

Andreas Böhn / Andreas Seidler

Mediengeschichte

2. Auflage



▶ **bachelor-wissen**
Mediengeschichte

bachelor-wissen



bachelor-wissen ist die Reihe für die modularisierten Studiengänge

- ▶ die Bände sind auf die Bedürfnisse der Studierenden abgestimmt
- ▶ der grundlegende Stoff wird allgemein verständlich präsentiert
- ▶ die Inhalte sind anschlussfähig für die Module in den Master-Studiengängen
- ▶ auf www.bachelor-wissen.de finden Sie begleitende und weiterführende Informationen zum Studium und zu diesem Band

b a c h e l o r - w i s s e n

Andreas Böhn / Andreas Seidler

Mediengeschichte

Eine Einführung

2., durchgesehene und korrigierte Auflage

narr |
VERLAG

Prof. Dr. Andreas Böhn ist Professor für Literaturwissenschaft / Medien am Karlsruher Institut für Technologie (KIT).

Dr. Andreas Seidler ist Akademischer Rat auf Zeit am Institut für Deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln.

Idee und Konzept der Reihe: **Johannes Kabatek**, Lehrstuhl für Romanische Sprachwissenschaft an der Eberhard-Karls-Universität Tübingen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

2., durchgesehene und korrigierte Auflage 2014

1. Auflage 2008

© 2014 Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG
Dischingerweg 5 · D-72070 Tübingen

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem und säurefreiem Werkdruckpapier.

Internet: <http://www.bachelor-wissen.de>

E-Mail: info@narr.de

Satz: Informationsdesign D. Fratzke, Kirchentellinsfurt

Printed in the EU

ISSN 1864-4082

ISBN 978-3-8233-6862-5

Inhalt

Vorwort XI

Themenblock 1: Theoretische Basis

1 Kommunikations- und Zeichentheorie 1

1.1 Kommunikationstheorie 2

 1.1.1 Kommunikationsmodell:
 Sender – Kanal – Botschaft – Empfänger 2

 1.1.2 Einfache Reiz-Reaktionsprozesse vs. Kommunikations-
 prozesse 2

 1.1.3 Information und Redundanz 3

 1.1.4 Kommunikationsmodell nach Jakobson 4

 1.1.5 Aus Jakobsons Modell resultierende Zeichenfunktionen .. 5

1.2 Zeichentheorie 7

 1.2.1 Bilaterales Zeichenmodell nach de Saussure 7

 1.2.2 Die triadische Struktur des Zeichens
 nach Charles S. Peirce 7

 1.2.3 *Type, Token, Tone* 8

 1.2.4 *Langue* und *parole* 8

 1.2.5 Zeichentypen 9

 1.2.6 Semiotische Ebenen 10

 1.2.7 Sprache und Bild als Zeichen 10

1.3 Übungsaufgaben 12

1.4 Literatur 13

2 Medienbegriffe 15

2.1 Universaler/weiter Medienbegriff 16

2.2 Elementarer semiotischer Medienbegriff 17

2.3 Technische Medienbegriffe 17

 2.3.1 Primäre, sekundäre und tertiäre Medien 17

 2.3.2 Analoge und digitale Medien 18

 2.3.3 Technisch-funktionaler Medienbegriff 19

2.4 Unterscheidung nach genutzten Sinneskanälen 21

2.5 Unterscheidung nach kommunikativer Reichweite und
 Organisation 22

2.6 Kommunikations- und organisationssoziologischer
 Medienbegriff 23

2.7	Mediendispositive	24
2.8	Übungsaufgaben	25
2.9	Literatur.....	26

Themenblock 2: Entwicklung der sprachbasierten Medien bis zum 20. Jahrhundert

3	Mündlichkeit und Schriftlichkeit	27
3.1	Mündlichkeit	28
3.2	Schriftlichkeit	30
3.3	Gesellschaftliche Folgen der Schriftlichkeit.....	33
3.3.1	Komplexitätssteigerung	35
3.3.2	Archivierung	35
3.3.3	Interpretationsprobleme.....	36
3.3.4	Ausdifferenzierung	37
3.4	Mündlichkeit und Schriftlichkeit in verschiedenen medialen Kontexten	38
3.4.1	Theater	38
3.4.2	Telefon.....	38
3.4.3	Anrufbeantworter	39
3.4.4	Kommunikationsmöglichkeiten im Internet.....	39
3.4.5	Hörfunk	40
3.4.6	Fernsehen	40
3.5	Übungsaufgaben	41
3.6	Literatur.....	41
4	Text, Buch, Druck.....	43
4.1	Text.....	44
4.2	Das Buch.....	45
4.3	Die Bibliothek.....	48
4.4	Die Drucktechnik und ihre Folgen	50
4.4.1	Auswirkungen auf die Literatur.....	54
4.5	Übungsaufgaben	57
4.6	Literatur.....	57
5	Zeitungen, Zeitschriften, Entstehung von Öffentlichkeit	59
5.1	Zeitung.....	60
5.1.1	Geschichte und Entwicklung der Zeitung	61
5.2	Zeitschrift	66
5.2.1	Geschichte der Zeitschriften	67
5.3	Massenmedien und Öffentlichkeit	68
5.4	Übungsaufgaben	69
5.5	Literatur.....	70

6	Sprache und Bild	71
6.1	Lautsprache.....	72
6.2	Schrift.....	72
6.3	Bild.....	74
6.3.1	Ikonzität.....	74
6.3.2	Indexikalität.....	75
6.3.3	Symbolik.....	76
6.4	Historische Stationen der Bildlichkeit und Text-Bild-Beziehungen in Europa.....	77
6.4.1	Höhlenmalerei.....	78
6.4.2	Antike Fresken.....	78
6.4.3	Mittelalter.....	79
6.4.4	Renaissance.....	81
6.4.5	Barocke Emblematik.....	83
6.5	Stilbegriffe.....	84
6.6	Übungsaufgaben.....	86
6.7	Literatur.....	87

