

Hartmut Winkler

# Mediensemiotik

Umriss-Skizze für eine Semiotik,  
an die die Medienwissenschaft tatsächlich anschließen kann. <sup>1</sup>

„We dissect nature along lines laid down by our native languages. [...] We cut nature up, organize it into concepts, and ascribe significances as we do, largely because we are parties to an agreement to organize it in this way – an agreement that holds throughout our speech community and is codified in the patterns of our language.“

(Benjamin Lee Whorf <sup>2</sup>)

## 1. Intro:

Semiotik ist die Wissenschaft von den Zeichen, und jede sinnvolle Semiotik muss beantworten können, was sie meint, wenn sie von ‚Zeichen‘ und ‚Zeichensystemen‘ spricht. Aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive ist diese Frage prekär, vor allem, weil die Medienwissenschaft *unterschiedliche* Medien betrachtet. Im Fall von Sprache, Zahlen, Daten und Schrift wäre Konsens, dass es sich jeweils um ‚Zeichen‘ handelt. Aber gilt dies auch für die Bilder? Für Fotografie und Bewegtbild? Für Mimik, Gestik, und für Sound und Musik? Abgegrenzte, aufzählbare ‚Zeichen‘ gibt es hier nicht. Bilder würde man als *symbolisch* betrachten und sicher haben Bilder „Bedeutung“. Aber reicht das aus? Meint ‚symbolisch‘ dasselbe wie ‚Zeichen‘?

Und noch prekärer mit Blick auf die *Zeichensysteme*, die *Codes*. Schon in den 1960er Jahren hat man erkannt, dass das Medium Film, anders als die Sprache, kein Lexikon kennt und über keine Grammatik verfügt. Fast alles, was die Linguistik zur ‚Langue‘, zur systemischen Seite der Sprache sagt, scheint hier unzutreffend: Im Fall der Bilder scheint ‚Bedeutung‘ durch „Ikonizität“ garantiert, d. h. durch die Tatsache, dass die Bilder dem Abgebildeten „ähneln“. Hat sich die Frage nach dem ‚Code‘ dadurch erübrigt? Ist die zentrale Frage auf elegante Weise umschifft?

Klar muss man sagen: Das ist nicht der Fall, aber leider wurde das häufig exakt so vertreten. Und häufig hat man den Eindruck, dass Texte, die semiotisch argumentieren, die Sache ohnehin

---

<sup>1</sup> Der Text fasst in kompakter Form die Überlegungen zur Semiotik zusammen, die ich in meinem Buch ‚Ähnlichkeit‘ (Berlin: Kadmos 2021) ausformuliert habe; wer sich für die Literatur interessiert, die hinter den Thesen steht, kann sie dort finden. Der Text ist online verfügbar:  
<https://homepages.uni-paderborn.de/winkler/Winkler--Aehnlichkeit.pdf>.

<sup>2</sup> Whorf, Benjamin Lee: Science and Linguistics [1940]. In: ders.: Language, Thought, and Reality. Selected Writings of Benjamin Lee Whorf. NY/London: MIT Press 1959, S. 213.

nicht vollständig ernstnehmen, auf hinreichende Definitionen verzichten und die semiotischen Termini pragmatisch-instrumentell verwenden. Von einem begrifflichen geht man zu einem mehr oder minder *metaphorischen* Sprechen über.

Wissenschaftshistorisch hat dies Anfang der 1970er Jahre zum Crash der semiotischen Ansätze und zum Ruin ihres Geltungsanspruchs geführt. Ein Crash, der sich bei jeder einzelnen Inanspruchnahme zu wiederholen droht. Begriffe, denke ich, kann man nur dann in der Analyse als ‚Instrumente‘ nutzen, wenn man ihren Geltungsanspruch zumindest einigermaßen rechtfertigen kann, wenn sie die Last tragen können, die die Verwendung ihnen auferlegt.

Man wird also auf der Frage bestehen müssen: *Was ist ein Code?* Und was ist ein Zeichenbegriff, der medienübergreifend Gültigkeit beanspruchen kann? Eine Mediensemiotik, die das nicht beantworten kann, sollte die Segel streichen.

