

Hartmut Winkler

Mediendefinition

2004

<https://doi.org/10.17192/ep2004.1.1857>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Winkler, Hartmut: Mediendefinition. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 21 (2004), Nr. 1, S. 9–27. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2004.1.1857>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Standpunkte

Hartmut Winkler

Mediendefinition

Was ist denn nun eigentlich ein Medium? In den Grundkursen der Medienwissenschaft taucht immer wieder das Bedürfnis auf, den Medienbegriff – wie vorläufig auch immer – zu definieren und die Sphäre der Medien gegenüber anderen gesellschaftlichen Funktionsbereichen abzugrenzen.

Da es eine bündige Antwort auf diese Frage nicht gibt, soll im Folgenden eine kumulative Definition vorgeschlagen werden, die erst in der Aufschichtung verschiedener Perspektiven – kumulativ eben – Sinn macht. Da die einzelnen Bestimmungen unterschiedlichen Theorie-Kontexten entstammen, sind sie notwendig inkohärent; und jede Definition verweist auf weitere Begriffe, die genauso strittig und definitionsbedürftig erscheinen wie der Medienbegriff selbst. Dies ist nicht Defekt, sondern zeigt an, dass der Medienbegriff vielfältige innere Spannungen enthält. Die Definition verläuft über 6 Basisthesen, die dann erläutert und ausgebaut werden:

Basisdefinition

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 geografischer Distanzen (Telekommunikation) ist für

Medien ebenso typisch wie die Überwindung der Zeit, also der Aspekt von Speicherung und Traditionsbildung.

6. Medien sind unsichtbar

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

Kommentar

zu 1. ‚Kommunikation‘, Netz, Gesellschaft:

1.1 Kommunikation ist als ein gesellschaftlicher Funktionszusammenhang zu denken, und nicht als eine Tätigkeit zweier Personen.

1.2 Netzbildung, Erreichbarkeit

Medien bilden Netze aus, an die sie die Einzelnen anschließen.

Dies gilt zunächst technisch, in der Geografie des Telefonnetzes, der Rundfunksender und Internetknoten; das tatsächlich etablierte Netz aber ist wesentlich komplexer: Die Technik, die Möglichkeit der Teilhabe (Erreichbarkeit) und die tatsächlichen Akte der Kommunikation überlagern sich in einem unübersehbaren Geflecht.

1.3 Praxen und Niederlegungen

Das Netz der Medien verbindet Praxen und Niederlegungen.

Praxen/Handlungen sind das fluide Element, Niederlegungen das statische. Praxen gibt es auf der Seite der Produktion (Äußerungsakte, Produktion von Filmen, Produktion von Medientechnik), auf der Seite des Mediengebrauchs und in der Sphäre der Verteilung von Medienprodukten.

Niederlegungen sind die Medienprodukte selbst (Texte, Filme) sowie die Medientechnik.

Praxen und Niederlegungen sind zyklisch miteinander verbunden.

1.4 ‚Vermittlung‘

Medien sind Mittler und bilden eine Sphäre der Vermittlung.

Medien treten dazwischen. Zwischen die Kommunizierenden und zwischen sie und die Welt. Wie alle Mittler sind die Medien freundlich-

verbindliche Diener und unüberwindliche Trennung/Barriere. Sphäre der Moderation, der Verständigung und des Ausgleichs, machtvoll/unumgängliche Zwischeninstanz, Ort der Verfälschung, Umleitung, des Mithörens und der Zensur.

1.5 Gesellschaftliche Selbstbeobachtung

Medien haben reflexiven Charakter, sie sind eine Instanz der Selbstbeobachtung der Gesellschaft.

1.6 Systemcharakter

Als Sphäre der Vermittlung und Vernetzung bilden die Medien eine Ebene oberhalb der Individuen, die sie vernetzen.

Sie rücken zu einem System zusammen, das eigene Gesetze hat und einer eigenen Entwicklungslogik folgt.

1.7 Institutionen

Auf gesellschaftlicher Ebene sind Medien Institutionen.

Institutionen übernehmen und stabilisieren Funktionen, die für die gesellschaftlichen Vollzüge notwendig sind. Sie bilden ‚Organe‘ der arbeitsteiligen Gesamtstruktur.

Die Medien werden im Voranschreiten der Arbeitsteilung als ein besonderer Bereich ausgegliedert. Gestützt auf eine immer voraussetzungs-vollere Technik geht hiermit ein Prozess der Verselbstständigung, der Festschreibung und der Professionalisierung einher.

