasi angewachsen ist. Sie ist diejenige, die am tiefsten in unser Ich hineinreicht.

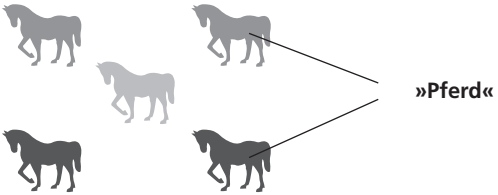
So ist es unmöglich, ein schwarz-weiß gestreiftes Pferd zu sehen, ohne dass im Kopf der Begriff ›Zebra‹ aufblitzt. ›Zebra‹ aber ist ein sprachliches Konzept – mit allem Wissen, das dazugehört: Assoziationen zur Savanne, das problematische Verhältnis zu den Löwen … *Organisiert* wird dieses Wissen durch die Sprache und allgemeiner durch unsere Medienerfahrung, die sich als ein Raster erwartbarer Strukturen in uns niederlegt. Was wir als Realwahrnehmung empfinden, ist durch dieses Raster und diese Vorerwartung immer schon vorstrukturiert.

Reduktion von Komplexität

Zeichensysteme haben die Pointe, dass sie wesentlich einfacher strukturiert sind als die Welt, die sie repräsentieren.

Medien und Zeichen sind Maschinen zur Reduktion von Komplexität.

Zeichen sind deshalb notwendig abstrakt. Sie schematisieren, subsumieren und typisieren, nur so kann ein reduzierter/überschaubarer Satz von Zeichen fast beliebig komplexe Sachverhalte repräsentieren.



viele konkrete Pferde **ein Konzept ›Pferd‹**

Allerdings unterscheiden sich die Medien und Zeichensysteme im Maß dieser Typisierung: Während Mathematik und Sprache hoch typisiert abstrakte und abgegrenzte Einheiten (Spielsteine, Worte, Zahlen) ausbilden, gilt dies für andere Systeme (Bildwerke, Fotografie, Film) zunächst nicht. Hier gibt es Regularitäten, Stereotypen, Schemata, nicht aber ein aufzählbares Vokabular einzelner Zeichen. Ein Spielfilm oder eine Fotografie würden immer ein einzelnes, konkretes Pferd zeigen.

Unterschiede in der Funktionsweise und der Leistungsfähigkeit der verschiedenen Zeichensysteme sind ein Hauptgrund dafür, dass es überhaupt verschiedene Medien gibt.

Dimensionen

Zeichen unterscheiden sich vom Bezeichneten auch physisch. Bilder z. B. reduzieren die dreidimensionale Realität auf nur zwei Dimensionen, sodass man Photos aufstapeln und abheften kann. Die Schrift reduziert das Bezeichnete noch drastischer. Das Museum ist insofern ein Sonderfall: Hier werden dreidimensional-tatsächliche Überbleibsel aufbewahrt.

Der Vorschlag, Medien danach zu unterscheiden, entlang wie vieler Dimensionen sie ihre materiellen Zeichen anordnen, stammt von Flusser.[15] Die Schriftzeile reiht die Zeichen notwendig linear (1d), Bilder wären zweidimensional-flächig usf. Ergänzend würde ich vorschlagen, die Dimension der Zeit und die zeitbasierten Medien einzubeziehen.

Selbstverständlich ist die getroffene Einteilung ebenso grob wie bestreitbar: kann es doch allein um die Ebene der materiellen Zeichenanordnung gehen; damit ist über deren Funktionsweise noch wenig gesagt.

3d + Zeit	(Realerfahrung) Gestik, Mimik	Theater			›Virtual Reality‹ (Themenparks)
3d	Monumente, (Architektur), (Werkzeuge)	(Objekte), (Waren), Skulptur	(Technik), (Design), Museum	(Stereofotografie) (Holographie)	(3d-modeling)
2d + Zeit				Film, Fernsehen	
2d		Bilder, Diagramme	Fotografie	Formeln, Layouts	Computergraphik
1d (Zeit)	mündl. Sprache, Musik				
1d		Schrift, Zahlen			Computer, Algorithmen
	Mediengeschichte →				

Nur die umrandeten Felder würde das Alltagsverständnis den Medien zurechnen.