## 2. Also: Was ist ein Code?

[Um den provisorischen Charakter meiner Darstellung zu betonen, habe ich den Text in Thesen gliedert und setze diese optisch von den erläuternden Teilen ab.]

Oft werden semiotische Konzepte benutzt, um Texte (Literatur, Bilder, audiovisuelles Material...) zu analysieren. Die Semiotik soll die Begriffe bereitstellen, die deren wissenschaftliche Analyse ermöglichen. Entsprechend gehen semiotische Argumentationen häufig vom *einzelnen Text* aus.

Diese Perspektive aber ist problematisch, weil auf diese Weise das zentrale Rätsel jeder Semiotik – die Frage nach dem Code – gerade *nicht* in den Blick kommt:

1. Ein Code ist keineswegs Teil des einzelnen Textes, sondern hat – ganz im Gegensatz dazu – seinen Ort im *intertextuellen Raum*, also zwischen den Texten, und jenseits der Texte.

2. Ein Code ist die Struktur eines *Vorwissens*, das Produzent und Rezipient teilen und das der Rezipient bereits mitbringt, wenn er dem einzelnen Text begegnet.<sup>3</sup>

(Dies wirft die Frage auf, wie Codes historisch entstehen, wie die/der jeweils Einzelne sein Vorwissen aufgebaut hat, also in die verschiedenen Codes hineinsozialisiert wurde, wie Codes intersubjektive Gültigkeit erreichen, wie sie Stabilität gewinnen und dabei dennoch in der Lage sind sich zu verändern, und welchen Anteil der einzelne Text an dieser Veränderung hat).

Man liest häufig, dass Codes auf gesellschaftlicher „Vereinbarung“ beruhen; was das konkret bedeutet allerdings muss völlig rätselhaft bleiben. Sehr viel plausibler ist deshalb die Bestimmung:

3. Codes sind an Prozesse der Konventionalisierung gebunden.

---

<sup>3</sup> Ich benutze – wider besseres Wissen – das generische Maskulinum, um meinen Text zumindest einigermaßen lesbar zu halten.

Konventionalisierungsprozesse kann man sich ähnlich wie die Herausbildung von Gewohnheiten denken; (und eine semiotische Theorie muss in der Lage sein, solche Prozesse plausibel zu machen).

4. Ein Code ist, anders eben als ein Text, niemals „manifest“, sondern immer *latent*.

(Das wirft die Frage auf, wo der Code seinen materiellen Ort hat (hier kommen z. B. die empirischen Gedächtnisse der vielen Einzelnen in Betracht), wie man über „latente“ Gegenstände überhaupt sprechen und was man über sie theoretisch aussagen kann. Und selbst wenn man primär auf die Medienanalyse abhebt, wäre die Frage, wie der einzelne Text mit dem Code interagiert, wo er ihn in Anspruch nimmt und wo er die Chance hat, gegen ihn einzusprechen, woher der Produzent weiß, was er beim Rezipienten voraussetzen kann, was passiert, wenn er falsch mit seiner Annahme liegt, usf.).

5. Wenn man zuspitzen wollte, könnte man sagen, dass der einzelne Text *gerade nicht sagt* oder sagen muss, was der Code als Vorwissen bereits bereitstellt.

6. Und noch zugespitzter: der Text *kann das gar nicht sagen*, weil ein Code implizites Wissen, tacit knowledge, ist, und es nicht möglich ist, ihn angemessen oder vollständig zu explizieren.

(Lexika, Enzyklopädien oder Grammatiken etwa sind Versuche, das zumindest für die Sprache zu tun; für den Film, und das ist medientheoretisch bezeichnend, gibt es dergleichen nicht).

7. Ein Code ist eine gesellschaftliche Maschine, eine Institution, eine Technologie, eine Apparatur; das heißt er ist eingebunden in bestimmte Mechanismen (z. B. der Wiederholung), die ermöglichen, dass er sich reproduziert, dass er sich stabilisiert, und sich dennoch verändert...