Institutionen haben die Eigenschaft, die eigene Funktion in die Zukunft zu verlängern. Hiermit ist eine Tendenz zur Verhärtung, Abschottung und eine Resistenz gegen Veränderung verbunden. Materielle, technische Implementierungen und Standards sowie ökonomische Investitionen spielen hier eine wichtige Rolle.

1.8 Komplement der gesellschaftlichen Differenzierung

Sind die Medien einerseits Resultat und Glied der gesellschaftlichen Arbeitsteilung, so ist ihre konkrete Funktionsweise dem genau entgegengesetzt: Medien haben auf symbolischer Ebene zu vermitteln, was die Arbeitsteilung (und allgemein: die gesellschaftliche Differenzierung) trennt.

Im rapiden Prozess der gesellschaftlichen Differenzierung droht die

Welt in Einzelprojekte und -perspektiven zu zerfallen. Die Sprache (die symbolischen Systeme) und die Medien wirken dem entgegen, weil sie eine Sphäre des Austauschs etablieren, die potenziell alle Facetten der differenzierten Gesellschaft durchdringt und aufeinander bezieht. Medien sind insofern immer ‚Interdiskurs‘.

In dieser Funktion allerdings sind die Medien nicht allein: ein ähnlich alles durchdringender, unifizierender Prozess – allerdings außerhalb des Symbolischen – ist der Warentausch. (Objektive Vergesellschaftung und symbolische Vergesellschaftung konkurrieren teilweise auf gleichem Terrain).

Gleichzeitig stellen Medien Material bereit, das auch Differenzierung, Streit und Widerstreit erlaubt.

1.9 Ökonomie

Auf ihrer Institutionenseite berühren die Medien die Ökonomie.

Symbolische Produkte (Texte, Bilder, Filme) werden gegen Geld getauscht und treten als Waren in den gesellschaftlichen Tauschkreislauf ein.

Gleichzeitig sind symbolische Produkte den Mechanismen des Ökonomischen systematisch entgegengesetzt: Worte z. B. werden zwar ausgetauscht, nicht aber gehandelt, bezahlt oder besessen (Geschenk-Ökonomie); die technische Reproduktion und die ‚Immaterialisierung‘ der Zeichen macht die Herstellung von Einzelexemplaren tendenziell so billig, dass die Warenform nur mit den Mitteln eines repressiven Rechts durchgesetzt werden kann (Beispiel Softwareindustrie).

1.10 Recht

Symbolische und mediale Prozesse werden, wie andere gesellschaftlich relevante Bereiche, durch das Recht reguliert.

Das Copyright etwa versucht die Logik des materiellen Eigentums auf die Sphäre des Symbolischen zu übertragen. Copyrights regeln in zunehmenden Maße den Zugang zu symbolischen Produkten; anders als Bibliotheken sind Datenbanken häufig kostenpflichtig, Fotografie und Film kennen kein kostenfreies Zitat.

Dabei ist das Recht selbst zutiefst symbolisch: Gesetze sind aus Worten gemacht. Erst indem es sich mit außersymbolischen Institutionen systematisch verbindet (Polizei, Gerichte, Strafvollzug etc., kann das Recht

seine Geltung durchsetzen.

1.11 Macht

Medien sind verflochten mit der Macht und gleichzeitig ihr Gegenpol.

Machtmechanismen residieren im Tatsächlichen, spielen aber auch im Symbolischen eine Rolle. Symbolische Prozesse werden von Interessen mitstrukturiert. Werbung und PR, Lüge, Ideologie und Propaganda zeigen an, dass Medien und Zeichen für fast beliebige Zwecke instrumentalisiert werden können.

Gleichzeitig ist das symbolische Probehandeln eine wirksame Gegeninstanz gegen real implementierte Machtstrukturen. Hierher gehört die Utopie des herrschaftsfreien Diskurses sowie die Tatsache, dass alle geschichtlichen Umbrüche eine Vor- und Parallelgeschichte im Umbruch der Überzeugungssysteme hatten. Symbole sind die Waffen der Machtlosen.

Auf der institutionellen Seite der Medien stehen sich zentralistische Tendenzen (Gatekeeper-Funktion) und dezentralistisch/emanzipative Tendenzen (Massenteilhabe) gegenüber. Der institutionelle Zentralismus der Medien selbst ist doppeldeutig: je unabhängiger die medialen Institutionen von realen Machthabern sind, desto eher können sie zu einer Kontroll- und Gegenmacht werden.

zu 2. symbolischer Charakter der Medien:

2.1 Bestimmung des Symbolischen

Das Reich der Medien ist das Reich des Symbolischen. Die wohl plausibelste Definition der Medien ist, dass sie ein symbolisches Probehandeln erlauben.