**Themenblock 3: Entwicklung der modernen technischen Medien
seit dem 19. Jahrhundert**

7	Fotografie	89
7.1	Entwicklung zur Fotografie.....	90
7.2	Leistungen der Fotografie.....	95
7.3	Fotografie als Beruf und als Massenphänomen.....	97
7.4	Dokumentarische und künstlerische Fotografie.....	98
7.5	Folgen der Digitalisierung.....	99
7.6	Von der Fotografie zum Film.....	100
7.7	Übungsaufgaben.....	101
7.8	Literatur.....	102
8	Film	103
8.1	Das Kino-Dispositiv.....	104
8.2	Entwicklung der Filmtechnik.....	105
8.3	Unterscheidungen innerhalb des Mediums Film.....	107
8.3.1	Spaltung in Dokumentarfilm und Spielfilm.....	107
8.3.2	Real- und Animationsfilm.....	108
8.3.3	Realistische und artifizielle Tendenzen.....	110
8.4	Hybridität des Films.....	112
8.5	Montage.....	113
8.6	Ausbildung verschiedener Spielfilmgenres.....	115
8.7	Das Starsystem.....	115

8.8	Das Autorenkino	116
8.9	Übungsaufgaben	116
8.10	Literatur.....	117
9	Radio und Fernsehen	119
9.1	Radio	120
9.1.1	Entstehung	120
9.1.2	Programmgestaltung.....	122
9.1.3	Konkurrenz durch das Fernsehen.....	124
9.2	Fernsehen	125
9.2.1	Fernsehvisionen.....	125
9.2.2	Entstehung und Entwicklung	128
9.2.3	Charakterisierungen des Mediums Fernsehen	132
9.3	Übungsaufgaben	136
9.4	Literatur.....	137
10	Digitale Medien	139
10.1	Der Computer	140
10.1.1	Grundlagen der Computertechnik.....	141
10.1.2	Geschichte des Computers.....	144
10.2	Das Internet	146
10.3	Übungsaufgaben	149
10.4	Literatur.....	149
11	Multimedia und Hypermedia	151
11.1	Multimedia	152
11.2	Hypertext und Hypermedia	153
11.3	Medienkonvergenz.....	157
11.4	Übungsaufgaben	160
11.5	Literatur.....	160
 Themenblock 4: Übergeordnete Aspekte der Mediengeschichte		
12	Selbstreflexivität und Intermedialität	161
12.1	Selbstreflexivität	162
12.2	Intermedialität	165
12.2.1	Intermedialität als Partizipation an der Aktualität der digitalen Medien.....	166
12.2.2	Fotografie und Emblematik.....	168
12.2.3	Fotografie und Malerei	169
12.2.4	Fotografie und Film	171
12.2.5	Film und Malerei.....	173

12.3 Übungsaufgaben	175
12.4 Literatur	175
13 Medienwelten und Medienwirklichkeit	177
13.1 Welt, Weltbild, Lebenswelt	178
13.1.1 Konstruktion der Wirklichkeit	179
13.1.2 Kultur als Repräsentations- und Reflexionsform von Wirklichkeitskonstruktionen	180
13.1.3 Prozess der Zivilisation und Modernisierung	181
13.2 Bild, Simulation, virtuelle Realität	184
13.3 Übungsaufgaben	190
13.4 Literatur	191
14 Mediennutzung und Medienwirkung	193
14.1 Mediennutzung	194
14.2 Medienwirkungsforschung	197
14.2.1 Quantitative und qualitative Forschungsmethoden	198
14.2.2 Ansätze der Wirkungsforschung	199
14.3 Spezifische Erklärungsmodelle am Beispiel: Medien und Gewalt ..	202
14.4 Übungsaufgaben	205
14.5 Literatur	205
Zeittafel zur Mediengeschichte	207
Personenregister	209
Sachregister	211

Vorwort

Ziel dieser Einführung ist es, den Leserinnen und Lesern einen anschaulichen Überblick über die Geschichte der Medien von den frühesten Höhlenbildern bis zur Digitaltechnik der Gegenwart zu verschaffen. Dies soll nicht durch eine bloße Aneinanderreihung von Daten und Erfindungen geschehen. Vielmehr kommt es darauf an, die Entwicklung der Medien stets vor dem Hintergrund ihrer gesellschaftlichen Bedingungen und Folgen darzustellen. Gefragt werden soll dabei nach den Gründen für die Entstehung und die Etablierung neuer Medientechniken, aber ebenso nach ihren sozial- und mentalitätsgeschichtlichen Konsequenzen sowie ihrer Bedeutung in der gegenwärtigen Medienlandschaft.

Die Einführung ist in 14 Einheiten gegliedert, die auch als Entsprechung der üblichen Anzahl von Sitzungen einer Lehrveranstaltung innerhalb eines Semesters verstanden werden können. Die ersten beiden Einheiten vermitteln eine begriffliche und theoretische Basis für die weitere Betrachtung des Phänomens der Medien.