(Was die Frage aufwirft, was man theoretisch über diese Mechanismen aussagen kann. Und zweitens, wie die Apparatur des Symbolischen sich zu anderen gesellschaftlichen Apparaturen verhält).

Hauptmerkmal der Sprache (als System und als Code) – das haben die Linguistik und die Theorie der Semantik gezeigt – ist die Tatsache, dass das semantische System sich in *Kontrasten* artikuliert. Gegensätze wie groß/klein, gut/schlecht oder heiß/kalt bilden die Kontrastachsen, die den Wortschatz als System strukturieren; im System dieser Kontrastachsen spannt sich das *Netzwerk der Sprache* auf. Dies wirft die Frage auf, ob all das auch für die anderen Medien und Zeichensysteme gilt. Behaupten wir also zunächst hypothetisch:

8. Codes artikulieren sich – „negativ-differenziell“ – in Kontrasten.

(Diese Bestimmung ist sehr grundlegend; so dass man die Sache eigentlich umdrehen müsste: Man wird nur dann von einem ‚Code‘ sprechen können, wenn diese Bedingung gegeben ist).

Kontraste, Differenzen sind das Resultat von Unterscheidungsprozessen. Wenn Kontraste und negativ-differenzielle Relationen das wichtigste Strukturmerkmal sind, kann man sagen:

9. Codes sind Maschinen der *Analyse*. Sie halten Unterscheidungen fest, die in der Vergangenheit gemacht worden sind und die sich über lange Zeiträume bewährt haben, und stellen diese stabil konventionalisiert für zukünftige Verwendungen zur Verfügung.

Während Differenz und Kontrast zunächst nur jeweils *zwei* Elemente in Relation bringen, bildet sich ein Code – als System – erst in der Gesamtheit der Relationen. Die Elemente der Sprache etwa sind durch ein Netzwerk wechselseitiger Verweise miteinander verbunden.

10. In der Gesamtheit der negativ-differenziellen Verweise entsteht ein Netzwerk, ein System, eine Struktur.

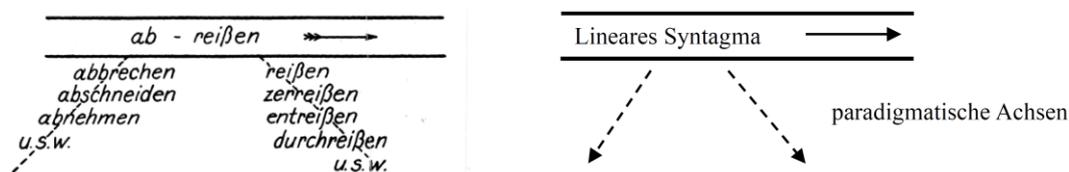
Bei dem Versuch, sich dieses Netzwerk konkret (oder modellhaft abstrakt) vorzustellen, stößt man an deutliche Grenzen (und ich werde erst im Fortgang meines Textes hierzu ein paar Vorschläge machen). Wichtig an dieser Stelle ist, dass es sich bei einem Code um etwas *skeletthaft abgemagertes* handelt; exakt das will die Metapher des ‚Netzes‘ oder der Struktur sagen: Während die Welt der Erscheinungen (das also, was es zu begreifen gilt) dicht und voll ist, sind die Codes (mit deren Hilfe wir die Welt erschließen/begreifen) netzförmig, mager und ‚leer‘.



Saussure hat die Sprache als ‚Struktur‘ zu fassen versucht. Er hat zwischen der syntagmatischen Achse und den ‚assoziativen‘ Achsen unterschieden. Mit dem *Syntagma* meint er zunächst die lineare Reihung der Zeichen im aktuellen, tatsächlich-materiell-manifest vorhandenen Text; dem gegenüber steht die Vielzahl der *assoziativen Achsen*; sie bilden das System der Sprache, den Code. (Später hat man die assoziativen Achsen ‚paradigmatisch‘ genannt).<sup>4</sup>

11. Der Text bildet das materielle, manifeste Syntagma, der Code dagegen organisiert die ‚assoziativen‘, paradigmatischen Achsen.