Medien etablieren innerhalb der Gesellschaft einen Raum, der die Besonderheit hat, von tatsächlichen Konsequenzen weitgehend entkoppelt zu sein. 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.

2.2 Zeichen

Medien bilden Zeichensysteme aus. Zeichensysteme stellen das Spielmaterial

bereit, mit dem symbolisches Probehandeln möglich wird.

Die Sphäre der Zeichen ist von der Sphäre des Bezeichneten zielgerichtet getrennt. In einer ihrer Dimensionen sind Zeichen auf die Realität bezogen (Referenz). Sie verdoppeln, gliedern und interpretieren die überwältigend-komplexe, dreidimensionale Realität; die Sphäre des Symbolischen entsteht in dieser Abgrenzung/Verdopplung.

Andererseits sind Zeichensysteme auf Repräsentation/Referenz nicht eingeschränkt. Mit Zeichen sind auch Spiel, Fiktion und rein mechanische Operationen möglich. Weil symbolische Prozesse an das Tatsächliche nicht gebunden sind, konstituieren Zeichen eine Sphäre der Möglichkeit, die dem Tatsächlichen gegenübertritt. Welche Geltungs- und Referenzansprüche die einzelnen Zeichensysteme stellen, wird insofern immer aufs Neue ausgehandelt; dies ist Teil des symbolischen Probehandelns selbst.

2.3 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 gegenüberreten.

2.4 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.

Allerdings unterscheiden sich die unterschiedlichen 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. Unterschiede in der Funktionsweise und der Leistungsfähigkeit der verschiedenen Zeichensysteme sind ein Hauptgrund dafür, dass es

überhaupt verschiedene Medien gibt.

2.5 Reduktion von Komplexität_2

Zeichen unterscheiden sich vom Bezeichneten auch physisch.

Bilder z. B. reduzieren die drei-dimensionale Realität auf nur zwei Dimensionen, so dass man Fotos aufstapeln und abheften kann. Die Schrift reduziert das Bezeichnete noch drastischer. Das Museum ist insofern ein Sonderfall: hier werden dreidimensional-tatsächliche Überbleibsel aufbewahrt.

2.6 Unterscheidungen, Differenzierungen

Zeichen erlauben Unterscheidungen.

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. Das Zeichen ‚grau‘ könnte Kaninchen und Steine zudem verbinden.

2.7 Anordnungen, Ordnungen

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 oder transitorische Ordnungen (Handlung, Plot) etabliert, und ebenso für Wissenschaft und Mathematik. Algorithmen etwa sind besonders strenge Ordnungsentwürfe.

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

2.8 Operationen

Der Umgang mit Medien und Zeichen hat eine handwerklich-praktische Seite darin, 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 erscheint, kann das Resultat überraschend sein.

2.9 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 (Der Aspekt der Intersubjektivität bleibt gegeben, insofern die verwendeten Zeichensysteme immer schon intersubjektiv sind).

2.10 Steigerung von Komplexität

Wenn Medien und Zeichen Komplexität reduzieren, so gilt auch das Gegenteil: An keine Schwerkraft, keine Physik, kein Tatsächliches gebunden und getrieben durch innere Differenzierung, Spiel, Wunsch und Fiktion, vervielfältigt sich das Reich der Zeichen in die fraktalen Räume des Möglichen hinein.

zu 3. Technik:

3.1 Alle Medien sind technische Medien.

Auch basale Medien wie mündliche Sprache, Ritus und Tanz sind auf Technik angewiesen. Der Technikbegriff muss erweitert werden, so dass er Körpertechniken und Praxen mit umfasst; entsprechend sinnvoll erscheint, einen weiten Technikbegriff (Technik_1, *téchne*) von einem engen Technikbegriff (Technik_2, *hardware*) zu unterscheiden. Im Verlauf der Mediengeschichte verschiebt sich das Gewicht von der Technik_1 hin zur Technik_2, deren innere Komplexität nimmt zu.

3.2 Mit ihrer Technikseite gehören die Medien der Sphäre des Tatsächlichen an. Dies steht in Spannung zu ihrem symbolischen Charakter (Probehandeln).

3.3 Medien gibt es nur im Plural.

Jedes einzelne Medium hat seine Gesetze, es gibt kein Medium, das alle anderen Medien einschließt.