Die folgenden vier Einheiten beschäftigen sich mit der Entwicklung der sprachbasierten Medien. Einheit 3 beleuchtet die Unterschiede zwischen mündlichen und schriftlichen Kommunikationsformen sowie die Auswirkungen, die die historische Entstehung der Schrift auf die betreffenden Gesellschaften und Kulturen hatte. Einheit 4 setzt dies fort, indem die entstehenden Formen der Textpräsentation betrachtet werden und die Versuche, die sich mit dem Medium Schrift ansammelnden Wissensbestände zu ordnen. Ein wichtiges Datum ist dabei die Erfindung der Drucktechnik mit beweglichen Lettern in der Mitte des 15. Jh. Damit ist zum ersten Mal die massenhafte Verbreitung von Schrifterzeugnissen möglich, was weitreichende historische Folgen hat und den Grundstein für die Entstehung moderner Gesellschaften legt. Einheit 5 beschäftigt sich mit den auf der Drucktechnik beruhenden Medien Zeitung und Zeitschrift, die im Europa des 17. Jh. aufkommen und die Entstehung einer bürgerlichen Öffentlichkeit ermöglichen, mit tiefgreifenden gesellschaftlichen und politischen Konsequenzen. Die 6. Einheit folgt der Entwicklung der Bildmedien sowie dem Wandel der Beziehungen, in denen Sprache und Bild im Laufe der Mediengeschichte zueinander stehen.

Die Einheiten 7 bis 11 betrachten im Einzelnen die Entwicklung der modernen technischen Medien, die seit dem 19. Jh. entstehen. Den Anfang macht hier die Fotografie (Einheit 7), die ihren direkten technischen Nachfolger im Medium Film findet, ohne dabei selbst obsolet zu werden. Der Film (Einheit 8) etabliert seine ganz eigenen Vorführ- und Vermarktungsbedingungen. Inhalt-

lich kann er sich zwar zunächst an älteren Künsten wie Literatur und Theater orientieren, bildet jedoch schnell auch eigene Erzählformen und Genres aus. Einheit 9 folgt den Rundfunkmedien Radio und Fernsehen in ihrer flächendeckenden Ausbreitung sowie dem Wandel ihrer Programmstrukturen und -elemente im Laufe des 20. Jh. Das Fernsehen entwickelte sich zu einem gesellschaftlichen Leitmedium, das mehr Menschen erreicht und länger genutzt wird als alle anderen Medien. Bei der heute heranwachsenden Generation scheint sich dies jedoch zu ändern. So zeigen Studien, dass Jugendliche bereits mehr Freizeit mit Computer und Internet verbringen als vor dem Fernseher. Die historische Entwicklung der Digitaltechnik wird in Einheit 10 behandelt. Seit den 1980er Jahren verbreitet sich der Computer auch in Privathaushalten und nimmt dort immer mehr die Rolle eines Universalmediums ein, das in der Lage ist, alle früheren Medien zu integrieren (Einheit 11). Das Internet, das seit den 1990er Jahren in der Form des *World Wide Web* (WWW) seinen Siegeszug angetreten hat, eröffnete ganz neue Kommunikationsmöglichkeiten und verändert die Struktur der Öffentlichkeit nachhaltig.

Die drei abschließenden Einheiten des Buches beschäftigen sich mit übergeordneten Aspekten der Mediengeschichte. Unter der gegenwärtigen Konkurrenzsituation der Medien zeigen diese eine verstärkte Tendenz, ihre eigenen Bedingungen und Möglichkeiten in sich selbst zu reflektieren. Dies geschieht sowohl in künstlerischen als auch in unterhaltenden Formaten. Einheit 12 stellt hier einige Beispiele vor und zeigt auch, wie die verschiedenen Medien intermedial aufeinander Bezug nehmen können. Unsere Gegenwart kann in mehreren Hinsichten als „Medienwelt“ bezeichnet werden (Einheit 13). Der Umfang der Beschäftigung mit den Medien nimmt einen immer breiteren Raum im Leben der Menschen ein. Dadurch wird auch das Bild, das sich jeder einzelne von der Welt macht, immer stärker durch das geprägt, was von den Medien vermittelt wird. Die abschließende Einheit 14 beschäftigt sich daher mit der Entwicklung der Mediennutzung und mit wissenschaftlichen Ansätzen zur Untersuchung der Wirkungen von Medien.

Alle Einheiten werden ergänzt durch Kontrollfragen, die weniger Faktenwissen als das Verständnis von Zusammenhängen in der Entwicklung der einzelnen Medien überprüfen sollen. Hinzu kommen Hinweise auf weiterführende Literatur zu den behandelten Themen.

Der historischen und theoretischen Darstellung sind immer wieder Beispiele für künstlerische Auseinandersetzungen mit den Medien beigegeben. Häufig finden sich diese im Bereich des Kinos. Wir haben die Filmbeispiele jeweils unter die Überschrift *Mediengeschichte(n) im Film* gestellt. Damit soll auch zum Weiterdenken angeregt und für die historischen und strukturellen Hintergründe der verschiedenen Medienprodukte sensibilisiert werden, mit denen wir alle heute mehr als die Hälfte unserer wachen Lebenszeit verbringen.

Weitere Materialien, die Lösungen zu den Übungsaufgaben und aktuelle Hinweise zu den Themen des Buches finden sich auch auf der Internetseite der Reihe www.bachelor-wissen.de. Die entsprechenden Stellen in dieser Einführung sind – wie hier – durch eine Maus in der Randspalte markiert. Es wurde Wert darauf gelegt, das Themengebiet so darzustellen, dass es auch von Studienanfängern ohne spezifische Vorkenntnisse im Laufe eines Semesters erschlossen und angeeignet werden kann, sei es im Rahmen einer Lehrveranstaltung oder auch im Selbststudium. Mediengeschichte ist mittlerweile im Zuge der Modularisierung der BA-Studiengänge nicht mehr nur fester Bestandteil medienwissenschaftlicher Studiengänge im engeren Sinne, sondern wird auch in anderen kulturwissenschaftlichen Studiengängen oder in traditionellen Disziplinen wie den verschiedenen Nationalphilologien im Rahmen einer kulturwissenschaftlichen Ausrichtung vermittelt. Diese Einführung ist daher so konzipiert, dass sie im Rahmen einer einsemestrigen Lehrveranstaltung, sei es Vorlesung oder Seminar, umgesetzt werden kann und dann sowohl eine solide Grundlage für darauf aufbauende medientheoretische, -ästhetische oder -historische Veranstaltungen mit spezifischen Schwerpunkten bildet, als auch alleine oder als mediengeschichtlicher Anteil im Rahmen kleinerer medienwissenschaftlicher Module, etwa in Kombination mit einer Einführung in die Medientheorie, eingesetzt werden kann.