<sup>4</sup> Die Saussuresche Skizze ist mehr als bekannt:



Damit ist der entscheidende Unterschied angesprochen, der bewirkt, *dass alles Semiotische in zwei Welten zerfällt*:

Auf der einen Seite gibt es das *Syntagma*, und allgemeiner die materielle ‚*Situation*‘ (entweder eine Stelle im Text oder in der tatsächlichen Welt), eingebettet in ihren materiellen Kontext. Situation und Kontext stehen für eine exakte Stelle in Raum und Zeit; und sie sind, darauf hat insbesondere Derrida immer bestanden, als solche nicht wiederholbar und nicht austauschbar. Situation und Kontext sind materiell-‚manifest‘; und das Material organisiert sich nach dem Gesetz der *Kontiguität*, d. h. der räumlichen oder zeitlichen Nachbarschaft.

Demgegenüber steht das ganz anders geartete Reich des Codes, des *Paradigmatischen*. Hier organisiert sich das Material, wie man gesagt hat, nach dem Gesetz der *Similarität* (also der Ähnlichkeit). (Wieso und inwiefern „Ähnlichkeit“, wird zu klären sein). Das Reich des Paradigmatischen ist ‚latent‘.

12. Der semiotische Prozess hat entsprechend zwei Seiten, die bei jeder semiotischen Überlegung zu berücksichtigen sind:		
	Text	Code
	Syntagma Kontext, gestaffelt in ‚Horizonte‘: Kontext im einzelnen Text diskursiver Kontext außersymbolischer/realer Kontext ‚Situation‘ Diskurs materiell exakte Stelle in Raum und Zeit Kontiguität Anreihung längs der Zeile (Schrift) Nebeneinander i. d. Fläche (Bilder) grundsätzlich einzigartig nicht wiederholbar nicht austauschbar manifest	Paradigma  situationsübergreifend System ?? situationsübergreifend Similarität paradigmatische Achsen  grundsätzlich wiederholbar Elemente sind wiederholbar Elemente sind austauschbar latent

Die entscheidende semiotische Frage ist, was man über das Verhältnis beider Welten aussagen kann. (Auch auf diese Frage werde ich im Folgenden zurückkommen).

Schon Saussure hat die „assoziativen Achsen“ über den *Austausch* bestimmt. Die assoziativen Achsen stellen diejenigen Elemente bereit, die an einer bestimmten Stelle in die syntagmatische Kette eingesetzt werden können. Mit dem Begriff des Paradigmas (wörtlich: des Beispiels) wurde dieser Aspekt weiter hervorgehoben; verbunden mit der Suggestion, dass der Code eine Art Reservoir ist, das die Alternativen für die spezifischen Auswahlakte bereithält.

13. Codes enthalten Elemente, die ausgewählt und – nach bestimmten Regeln und abhängig von dem, was der Kontext verlangt – gegeneinander ausgetauscht werden können.

Diese Elemente – selbstverständlich – sind die *Zeichen*. Und nun wird das Problem in aller Schärfe deutlich: Austausch und Austauschbarkeit gehen von einer Art Baukastenlogik aus: Es wird vorausgesetzt, dass die Elemente, die der Code bereitstellt, – ähnlich vielleicht wie Dinge – eine stabile Identität, klare Grenzen und feste Eigenschaften haben. Für die Sprache und die Schrift ist dies sicher plausibel. Sobald man zu anderen Medien wechselt, aber wird dies mehr als fraglich. Es wurde anfangs schon gesagt: Fotografie und Bewegtbild *kennen keine sauber abgegrenzten mit sich ‚identischen‘ Zeichen*.

Zwar würde man auch Fotografien als „symbolisch“ betrachten, abgegrenzte, austauschbare Zeichen aber gibt es nicht. In welchem Sinne also kann man hier von ‚Zeichen‘ sprechen? Wie wäre ein Konzept des Zeichens zu umreißen, *das für alle Medien gültig wäre*? Haben alle Zeichen feste Grenzen?