Das Verhältnis der Medien untereinander (Ergänzung? Konstellation?)

Konkurrenz?) ist eines der schwierigsten Probleme innerhalb der Medienwissenschaft. Medien kann man nur mit Hilfe von Medien beobachten.

3.4 Betrachtet man vor allem die Technik__2 (hardware), so erscheint die Technikseite der Medien zentriert auf zwei Pole: die Erreichbarkeit einer immer größeren Zahl abwesender Rezipienten/Empfänger und die Ermöglichung immer neuer Typen von Zeichenoperationen.

Technik und Zeichen stehen in enger Wechselbeziehung, bestimmte Zeichensysteme sind nur auf Basis sehr entwickelter Techniken möglich.

3.5 Technikgeschichte

Die historische Entwicklung der Medien wird häufig über die Entwicklung der Medientechnik modelliert. Dies ist unzureichend.

So augenfällig technische Umbrüche und Innovationsschübe sind, so klar ist, dass medientechnische Innovationen ihren Hintergrund im Sozialen, im Ökonomischen, in Strukturerefordernissen und Systemspannungen, in Mentalitäten und Bedürfnisstrukturen haben.

Man wird deshalb Determinationen in beide Richtungen annehmen müssen: Medien(-techniken) bestimmen die Gesellschaft und jede Gesellschaft bringt ihre Medien hervor.

3.6 Einschreibung in Technik

Man kann die Technik selbst als eine gesellschaftliche Form der ‚Einschreibung‘ betrachten.

Einschreibung in Technik ist besonders dauerhaft, die Technik ist auf ihre ‚Inhalte‘ schwer zu befragen.

3.7 Professionalisierung

Technik ist ein entscheidender Antrieb zur Professionalisierung und Institutionalisierung innerhalb des Medienbereichs.

3.8 Kapital

Technikeinsatz, institutionelle Verselbstständigung und die Zusammenballung von Kapital stehen in einem engem Wechselverhältnis. Die genannten Faktoren wirken häufig in Richtung einer Zentralisierung.

zu 4. ‚Form‘ und ‚Inhalt‘

4.1 Medium und Botschaft

Es erscheint sinnvoll, die Ebene des Medialen von der der Medieninhalte (Botschaften) zu unterscheiden.

4.2 Medien sind nicht neutral

Medien werden häufig als ‚Mittel‘ – z. B. der Kommunikation – begriffen; das greift zu kurz.

Medientechnik ist vielmehr selbst Form, die bestimmte Inhalte möglich und andere unmöglich/unwahrscheinlich macht. In einem gegebenen Medium kann man keineswegs alles sagen.

4.3 Einfluss auf die Inhalte

Indem es dem Kommunizierten eine Form auferlegt, schreibt das Medium sich in die Inhalte ein.

4.4 Artikulation

Man kann diese Perspektive auch radikalisieren: Da es eine Artikulation außerhalb von Medien nicht gibt und da Medien überhaupt erst die Mittel für eine Artikulation zur Verfügung stellen, gibt es ‚Inhalte‘ unabhängig von den Möglichkeiten ihrer Artikulation eigentlich nicht.

Es ist keineswegs so, dass Worte (sekundär) artikulieren, was vorher – unabhängig davon – bereits vorliegen würde. Gedanken z. B. sind durch das Raster der symbolischen Systeme immer schon strukturiert.

4.5 Eigengewicht der Medien

Im Einfluss auf die Inhalte und mit Blick auf die ‚Artikulation‘ wird man Medien ein Eigengewicht zugestehen müssen.

Dies ist keineswegs selbstverständlich; der Wunsch nach ‚Unmittelbarkeit‘, nach unverstellter, ‚direkter‘, umfassender Kommunikation, dem intuitiven Teilen von Gedanken und Gefühlen, begleitet die Medien-geschichte. Der Wunsch nach Unmittelbarkeit negiert den Vermittler. Medien sind ebenso opak wie transparent.

4.6 Allgemeinheit

Die Formvorgaben des Mediums sind abstrakter und höher standardisiert als die Inhalte.

Technik, Standards und Übertragungsprotokolle haben gemeinsam, dass sie den Inhalten als eine Ebene von Allgemeinheit gegenüberstehen. Auf diese Weise sind sie zunächst offener als diese, gleichzeitig aber besonders hart definiert und entsprechend unumgänglich.