Linearität, 1d

Der Linearität (1d), dies hat ebenfalls Flusser gezeigt, kommt eine Sonderrolle zu.

Die *Schrift* ist ein besonders striktes Ordnungssystem, weil zu jedem Zeitpunkt nur ein einziges Zeichen ausgewählt und angereiht werden kann.

Flusser sagt deshalb, die Schrift sei entstanden, um die Komplexität der Bilder in lineare Abfolgen zu *zerschneiden*. Bilder kennen eine eindeutige Abfolge (z. B. von Handlungen) nicht.

Zudem korrespondiert die räumliche Linearität (1d) mit der *Zeit*. Wo die mündliche Erzählung Handlungen in der zeitlichen Abfolge darstellt, projiziert die Schrift dieses Nacheinander auf die Zeile, also eine Achse des Raums.

(Auch Computer und Algorithmen gehören in die Welt des Linearen/Eindimensionalen; zum einen sind Algorithmen eine Form der *Schrift*; zum zweiten legt die Von-Neumann-Architektur der Computer auch die Ausführung der Programme auf eine lineare Abfolge fest. Flusser selbst hatte Zahlen und Algorithmen ›nulldimensional‹ genannt).

2d, Bilder

Bilder sind vor allem anderen dadurch gekennzeichnet, dass sie 2-dimensional-flächig sind.

Dies verbindet Bildwerke (Gemälde, Graphik) mit der Fotografie, aber auch mit Schemata, Konstruktionszeichnungen, Plänen und der Darstellung mathematischer und chemischer Formeln.

In Zeitschriften und Illustrierten wäre das *Layout* zu nennen; allgemeiner die graphische Gestaltung im Print, in den Bildmedien (TV-Design) und im WWW.

Bilder erlauben eine sehr schnelle und intuitive Orientierung.

Viele Bilder benutzen Erfahrungen, die aus der visuellen Realwahrnehmung stammen. Andere Bilder sind vollständig ›abstrakt‹.

Unterscheidungen

Zeichen erlauben Unterscheidung und Differenzierung.

Zeichen greifen gegebene Unterschiede auf – etwa den zwischen Steinen und Kaninchen –, stilisieren sie und schreiben sie durch Benennung/Etikettierung dauerhaft fest.

Andere Unterscheidungen allerdings sind weit weniger zwingend; sie sind ›willkürlich‹ oder konventionell. Die Unterscheidungen überlagern sich und bilden ein Netzwerk: Das Zeichen ›grau‹ könnte Kaninchen und Steine verbinden.

Indem sie mit Unterscheidungen, Kontrasten und Differenzierung arbeiten, sind Medien Maschinen der *Analyse*. In symbolischen Systemen wie der Sprache ist niedergelegt, welche Unterscheidungen sich im Umgang mit der Welt bewährt haben.

Zeichen und Medien erlauben es, im Spiel mit symbolischem Material Ordnungen auszuprobieren.

Dies gilt auf der Ebene des einzelnen literarischen oder filmischen Werks, das immer ein Geflecht von Beziehungen etabliert. (Die literarische Handlung, der Plot, ist Ordnung im Übergang.) Und ebenso für Wissenschaft und Mathematik. Algorithmen etwa sind besonders strenge Ordnungsentwürfe. Hier ist Ordnung *Anordnung des symbolischen Materials in Raum und Zeit*.

Daneben aber gilt dies auf der Ebene der Zeichensysteme insgesamt. Zeichensysteme sind Großordnungen, die in ihrer inneren Struktur die Weltsicht ganzer Gesellschaften festhalten.

Operationen

Der Umgang mit Medien und Zeichen hat eine handwerklich-praktische Seite. Man kann mit Zeichen spielen, Dinge ausprobieren, und zwar unabhängig davon, ob man sie schon verstanden hat oder nicht.