### 3. Was ist ein Zeichen?

Das so beschriebene Problem ist blutig ernst und hat sicher dazu beigetragen, dass die Semiotik – wissenschaftshistorisch – ihr Renommee fast völlig verspielte. Und auf dem Terrain des Zeichenbegriffs selbst ist es vielleicht tatsächlich nicht lösbar. Der Begriff des Zeichens scheint – von der Alltagssprache bis hin zum Fachgebrauch – eine reifizierte (/dinghafte) Vorstellung fast zu *erzwingen*. Ein Zeichen ohne stabile Identität und ohne feste Grenzen scheint kein Zeichen zu sein. Ich werde weiter unten deshalb eine eigene, etwas anders geartete Lösung skizzieren.

Zunächst aber will ich ein paar Punkte zu den Zeichen selbst zusammentragen; und mein Vorschlag ist, den Begriff des Zeichens quasi eingeklammert zu verwenden und die Frage, ob es ‚Zeichen‘ tatsächlich in allen Medien gibt, einstweilen offenzulassen.

Damit Zeichen als Zeichen funktionieren können, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein:

14. Zeichen haben besondere Eigenschaften, und sie übernehmen innerhalb der gesellschaftlichen Prozesse eine besondere Rolle.

15. Deshalb muss es möglich sein, Zeichen zweifelsfrei als Zeichen zu erkennen.

Diese Forderung ist nicht trivial, denn

16. Auf der materiellen Seite sind Zeichen *Signifikanten*, und das heißt: Ding unter Dingen.

Und an dieser Stelle kommen die *Medien* ins Spiel:

17. Medien haben zuallererst die Funktion, die Trennung von Zeichen und Nicht-Zeichen, symbolischem und außersymbolischem Gebrauch, zu gewährleisten.

Beispiel wäre die Bühnenrampe: Auf der Bühne finden symbolische Prozesse statt, was sich im Zuschauerraum abspielt, ist ‚real‘. Allgemeiner gilt:

18. Ohne Medien keine Zeichen.  
Medien bilden das Biotop für alle semiotischen Prozesse.

Und genauso umgekehrt:

19. Ohne Zeichen keine Medien.  
Medien sind dadurch gekennzeichnet, dass sie symbolische Operationen erlauben.  
Nur dadurch kann man Medien von anderen gesellschaftlichen Apparaturen unterscheiden.

Was aber ist die besondere Rolle von Zeichen? Gerade, wenn Signifikanten Dinge unter Dingen sind – worin unterscheiden sich symbolische von nicht-symbolischen Operationen?

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

21. Medien etablieren innerhalb der Gesellschaft einen Raum, der die Besonderheit hat, dass er von tatsächlichen Konsequenzen weitgehend entkoppelt ist.

22. 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 und in unterschiedlichem Maß, für symbolische Prozesse allgemein.<sup>5</sup>  
Und noch eine zweite Bestimmung ist wichtig:

23. Zeichen sind Sonderdinge, weil sie nicht für sich selbst, sondern für etwas anderes stehen. Zeichen haben *Verweischarakter*.

24. Zeichen verweisen auf Dinge, die selbst *nicht anwesend* sind.  
Zeichen sind Re-Präsentanten.

Die zuletzt genannten Bestimmungen, Repräsentation und Referenz (d. h. Weltbezug), sind mit Nachdruck und guten Gründen bestritten worden. Dennoch sind sie essenziell, weil ein sinnvoller Zeichenbegriff ohne sie nicht möglich erscheint. Konzepte, die als Alternative forciert wurden, können wichtige semiotische Mechanismen nicht klären und sind in meinen Augen

---

<sup>5</sup> Diese Bestimmung ist in keiner Weise Konsens; und selbstverständlich gibt es auch solche symbolischen Prozesse, die Folgen, und sogar irreversible Folgen, haben; das hat die Debatte um die Performativität klar gezeigt. Dennoch halte ich an meiner These fest: Verglichen mit tatsächlichen Handlungen – Krieg und Gewalt, Stahl und Beton – sind symbolische immer ‚schwach performativ‘.

gescheitert.<sup>6</sup> Bestimmte Argumente der Debatte aber sind mehr als berechtigt; sie werden im Fortgang meiner Argumentation ihre eigene Rolle spielen.