4.7 Zwei Ebenen der Artikulation

Es ergeben sich zwei Ebenen der Artikulation: Während die Nutzer eines Mediums sich innerhalb der Mediengrenzen artikulieren, werden auf einer zweiten Ebene die Medientechnik und die Standards artikuliert. Diese zweite Ebene liegt in jedem Fall in der Hand von Spezialisten.

4.8 Ordnungen

Wenn Zeichensysteme (Codes) Groß-Ordnungen sind, die in ihrer inneren Struktur die Weltsicht ganzer Gesellschaften festhalten, dann sind auch diese nicht neutral. Wie die Medientechnik determiniert auch der Code den Raum, in dem Inhalte überhaupt nur artikuliert werden können, und wie die Technik schreibt auch der Code an den Botschaften mit.

zu 5. Medien überwinden Raum und Zeit:

5.1 Raum

Medien und Zeichen überwinden die Geografie, nur auf diese Weise können sie die Gesellschaft vernetzen. Zeichen sind immer Telekommunikation.

Die überbrückten Räume können sehr unterschiedlich groß sein: im Face-to-face-Gespräch wenige Meter, in schriftlosen Stammesgesellschaften lokal begrenzt, im Mediennetz der modernen Massengesellschaften annähernd global.

Für den längsten Zeitraum der Mediengeschichte sind die Zeichen an den physischen Transport gebunden, Zeichen also reisen nicht schneller als die Waren und die Menschenkörper. Dies ändert sich erst mit der Telegrafie, die die Zeichen ‚immateriell‘ durch Drähte verschickt. In der

Tendenz bedeutet dies eine Gleichzeitigkeit, die die Geografie negiert.

5.2 Versand

Medien werden häufig definiert als Maschinen, die materielle Zeichen von A nach B transportieren.

Muster ist hier die Post; und das Sender-Empfänger-Modell – in der Medienwissenschaft nach wie vor prominent – spiegelt dies in der Theorie. Gleichzeitig ist diese Vorstellung zu schlicht. Auf die Annahme eines bilateralen Verhältnisses eingeschränkt, kann sie Wirkungen des Mediums auf die transportierten Inhalte nicht einbeziehen. Wechselwirkungen zwischen Mediennutzung und Medienstrukturen kommen nicht in den Blick.

Sehr viel sinnvoller erscheint es, im Reich der Medien und Zeichen von einer Vorstellung von Zirkulation und Vernetzung/Verdichtung auszugehen.

5.3 Adresse

Akte medialer Übermittlung sind an Adressen gebunden.

Postsystem und polizeiliches Meldewesen hängen geschichtlich zusammen, Medien lokalisieren ihre Nutzer, binden sie an bestimmte Orte oder rufen sie auf (Appellfunktion).

Mit den Computern treten erstmals Zeichen auf, die ausschließlich Maschinen adressieren.

5.4 Medien sind gleichgültig gegen die transportierten Inhalte.

Die Institution der Post ist mit den Inhalten der Briefe nicht befasst, sie etabliert ihre Netze jenseits der Inhalte, nach eigenen Regeln und mit eigenen Techniken.

Gleichzeitig – es wurde gesagt – sind Medien keineswegs gleichgültig gegen die transportierten Inhalte: Medien erlegen den Inhalten eine Form auf und filtern nach eigenen Gesetzen. Zudem schlagen die transportierten Inhalte vermittelt über Nutzerentscheidungen auf die Form und die Weiterentwicklung der Medien zurück.

5.5 Überwindung der Zeit

Viele Medien sind ‚Aufschreibesysteme‘, beinhalten also die Möglichkeit, sym-

bolische Strukturen dauerhaft niederzulegen.

Medien sind immer Medien der Traditionsbildung. Im Fall der mündlichen Sprache ist es das Gedächtnis, das als ‚Speicher‘ für die kulturellen Inhalte genutzt wird. Im Fall der Schrift werden dauerhafte Materialien verwendet, um eine Monumentalisierung der Texte zu erreichen.

Parallel ist auch die Medientechnik als eine Niederlegung und eine Maschine der Traditionsbildung zu fassen.

5.6 Sprache als Monument

Äußerst interessant in diesem Zusammenhang ist die Sprache.

Als eine Art Kollektivkunstwerk wird sie von Generation zu Generation weitergegeben, ein Raster, das die Welt erschließt, in dem unendlich viel Erfahrung, Leiden, Intelligenz, Ideen und Unterscheidungsvermögen bereits verdichtet ist und an dem jede weitere Generation weiterarbeitet.