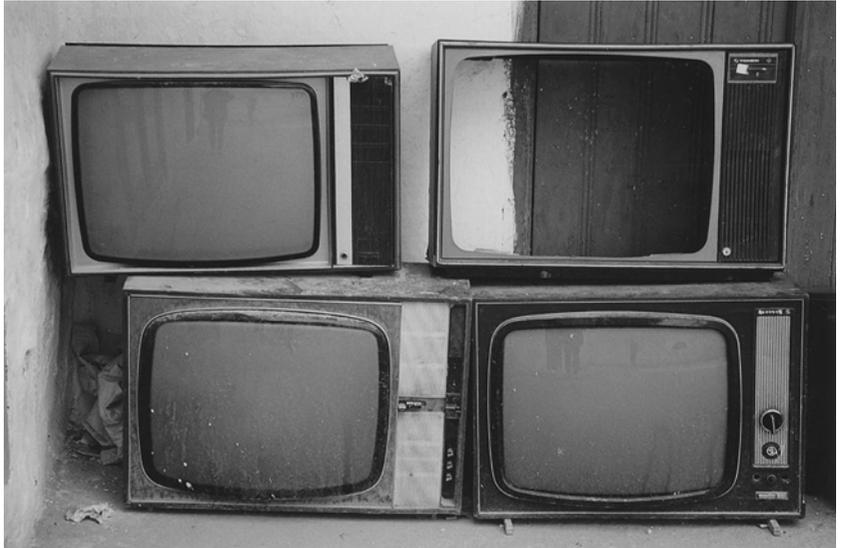
Dieses Buch geht auf eine Vorlesung zurück, die seit 2001 regelmäßig am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) gehalten wurde. Wir möchten daher allen Studierenden danken, die durch Hinweise, Anregungen und das Anfertigen von Protokollen zum Gelingen und zur Weiterentwicklung dieser Veranstaltung beigetragen haben, sowie insbesondere den verschiedenen Generationen von studentischen Hilfskräften und Mentoren, die die Vorlesung und die dafür erstellten Materialien betreut wie auch zum Teil bei der Arbeit am Manuskript des Buches und der Beschaffung von Bildern mitgewirkt haben. Bereits der Blick auf die wenigen Jahre, die seit der ersten Auflage dieses Buches 2008 vergangen sind, zeigt, wie schnell sich die Medienwelt in unserer Gegenwart wandelt. So hat sich die Zahl der Nutzer des erfolgreichsten sozialen Netzwerkes Facebook in Deutschland in diesem Zeitraum von 120.000 auf 25 Mio. mehr als verzweihundertfacht. Smartphones und Tablet-Computer, die heute allgegenwärtig sind, waren damals noch kaum bekannt.

Für die zweite Auflage des Buches wurden einige Angaben korrigiert und aktualisiert. Die Literaturangaben am Ende der Kapitel wurden, wo es angebracht erschien, ergänzt. Für wichtige Anregungen und Hinweise danken wir insbesondere Frau Dr. Claudia Pinkas-Thompson.

Karlsruhe, im November 2013

Andreas Böhn und Andreas Seidler

Ausgediente Fernseh-
seher in Tunesien.
Fotografin:
Sibylle Bauser



Kommunikations- und Zeichentheorie

Inhalt

1.1	Kommunikationstheorie	2
1.1.1	Kommunikationsmodell: Sender – Kanal – Botschaft – Empfänger	2
1.1.2	Einfache Reiz-Reaktionsprozesse vs. Kommunikationsprozesse	2
1.1.3	Information und Redundanz	3
1.1.4	Kommunikationsmodell nach Jakobson	4
1.1.5	Aus Jakobsons Modell resultierende Zeichenfunktionen	5
1.2	Zeichentheorie	7
1.2.1	Bilaterales Zeichenmodell nach de Saussure	7
1.2.2	Die triadische Struktur des Zeichens nach Charles S. Peirce	7
1.2.3	<i>Type, Token, Tone</i>	8
1.2.4	<i>Langue und parole</i>	8
1.2.5	Zeichentypen	9
1.2.6	Semiotische Ebenen	10
1.2.7	Sprache und Bild als Zeichen	10
1.3	Übungsaufgaben	12
1.4	Literatur	13

Diese erste Einheit gibt einen Überblick über verschiedene Begriffe und Modelle aus der Kommunikations- und Zeichentheorie. Sie sind für ein Verständnis des Phänomens der Medien und ihrer Geschichte unerlässlich. Auslöser der Entwicklung vieler dieser Theorien, denen die Begriffe entstammen, waren oftmals Neuerungen im Bereich der Medientechnik. Die historisch vorhandene Technik hat daher auch in vielen Fällen die jeweiligen theoretischen Modelle geprägt. Dies trifft insbesondere für die zuerst zu erläuternden Kommunikationsmodelle zu.

Kommunikation, egal in welchem Medium sie stattfindet, ist angewiesen auf den Gebrauch von Zeichen. Die Vielschichtigkeit dieses vom Alltagsverständnis her so geläufigen Begriffs zu vermitteln, ist Zweck des zweiten Teils der Einheit.

1.1 | Kommunikationstheorie

Medien als Vermittlungsinstanzen

Medien sind ganz allgemein gesprochen Vermittlungsinstanzen in Kommunikationsprozessen. Durch Medien wird eine Verbindung hergestellt, über die Kommunikation, also Informationsübermittlung durch Zeichen, stattfinden kann. Die Frage danach, was unter Kommunikation und was unter Zeichen zu verstehen ist, ist also eng verbunden mit der Bestimmung des Begriffs der Medien selbst.