25. Zeichen haben ‚reflexiven‘ Charakter, Zeichen ‚verdoppeln‘ die außersymbolische Welt. Sie bilden eine Sphäre der Reflexion.

Allerdings tun sie das, so wird man sofort ergänzen müssen, auf besondere Weise. Auch wenn die Metapher der ‚Reflexion‘ dies nahelegt: Es ist vollkommen widersinnig, Zeichen und Zeichensysteme als eine ‚Widerspiegelung‘ der außersymbolischen Welt aufzufassen.

26. Zeichensysteme liefern nicht eine 1:1-Entsprechung, sondern ein *Modell, eine abstrakte Modellierung der Welt*.

(Auf welche Weise dies geschieht, wird zu zeigen sein). Und vor allem:

27. Es ist nie das einzelne Zeichen, das diese Funktion übernimmt. Referenz und Repräsentation geschehen immer *vermittelt über den Code*, über das Zeichensystem als Ganzes.

(Auch auf welche Weise dies geschieht, wird zu zeigen sein).

28. Zeichen sind nicht darauf angewiesen, dass sie eine Entsprechung in der außersymbolischen Welt haben; und die Referenzfunktion (der Bezug auf die Welt) meint nicht notwendig, dass es den Referenten tatsächlich gibt.

29. Die Zeigebewegung kann auch ins Leere gehen, oder Zeichen können ihren Gegenstand selbst in die Welt bringen, ‚konstruieren‘ oder behaupten.

Dies gilt für Fiktionen wie das Einhorn, aber auch für abstrakte Begriffe (wie die ‚Ehre‘ und ‚Gott‘). Dies allein beschädigt die Behauptung der Referenz nicht. Auch in diesen Fällen stehen die Zeichen nicht für sich selbst, sondern sie *zeigen/verweisen*.

Wie also verweisen Zeichen auf Dinge, die selbst keine Zeichen sind?

30. Zwischen dem einzelnen Zeichen und der Welt (auf die das Zeichen verweist), steht in jedem Fall das Zeichensystem als Ganzes, der Code.

Diese Bestimmung ist wichtig und hat weitreichende Konsequenzen. ‚Bedeutung‘, Referenz/ Weltbezug und nahezu alles, was es über Zeichen zu sagen gilt, werden damit abhängig gemacht von der Gesamtheit der semiotischen Mechanismen, die überhaupt erst ein Zeichensystem, einen Code hervorbringen und konstituieren.

<sup>6</sup> Dies gilt auch für die ‚Performativität‘, die als eine Art Patentwaffe ins Feld geführt wurde, nachdem die Poststrukturalisten die traditionelle Vorstellung von Repräsentation demontiert hatten. Auch die Performativität aber beantwortet die zentralen semiotischen Fragen nicht.

Und vor allem anderen, wie gesagt, gilt dies für die ‚Bedeutung‘.

31. Zeichen haben ‚Bedeutung‘ nicht jeweils ‚für sich‘, sondern Bedeutung gibt es nur vermittelt über das relationale System, das das Zeichensystem, der Code, als Ganzes bereitstellt.

Codes, es wurde oben gesagt, stellen selbst jeweils Netzwerke aus Verweisen dar. Es gibt also ganz offenbar zwei Arten von Verweisen: (1.) solche *innerhalb* des Codes, also auf andere Zeichen, die den Code als *Netzwerk* konstituieren, und (2.) solche, die die Zeichen (vermittelt über den Code) referenziell auf die Welt beziehen.

32. Die Gesamtheit der Verweise innerhalb des Netzwerks (die Position innerhalb des Netzwerks) bestimmt die ‚Bedeutung‘.

33. Die Verweise aus dem Netzwerk heraus auf die außersymbolische Welt bestimmen die ‚Referenz‘.

Aber natürlich hängen beide zusammen, insofern eine ‚Bedeutung‘ ohne Weltbezug/Referenz (oder die Behauptung von Referenz) sinnlos ist; und umgekehrt eine Referenz, wie gesagt, nur vermittelt über ‚Bedeutung‘ möglich.