Wahrnehmungsschemata, ästhetische Sensibilität und visuelle Kompetenz, mit denen wir z.B. den Bildmedien begegnen, wären parallel zur Sprache zu denken.

5.7 Wiederholung

Bestimmend für Zeichen und Medien ist der Mechanismus der Wiederholung.

Schriftlose Gesellschaften sind auf rituelle Wiederholung angewiesen, um die hinfalligen Gedächtnisse aufzufrischen. Monumente, Bildwerke und Schrift ersetzen die Wiederholung durch eine Wiederbegegnung mit dem materiell Niedergelegten; Bücher kann man mehrfach lesen, Filmkopien werden wiederholt projiziert, Genres und Formate sind Wiederholungsstrukturen – wenn auch anderen Typs - und Viva nimmt Clips in die ‚heavy rotation‘.

Für die Zeichen selbst ist die Wiederholung konstitutiv. Zeichen haben die Eigenschaft, sich in völlig unterschiedlichen Kontexten wiederholen zu können.

5.8 Technische Reproduktion

Medien sind definiert u. a. über die technische Reproduktion.

Technische Reproduktion ist ein Sonderfall der Wiederholung (und des Monuments). Rollsiegel, Münzprägung, Buchdruck und alle Folge-

medien setzen Technik ein, um eine größere Anzahl möglichst identischer Exemplare zu produzieren. Ziel ist das Herstellen von Redundanz. Medien schaffen eine geteilte Welt, indem sie große Kollektive auf vergleichsweise wenigen Texten versammeln.

5.9 Materielle Kopräsenz, Archiv

Materielle Niederlegungen (Schrift, Speichermedien, Monumente, Technik) sind Produkte der Vergangenheit, als materielle Objekte aber sind sie Teil der Gegenwart (kopräsent).

Als Überbleibsel/Zeugen der Vergangenheit ragen materielle Niederlegungen – im Idealfall unverändert – in die Gegenwart hinein. Dies ist der Skandal des Archivs und gleichzeitig sein Normalfall.

Wir brauchen Indizien (Patina) oder aber Vorwissen (Wissen um historische Kontexte und Formen), um materiell übriggebliebenes überhaupt als historisch zu identifizieren.

5.10 Trennung von Sender und Empfänger

Bestimmt man die Medien über die Überwindung von Raum und Zeit, so bedeutet dies gleichzeitig, dass Sender und Empfänger nicht den gleichen Raum teilen.

Dies steht in deutlicher Spannung zu einer Alltagsauffassung von ‚Kommunikation‘, die häufig die Kommunikation Anwesender zum Idealtypus nimmt. Präsenz und Präsenzöffentlichkeit sind ein relativer Sonderfall im Reich der Medien.

Dies ist die Basis dafür, dass im Verlauf der Mediengeschichte auch die Rollen zunchmend auseinander treten: Produzenten- und Rezipientenrolle werden vereindeutigt; während der Ritus nur Beteiligte kennt, trennt bereits das Theater, obwohl Präsenzöffentlichkeit, die Schauspieler vom Publikum ab. Die meisten nachfolgenden Medien radikalisieren diese Trennung.

5.11 Kontextentbindung

Summiert man die Bestimmungen zu Raum und Zeit auf, kann man sagen: Medien funktionieren als eine Maschine der Kontextentbindung.

5.12 ‚Erfahrung‘

Medien und Zeichen stehen in einer systematischen Spannung zur Erfahrung.

Während Erfahrung Anwesenheit, Beteiligt- und Involviertsein verlangt, operieren Medien und Zeichen auf Distanz. ‚Unmittelbarkeit‘ (Erfahrung) und ‚Vermittlung‘ (Medien) treten sich damit gegenüber.

Gleichzeitig gehen die meisten unserer Orientierungen, Überzeugungen und Wissensbestände gerade nicht auf Erfahrung, sondern auf Medienerfahrung zurück. Die Realerfahrung wird durch Zeichen und Medien tiefgreifend strukturiert.

5.13 Abstand, Reflexion

Erst in der Abstandnahme von Involvement und Erfahrung entsteht der Raum für den spezifisch reflexiven Charakter der Medien.

Die Schrift z.B. hat die Pointe, dass sie Schreiben und Lesen auf systematische Weise trennt. Unter eine eigene Zeit gestellt, kann auf das Schreiben viel mehr Sorgfalt verwendet werden, als unter dem Druck einer unmittelbaren Kommunikationssituation möglich wäre; die Entkopplung von Schreiben und Lesen also schafft Zeit zum Nachdenken, für Prozessieren und Reflexion. Schreiben ist zunächst ein gezielter Abbruch der Kommunikation. Auch insofern widersprechen die Medien der Unmittelbarkeit.