1.1.1 | Kommunikationsmodell: Sender – Kanal – Botschaft – Empfänger

Technisches Kommunikationsmodell

Mit dem Aufkommen moderner technischer Kommunikationsmedien wie z. B. der Funkübertragung begann auch eine neue philosophische Reflexion darüber, was denn eigentlich Kommunikation sei. Der Versuch, Kommunikationsvorgänge allgemein zu beschreiben, führte zunächst zu einem einfachen, technischen Modell aus vier verschiedenen Elementen, die vorhanden sein müssen, um von einem Kommunikationsvorgang sprechen zu können: Sender, Empfänger, Botschaft und Kanal.

In diesem einfachen Kommunikationsmodell steht der Kanal für die Rolle des Mediums, also der Vermittlungsinstanz. Über den Kanal wird eine Botschaft von einem Sender zu einem Empfänger übertragen.

1.1.2 | Einfache Reiz-Reaktionsprozesse vs. Kommunikationsprozesse

Die Interaktion der vier Elemente Sender, Empfänger, Kanal und Botschaft lässt sich bereits durch ein einfaches Beispiel veranschaulichen, etwa durch den Vorgang des Kaufs einer Fahrkarte an einem Fahrkartenautomaten. Der Käufer übernimmt dabei die Rolle des *Senders*, welcher seinen Wunsch, ein bestimmtes Ticket zu erwerben, also die *Botschaft*, auf dem *Kanal* der elektrischen Leitungen an den Automaten-*Empfänger* übermittelt. Die

Botschaft ist dabei angekommen, wenn die entsprechende Fahrkarte gedruckt wird. Solche Informationsvermittlungsvorgänge können auch ausschließlich unter Apparaten ablaufen. Man spricht dabei von Reiz-Reaktions-Prozessen, um sie von komplexeren Kommunikationsprozessen zu unterscheiden. Einfache Reiz-Reaktions-Prozesse sind gekennzeichnet durch das Fehlen eines Interpretationsspielraums, was ein falsches Verstehen der Botschaft ausschließt. Entweder funktioniert der automatische Prozess oder nicht.

Davon sind Kommunikationsprozesse mit Interpretationsspielräumen zu unterscheiden. Solche finden zwischen Personen statt und sind gekennzeichnet durch die Möglichkeit von Verständnisproblemen. Die Botschaft kann dabei missverständlich oder völlig unverständlich sein. Deshalb zeichnen sich derartige Kommunikationsprozesse dadurch aus, dass sie den Vorgang der Kommunikation selbst zum Thema machen können. So können Rückfragen gestellt werden, die versuchen zu klären, ob die Verständnisprobleme an der Botschaft selbst oder an der Unzulänglichkeit des genutzten Kanals liegen. (Beim Gespräch etwa: ist das Verständnisproblem ein akustisches, oder wurde die Mitteilung in ihrer Bedeutung nicht verstanden? Sie kennen vermutlich alle den alten Witz: Frage des Referenten an sein Publikum: „Verstehen Sie, was ich sage?“ Spontane Antwort aus dem Publikum: „Nur akustisch.“)



Abb. 1.1
Fahrkartenautomat

Information und Redundanz

Die Botschaft eines Kommunikationsvorgangs ist nicht gleichbedeutend mit seiner Information. Um sich dies zu verdeutlichen, ist eine weitere begriffliche Unterscheidung einzuführen, nämlich die zwischen *Information* und *Redundanz*. Wenn eine Botschaft zum ersten Mal übermittelt wird, hat sie den Status einer Information, sofern ihr Inhalt dem Empfänger zuvor noch nicht bekannt war. Der Informationsgehalt bemisst sich also nach dem Grad der Neuheit und Unvorhersehbarkeit der mitgeteilten Botschaft. Eine wiederholt übermittelte Botschaft ist somit nicht mehr informativ.

Bei vielen Kommunikationsvorgängen macht eine Wiederholung der Botschaften trotzdem Sinn. Beim Funkverkehr z.B. ist es aufgrund möglicher atmosphärischer Störungen üblich, dass der Empfänger die Botschaft wiederholt, um den korrekten Empfang der Botschaft zu überprüfen. Durch

1.1.3

Information

Bedeutung der
Redundanz

diese Wiederholung wird keine neue Information erzeugt, sondern Redundanz, die für den Erfolg einer Kommunikation ebenso von Bedeutung sein kann.

Schriftliche
Kommunikation

Mündliche
Kommunikation

Redundanz stellt den Gegenbegriff zu Information dar. In jedem Kommunikationsakt müssen jedoch Anteile von Information und Redundanz miteinander verbunden sein. Es ließe sich vermuten, dass ein höherer Informationswert stets die Effektivität einer übermittelten Botschaft steigert. Das Verhältnis von Information und Redundanz in der Kommunikation hat jedoch je nach Kommunikationssituation verschiedene Optima. Bei einem schriftlichen Text haben die Leser die Möglichkeit, diesen beliebig langsam oder wiederholt zu lesen, um die Information zu erfassen. Es ist daher bei schriftlichen Texten möglich, eine höhere Informationsdichte und weniger Redundanz zu erzielen. Bei einem mündlich vorgetragenen Text können die Zuhörenden den Rezeptionsvorgang nicht nach ihrem Belieben unterbrechen oder wiederholen. Es empfiehlt sich daher bei der mündlichen Kommunikation zu ihrer Effektivitätssteigerung von vornherein mehr Redundanz in Form von mehrfachen Umschreibungen gleicher Inhalte mit anderen Worten oder Zusammenfassungen von bereits Gesagtem einzubauen.