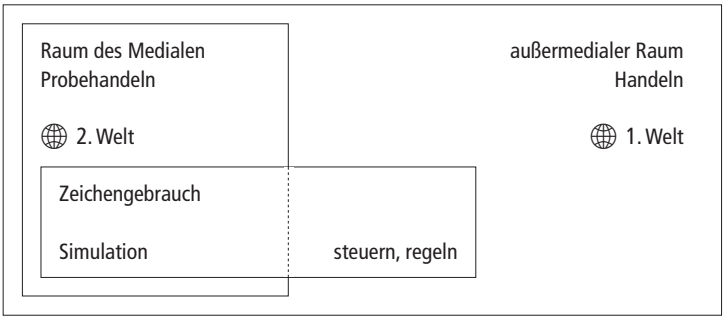
Die Pointe solcher Operationen ist, dass die Resultate nie völlig absehbar sind. Dies gilt für Fotografie und Film, wo der Zufall und die Eigenlogik des Materials eine Rolle spielen, und in anderer Weise für Algorithmen. Auch wenn der Weg der Berechnung vollständig determiniert ist, kann das Resultat überraschend sein.

steuern und regeln

Man kann Zeichen auch dazu verwenden, Vorgänge in der realen Welt zu *steuern* und zu *regeln*. Dies ist insbesondere im Feld der Computer relevant. Eventuell sind es die gleichen Chips, die gleichen Programme und die gleichen Daten, die einen Produktionsautomaten zunächst simulieren und später seine tatsächliche Bewegung steuern.

Nach der hier getroffenen Mediendefinition aber *fällt die Steuerung von Realvorgängen aus dem Bereich des Medialen heraus*.

Exakt hier würde die wichtige Grenze verlaufen, die Probehandeln vom Handeln trennt: Simulation wäre ein Medienvorgang, die Steuerung der Produktion – weil irreversibel – nicht.



(Auch dies übrigens entspricht dem Alltagsverständnis.)

Erkenntnis

Medien- und Zeichensysteme dienen der ›Kommunikation‹, darüber hinaus aber auch der Objektivierung und der Erkenntnisgewinnung.

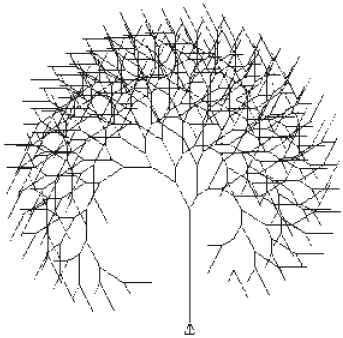
Das Spiel mit mathematischen Formeln oder technischen Skizzen etabliert einen Dialog nicht primär zwischen Menschen, sondern zwischen Mensch und Papier. Wissenschaftliche Erkenntnis entsteht häufig auf diesem Weg.

Und genereller: Wenn Medien und Symbolsysteme die Welt erschließen, ist Erkenntnis insgesamt an Medien gebunden. Medien arbeiten Wahrnehmung in Erkenntnis/Orientierung/Ordnungen um. Dass Medien ›reflexiv‹ sind, ist die Voraussetzung für Reflexion.

Steigerung von Komplexität

Wenn Medien und Zeichen Komplexität reduzieren, so gilt auch das Gegenteil:

An Schwerkraft, Physik und Tatsächliches kaum gebunden, und getrieben durch innere Differenzierung, Spiel, Wunsch und Fiktion vervielfältigt sich das Reich der Zeichen in die fraktalen Räume des Möglichen hinein.



Grenzen

Medien überschreiten nicht nur Grenzen, sie definieren und setzen auch Grenzen.

Indem ich entscheide, mit wem ich kommuniziere, entscheide ich auch, mit wem *nicht*. Wähle ich ein bestimmtes Buch, schließe ich zumindest für den Moment alle anderen Bücher aus. So entstehen *Grenzen*, *Inseln* und *Strukturen* im Reich der Medien.

Medien organisieren auch die *Grenzen*, die *Verweigerung* und die *Unmöglichkeit* von Kommunikation.

Babel

Das beste Beispiel hierfür ist Babel. Die Bibel erzählt, dass die Menschen hochmütig wurden, und einen Turm bauen wollten, der bis zum Himmel reichte.

Gott entschied, sie zu bestrafen, indem er ihre Sprachen verwirrte. Seit diesem misslichen Bauprojekt laborieren Menschen und Medien an Kommunikationsbarrieren.