5.14 Sinne

Realerfahrung ist u. a. definiert über die Synästhesie, das Zusammenspiel aller Sinne und ihre wechselseitige Kontrolle. Medien dagegen operieren häufig auf Basis einzelner Sinne; eine Synästhesie erlauben sie damit nicht.

Die Geschichte der Medien ist ein Hadern u. a. mit dieser Grenze. Vom ‚Gesamtkunstwerk‘, über verschiedene Realismen bis zu ‚Virtual Reality‘ und ‚Telepräsenz‘ zieht sich die Geschichte von Utopien, die mit den Beschränkungen des Medialen nicht leben wollen und eine Trennung zwischen symbolischen und außersymbolischen Prozessen letztlich nicht anerkennen.

5.15 Körper

Medien stehen in einem Spannungsverhältnis zum Körper und beziehen ihn gleichzeitig ein.

Medien und Zeichensysteme nehmen Abstand von der unmittelbar körperlichen Erfahrung und stehen ihr als eine Sphäre der Abstraktion gegenüber. Obwohl auch die Zeichen einen Körper haben, haben sie eine

„idealistische“ Tendenz.

Gleichzeitig arbeiten viele Medien mit Körper-Effekten: der Film etwa mit dem Schock und einer Vielzahl visuell vermittelter Lüste, die Popmusik mit dem lustvollen Resonieren des Körpers im Sound.

5.16 Horizont

Ein ähnlich gespanntes Verhältnis haben die Medien zum Horizont.

Häufig bilden Medien und Zeichen Relevanzhorizonte aus, z.B. indem sie Nahes als relevant von Fernem/Irrelevantem unterscheiden; gleichzeitig haben Medien und Zeichen – grundsätzlich Telekommunikation – den geografischen Horizont immer schon perforiert. Die Frage nach dem Horizont berührt die nach der Kontextentbindung.

zu 6. unbewusster Charakter der Medien:

6.1 Mediengebrauch ist weitgehend unbewusst

Wie selbstverständlich z.B. bewegen wir uns im Medium der Sprache: Die Sprechorgane sind Teil unseres Körpers, die schwingende Luft ist unsichtbar, das sprachliche System als solches nicht zugänglich. Im Kino steht der Projektor im Rücken des Publikums, die Funktionsweise der Presseagenturen bleibt weitgehend verborgen. Es bedarf einer fast künstlichen Abstandnahme, um die Medien selbst in den Blick zu nehmen.

Vollständig unbewusst allerdings sind die Medien nie, mediale Prozesse verweisen immer auch auf sich selbst und legen Teile ihres Funktionierens offen. Ohne Medien wüssten wir nichts über die Medien.

6.2 Subjektkonstitution.

Mediengebrauch wird in extremer Weise habitualisiert

Wir werden in Sprache und Medien hineinsozialisiert; indem symbolische Strukturen unser Inneres strukturieren, werden sie Teil unserer selbst; es gibt kein Ich, das von diesen Strukturen zu unterscheiden wäre.

Oder umgedreht: Aus der Sicht der Medien ist der Einzelne nicht mehr als eine Filiale. Kreuzungspunkt im Netz der Diskurse und Zwischenspeicher für einen bestimmten Zwischenstand von Kultur.

6.3 Medien kann man nicht abschütteln und nicht negieren

Wenn Medien unbewusst sind, so vor allem, weil sie uns vollständig umgeben.

Es gibt keinen Punkt, von dem aus die Gesamtlandschaft der Medien zu überblicken wäre. Die Medien ähneln auch hierin der Ökonomie oder der Gesellschaft.

Dies vor allem macht auch die theoretische Abstandnahme schwierig. Allenfalls einzelne Medien kann man negieren.

6.4 Unbewusste Gehalte

Auch was die Inhaltsseite angeht, sind Medien keineswegs darauf beschränkt, luzide ‚Informationen‘ zu transportieren. Alle Medien – und insbesondere Bildmedien, Film und Musik – appellieren an Schichten, die den Rezipienten nicht bewusst sind.

Medien appellieren an Intuition und Gefühl, Interesse, Motivation und Triebstruktur, an Ängste und Hoffnungen. In manchen Fällen ist die Wirkung kalt kalkuliert, vielfach aber wird die unbewusste Struktur von Produzenten und Rezipienten geteilt.