Natürliche Sprachen

In den natürlichen Sprachen ist Redundanz bereits strukturell vorhanden. Jede Sprache hat nur ein bestimmtes Inventar an zulässigen Lauten und Lautverbindungen, auf die in der Kommunikation zurückgegriffen wird und die somit den Raum des Erwartbaren einschränken. Nur so können akustische Störungen aus der Kommunikation herausgefiltert werden, weil bekannt ist, welche Laute und Lautkombinationen z. B. in der deutschen Sprache zur Bedeutungskonstitution verwendet werden oder auch nicht. Auch die automatische Vervollständigung von Worten beim Schreiben von SMS kann nur funktionieren, weil bestimmte Zeichenverbindungen in einer Sprache wahrscheinlicher sind als andere.

1.1.4 | Kommunikationsmodell nach Jakobson

Der aus Russland stammende Linguist Roman Jakobson (1896–1982) stellte 1960 ein Kommunikationsmodell vor, das das viergliedrige Modell um zwei weitere Elemente erweiterte und somit geeigneter war, die Kommunikation zwischen Menschen in ihrer Funktionsweise zu beschreiben. Der Begriff Botschaft ist in diesem Modell durch *Mitteilung* ersetzt, der Begriff Kanal durch *Kontakt*. Die Begriffe *Kode* und *Kontext* fügte er dem Modell neu hinzu.

Kontext

Mit den neu eingeführten Begriffen macht Jakobson auf wichtige Voraussetzungen der Kommunikation aufmerksam. Der Begriff *Kontext* verweist auf die Rahmenbedingungen, die eine Mitteilung erst verständlich machen. Einfache Äußerungen wie „hier“, „dort“, „dieser“ (*Deixis*) sind ohne Kenntnis der Situation, in der die Kommunikation stattfindet, völlig unverständlich. In verschiedenen Kontexten öffnen sich verschiedene Interpretationsspielräume

für die Kommunikation. Ein und dieselbe Aussage kann je nach Kontext eine andere Bedeutung haben.



Abb. 1.2
Kommunikationsmodell nach Roman Jakobson

Veranschaulichen kann man sich dies wiederum an einem einfachen Beispiel: Angenommen, mehrere Personen sitzen in einem Raum mit offenem Fenster. Plötzlich sagt eine Person laut: „Es zieht!“ Isoliert betrachtet ist diese Aussage die bloße Feststellung eines Zustandes. Aufgrund der Situation in dem Raum kann sie aber auch als Aufforderung an eine dem Fenster näher sitzende Person verstanden werden, dieses zu schließen. Diese Bedeutung lässt sich aus dem Wortlaut gar nicht herauslesen, ist aber in dem beschriebenen situativen Kontext eine nahe liegende Deutung.

Der *Kode* ist das Zeichensystem, das die Formulierung oder auch die Ver- und Entschlüsselung einer Mitteilung regelt. Beim oben bereits erwähnten Beispiel des Fahrscheinautomaten ist der Kode installiert, so dass es keine internen Interpretationsspielräume gibt. Bei zwischenmenschlicher Kommunikation sind die Voraussetzungen jedoch ganz andere. Damit Kommunikation erfolgreich ist, müssen Sender und Empfänger über einen gemeinsamen Kode verfügen, d. h. zumindest eine gemeinsame Teilmenge eines Zeichensystems beherrschen. Ein solches Zeichensystem kann eine natürliche Sprache sein oder auch eine Fachsprache, deren Kode nur die jeweiligen Experten kennen.

Kode

Mit seiner Erweiterung des Kommunikationsmodells nahm Jakobson also Rücksicht auf die Relevanz der Rahmenbedingungen und die besonderen Spielräume, die sich in der zwischenmenschlichen Kommunikation eröffnen. Erfolgreiche Kommunikation setzt nicht nur einen Sender und einen Empfänger voraus, die durch einen Kanal miteinander verbunden sind. Vielmehr bedarf es der Wahl eines an Situation und Partner angepassten Kodes, die erst durch die Kenntnis des Kontexts ermöglicht wird.

Aus Jakobsons Modell resultierende Zeichenfunktionen

1.1.5

Den sechs Elementen von Jakobsons Kommunikationsmodell lassen sich spezifische Zeichenfunktionen zuordnen, die nun näher erläutert werden sollen.

Die *emotive* Zeichenfunktion ist dem Sender zugeordnet. Emotiv meint die Informationen, die der Sender beim Formulieren einer Mitteilung über sich selbst gibt, dazu gehören auch die unwillkürlich übermittelten. So kann etwa die Färbung der Stimme Auskunft geben über Geschlecht, Alter und Gemütszustand des Senders. Seine Ausdrucksweise gibt Hinweise auf die regionale Herkunft und den Bildungsstand.

Emotive Funktion

Abb. 1.3 |
Die Sprachfunktionen nach Roman Jakobson



Konative Funktion

Die *konative* (lat. *conari* = streben nach) Funktion richtet die Perspektive auf den Empfänger im Kommunikationsprozess. Sie bringt den Aspekt zum Ausdruck, dass durch die Kommunikation beim Empfänger etwas erreicht oder ausgelöst werden soll. So kann das Ziel der Kommunikation sein, seine Einstellung und seine Bereitschaft, etwas zu tun, oder einfach seinen Wissensstand zu verändern. Beispiele sind u. a. Werbung oder Propaganda.

Referenzielle Funktion

Die *referenzielle* Funktion bezeichnet den Bezug, den die Kommunikation auf ihre Umwelt nimmt. Hier wird also der Kontext relevant, in dem eine Kommunikation abläuft. Jede Kommunikation muss auf Gegenstände konkreter oder abstrakter Art verweisen. Wenn z. B. von einem *Ginkgo* die Rede ist, muss klar sein, auf welches „Ding“ in der Welt dieses Wort verweist, damit die Kommunikation gelingen kann.