Die Theorie hat die Aufgabe, Teile dieser Tiefenmechanismen dem Bewusstsein wieder zugänglich zu machen.

6.5 Unbewusstes und Zeichensystem

Im Zentrum des medial Unbewussten steht der Code.

Wenn das Zeichensystem die Welt rastert, so auf eine Weise, die dem Bewusstsein nicht oder kaum zugänglich ist. Als System impliziter Vorannahmen und Selbstverständlichkeiten wird der Code erst dann deutlich, wenn er auf abweichende Vorannahmen und Selbstverständlichkeiten trifft.

6.6 Schemabildung

Der allgemeinste Mechanismus im Reich der Medien ist die Schemabildung.

Die Fähigkeit, aus heterogenem Wahrnehmungsmaterial Schemata zu extrahieren, gehört zur biologischen Grundausrüstung des Menschen (und vieler Tiere). Symbolische Systeme kann man als eine Art Ideal-Biotop für diesen Mechanismus betrachten. Sie beliefern die Wahrnehmung mit Material, das bereits vor-schematisiert ist oder die Schemabildung gezielt unterstützt, wenn auch, wie gesagt, auf unterschiedlichem

Niveau von Rigidität.

Schemata bilden sich in der Wiederholung heraus. Nur was sich wiederholt, kann als Schema erkannt werden. Die Herausbildung von Zeichen ist ein Sonderfall dieses allgemeinen Mechanismus’.

6.7 Konvention

Medien arbeiten mit Konventionen und Zeichen haben konventionellen Charakter.

Konventionalisierung und Schemabildung sind eng verwandt; Konventionen aber operieren – deutlicher als Schemata – auf der Ebene des Kollektiven; Konventionen strukturieren den sozialen Raum, sie werden geteilt und sind in Teilen unbewusst.

Das wohl prominenteste ‚konventionelle’ System ist die Sprache.

Häufig wird Konvention fehlübersetzt mit ‚Übereinkunft’; wesentlich intelligenter ist es, konventionelle Systeme als historisch gewachsen zu verstehen, abhängig vom Verlauf der Geschichte, von der Interaktion mit Praxen und den Gebrauchsweisen des konventionellen Systems.

6.8 Norm und Normalisierung

Medien sind eingespannt in die Mechanismen der Normbildung und Normalisierung.

Wenn moderne Gesellschaften sich weniger über normative Vorgaben stabilisieren als über eine dynamische Normalisierung, bilden die Medien ein Forum, auf dem die Grenzen des Normalen und die Dialektik zwischen Norm und Abweichung immer aufs Neue ausgehandelt werden (Talkshow, Courtshow, Krimi).

Mediale Normen, Technik, Formate, Protokolle und Standards formieren die Kommunikationsprozesse innerhalb der Medien selbst.

Ein wichtiges Medium in diesem Zusammenhang ist die Uhr, die die gesellschaftlichen Prozesse synchronisiert und zeitlich aufeinander bezieht.

6.9 Differenzierung

Stehen Schemabildung und Normalisierung für eine Tendenz der Kontraktion und der Vereinheitlichung, so erlaubt das symbolische Spiel der Medien gleichzeitig, es wurde gesagt, Unterscheidung und Analyse, und damit Differenzie-

rungsgewinne.

Es ist dies die andere, zentrifugale Seite der Zeichen-Abstraktion.

Und ebenso auf der Zeitachse: Medienumbrüche und Diskontinuität sind für die Medien ebenso typisch wie Traditionsbildung und Monumentalisierung/Stabilisierung.

6.10 Strukturbildung, Verdichtung

Medien sind Medien der Strukturbildung und Verdichtung – dies ist der Kern des Medialen und zentral für die hier vorgeführte Mediendefinition.

Der Zusammenhang zwischen Wiederholung, Schemabildung, Differenzierung und Zeichenabstraktion macht deutlich, dass Medien nicht Einzeläußerungen verteilen, sondern Maschinen einer übergreifenden Strukturbildung sind. Muster ist das System der Sprache, das im Sprechen (in der Gesamtheit der tatsächlich gemachten Äußerungen) entsteht.

Parallel wären die Codes der anderen Medien, die mediale Technik und die Herausbildung der materiellen Medien-Netze als ein Effekt der Strukturbildung neu zu beschreiben.

Der Mechanismus der Strukturbildung beschreibt den Umschlag zwischen Einzeläußerung und Code, Zeichengebrauch und Zeichen-System.