Poetische Funktion

Die *poetische* Zeichenfunktion bezieht sich auf die Mitteilung und deren Gestaltung. Eine Mitteilung kann „schön“, „auffällig“, „kunstvoll“ usw. sein. Zur schriftlichen Mitteilung lassen sich verschiedene Schriftarten wählen. Sprache kann z. B. in Reime gefasst sein. Mit diesen Gestaltungsaspekten der Kommunikation beschäftigen sich vor allem die Bereiche Kunst, Design und Werbung. Klassisches Beispiel: *I like Ike* – der Slogan, mit dem Dwight D. Eisenhower 1952 in den Präsidentschaftswahlkampf gegen Adlai Stevenson zog.

Phatische Funktion

Die *phatische* Funktion rückt die Rolle des Kontakts im Kommunikationsprozess in den Blick. Sie wird immer dann aktualisiert, wenn überprüft werden soll, ob der Kanal, durch den kommuniziert wird, noch intakt ist. So richtet etwa bei einer gestörten Telefonverbindung die Frage: „Hören sie mich noch?“ die Aufmerksamkeit auf die phatische Funktion der Kommunikation.

Metasprachliche Funktion

Im Gegensatz dazu thematisiert die *metasprachliche* Zeichenfunktion nicht, ob eine Botschaft korrekt übermittelt, sondern ob sie in ihrer Bedeutung verstanden wurde. Metasprachliche Aspekte kommen dann ins Spiel, wenn überprüft wird, ob Sender und Empfänger über denselben Kode verfügen. Dies kommt etwa in der Nachfrage zum Ausdruck: „Haben Sie verstanden, was ich damit sagen will?“ Die Grundbedeutung von metasprachlich ist: sprechen über Sprache – insofern ist also die gesamte Linguistik metasprachlich, wie auch jeder Kommentar zu einem sprachlichen Werk.

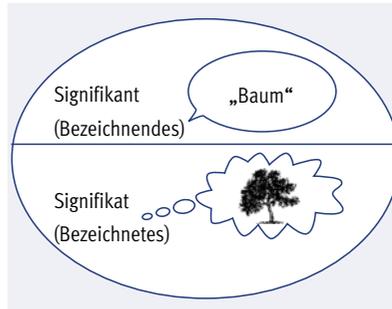
Zeichentheorie

Der Ausdruck Zeichen ist in seiner Alltagsbedeutung allgemein bekannt. Zu verstehen, was ein Zeichen ist und wie Zeichen funktionieren, setzt jedoch weitere begriffliche Unterscheidungen voraus. Verschiedene Sprach- und Kommunikationswissenschaftler haben das Zeichen mit vielfältigen Bestimmungen versehen.

Bilaterales Zeichenmodell nach de Saussure

Der Sprachwissenschaftler Ferdinand de Saussure entwarf vom Modell der Sprache ausgehend ein bilaterales (zweiseitiges) Zeichenmodell. Danach besteht ein Zeichen immer aus zwei Seiten, nämlich dem bezeichnenden Ausdruck (*Signifikant*) und der damit bezeichneten Vorstellung (*Signifikat*). Der *Signifikant* (das Bezeichnende) ist die materielle Seite

eines Zeichens, die dazu verwendet wird, etwas anderes zu bezeichnen. Das *Signifikat* (das Bezeichnete) ist die Vorstellung, die beim Hören oder Sehen des Zeichens entsteht. Saussure grenzt sich damit vom Gebrauch des Wortes „Zeichen“ alleine für die Ausdrucksseite ab. Er macht darauf aufmerksam, dass ein Zeichen eben erst dadurch zum Zeichen wird, dass Ausdruck und Vorstellung miteinander verbunden sind wie die zwei Seiten eines Blattes Papier.

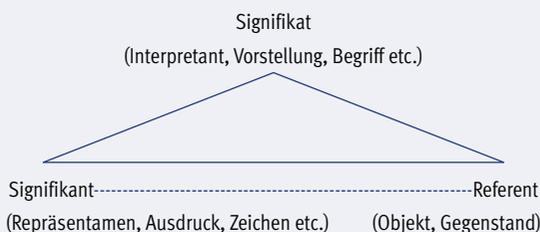


1.2.1

Abb. 1.4
Bilaterales
Zeichenmodell
nach Ferdinand de
Saussure

Die triadische Struktur des Zeichens nach Charles S. Peirce

Der amerikanische Philosoph Charles S. Peirce beschrieb mit der triadischen Struktur des Zeichens ein dreigliedriges Zeichenmodell. Dieses wird im folgenden Schaubild mit den Begriffen präsentiert, die am häufigsten verwendet werden; andere ebenfalls vorkommende, darunter die von Peirce selbst verwendeten, stehen in Klammern.



1.2.2

Abb. 1.5
Triadisches
Zeichenmodell nach
Charles S. Peirce
(1839–1914)

In diesem Modell wird nicht nur zwischen der Ausdrucksseite (Signifikant) und der Vorstellung (Signifikat), die damit verbunden ist, unterschieden. Es macht außerdem darauf aufmerksam, dass es zur Funktion des Zeichens gehört, einen Referenten (ein Objekt) in der Welt zu besitzen, auf den es durch die Verbindung von Ausdruck und Vorstellung verweist.

1.2.3 | *Type, Token, Tone*

Die verschiedenen Aspekte des Zeichens lassen sich noch nach anderen Kriterien unterscheiden. Die Begriffstrios *type, token, tone* erlaubt eine genauere Analyse des Zeichenbegriffs.

Tabelle 1.1 |
Weitere Zeichen

<i>type</i> (Ausdruck)	<i>token</i> (Äußerung)	<i>tone</i> (Tönung)
Unter <i>type</i> wird der hinter einer konkreten Äußerung stehende Ausdruck, das allgemeine Muster verstanden, das die Verstehbarkeit und Wiedererkennbarkeit eines Zeichens erst ermöglicht, also beispielsweise der Buchstabe „A“ unabhängig von seiner konkreten Realisierung.	Das <i>token</i> ist die konkrete Äußerung in einer Kommunikationssituation, die Aktualisierung eines Zeichens (<i>type</i>) in Raum und Zeit, etwa genau das „A“, das hier in diesem Satz auf dieser Seite dieses Exemplars des Buches <i>Mediengeschichte</i> steht.	Unter <i>tone</i> werden solche Aspekte an den <i>tokens</i> (konkreten Äußerungen) verstanden, die auf der Ebene des <i>type</i> nicht von unterscheidender Bedeutung sind. So kann z. B. die Verwirklichung ein und desselben abstrakten Musters, etwa des Buchstaben „A“, ganz verschiedene Ausformungen annehmen, ohne dass sich dadurch die Bedeutung verändert. („A“, „A“, „A“)

1.2.4 | *Langue und parole*

Die Unterscheidung von aktualisierten Zeichen und einem diesen zugrunde liegenden System nimmt auch Ferdinand de Saussure mit seinen Begriffen *langue* und *parole* vor. Unter *langue* versteht er dabei die Sprache als System, also als Gesamtheit aller potenziell vorhandenen Vokabeln (*Lexik*) zusammen mit den zugehörigen Verknüpfungsregeln (*Grammatik*).

Unter *parole* hingegen werden die tatsächlich aktualisierten sprachlichen Äußerungen verstanden. Diese Unterscheidung von *langue* und *parole* ist deshalb wichtig, weil ohne sie die Veränderungen von Sprachen im Laufe der Zeit nicht erklärbar wären. *Langue* und *parole* stehen nämlich in einem ständigen Spannungsverhältnis. Das sprachliche System wird in der konkreten Anwendung laufend modifiziert. So können manche Wörter ganz in Vergessenheit geraten (z. B. die im Althochdeutschen gebräuchlichen *oheim* ‚Mutterbruder‘

Erklärbarkeit von
Sprachwandel

(Onkel mütterlicherseits) und *fetiro* ‚Vaterbruder‘ (Onkel väterlicherseits; s. Nübling et al. 2008: 127)), andere neu eingeführt werden (z. B. *Ganzkörperlifting*, *Flachvater* oder *Mentaliban*; s. Lemnitzer 2007). Oder es findet auf der Ebene der Grammatik eine Relativierung der Regeln durch Abweichungen und Vereinfachungen im Gebrauch statt, bis sich schließlich neue Regeln bilden. (Dieser Prozess lässt sich z. B. an der Entwicklung der deutschen Sprache vom Althochdeutschen über das Mittelhochdeutsche bis zum heutigen Hochdeutsch verfolgen.)

Zeichentypen

Charles S. Peirce hat Zeichen ganz allgemein in drei verschiedene Typen unterschieden:

Ein *Index* ist ein Zeichen, das einen zeitlichen oder räumlichen Bezug zu seinem Referenten hat. Ein natürlicher Index ist ein Zeichen, das als Folge der Wirkung seines Objekts verstanden wird. So ist Rauch ein Zeichen für Feuer und ein Fußabdruck im Sand ein Zeichen dafür, dass dort ein Lebewesen gegangen ist. Ein künstlicher Index ist beispielsweise ein Pronomen, dessen Bezug von dem Zusammenhang seiner konkreten Äußerung mit seinem Referenten abhängt. ‚Dieser Baum‘ ist der Baum vor mir oder der Baum, auf den ich gerade zeige; unabhängig von einer solchen Situation ist nicht klar, welcher Baum gemeint ist.

Ein *Ikon* ist ein bildhaftes Zeichen. Es steht in einem Ähnlichkeits- oder Analogieverhältnis zu dem, was es bezeichnet. Eine bildhafte Darstellung kann insofern als Zeichen für einen Gegenstand verstanden werden, als es diesem ähnlich ist.

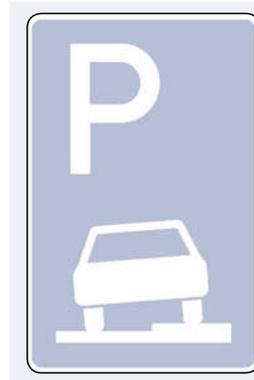
Ein *Symbol* ist ein arbiträres (willkürliches) Zeichen, d. h. die Zuordnung von Zeichen und Bezeichnetem beruht lediglich auf einer Konvention. So ist der rote Rahmen um ein Verkehrsschild ein Symbol für Gefahr, weil dies so zugeordnet wurde, und nicht, weil ein bildhafter oder ursächlicher Zusammenhang zwischen beiden besteht.

Die meisten Wörter in natürlichen Sprachen sind ebenfalls als symbolische Zeichen zu verstehen. Die einzige Ausnahme sind onomatopoetische Wörter, die ihre Bedeutung durch die Lautähnlichkeit mit dem Bezeichneten herstellen, z. B. *wauwau*, *klatschen*. *Onomatopoetika* (lautmalerische Ausdrücke) sind demnach als ikonische Zeichen einzuordnen.

Die Zeichentypen treten häufig in vermischter Form auf. Viele Verkehrsschilder bestehen aus symbolischen und ikonischen Elementen. So z. B. das Schild „Achtung Wildwechsel“. Durch Form und Farbe verweist es symbolisch

| 1.2.5

Index



| Abb. 1.6

Ikon „Parken auf Gehwegen“

Ikon

Symbol

Vermischte Formen