Wie also werden Zeichen zu Zeichen? Wie kommen Zeichen zur ihrer ‚Bedeutung‘? Die erste Antwort hierauf wäre:

34. Zeichen entstehen nicht durch ‚Definition‘ oder ‚gesellschaftliche Verabredung‘, sondern *Zeichen gewinnen ihre Bedeutung in ihrem Gebrauch*.

Dies erscheint paradox, weil man denken würde, dass ein Zeichen bereits etabliert sein muss, bevor es ‚gebraucht‘ werden kann. Das aber ist ausdrücklich nicht der Fall. Vielmehr gilt eine doppelte Abhängigkeit:

35. Zeichen sind abhängig vom Gebrauch, und gleichzeitig ist ihr Gebrauch abhängig von bereits bestehenden, konstituierten Zeichen.  
Gebrauch und Zeichenkonstitution sind zyklisch miteinander verbunden.

Wie aber kann das sein?

36. Zeichen werden in konkreten Kontexten oder Situationen verwendet.  
*Und in jeder neuen Verwendungssituation nehmen sie etwas davon auf, was der Kontext an ‚Bedeutung‘ bereitstellt.*

Insofern wird ‚Bedeutung‘ tatsächlich, wie man häufig lesen kann, vom Kontext bestimmt. Allerdings nicht – und das ist ein Unterschied wirklich ums Ganze – vom *einzelnen Kontext*.

37. Zeichen gewinnen ihre ‚Bedeutung‘ nicht in einer einzelnen Situation, sondern *in einer unüberschaubar langen Kette wiederholter Verwendungen.*

Diese Kontexte der Verwendung werden sich *ähneln* – Voraussetzung dafür, dass das Zeichen in ihnen auftreten kann –, sich gleichzeitig aber auch unterscheiden.

38. Jede einzelne Verwendung hinterlässt eine ‚Spur‘; diese Spuren schlagen sich – kumuliert – als ‚Bedeutung‘ am einzelnen Zeichen nieder.

Insofern hat jeder einzelne Kontext, jede einzelne Verwendung, nur einen sehr begrenzten Einfluss auf die Bedeutung. Wichtiger – weit wichtiger – ist der kumulative Effekt.

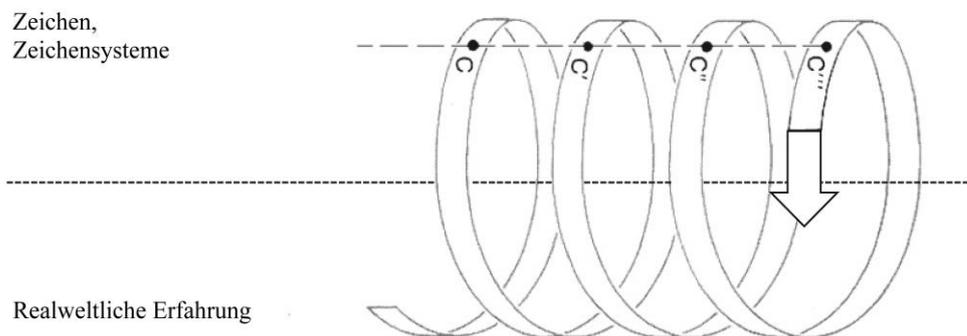
39. ‚Bedeutung‘ entsteht in einem Prozess quantitativer Aufhäufung und ‚Verdichtung‘.<sup>7</sup>

40. ‚Bedeutung‘ und Zeichenkonstitution sind an Wiederholung gebunden.

Und nun ist einzubeziehen, was oben zu Diskurs und Kontext gesagt wurde: Wenn das Zeichen tatsächlich kumulativ in sich aufnimmt, was die Situationen seiner Verwendung als ‚Bedeutung‘ bereitstellen, so gilt dies sowohl für den textuellen als auch für den außertextuellen, realweltlichen Kontext.

41. Zeichen nehmen Spuren sowohl des textuellen Kontextes in sich auf, als auch Spuren des außersymbolisch-realen Kontextes, in dem die einzelne Zeichenverwendung geschieht.

Jede neue Zeichenverwendung geht durch einen neuen Kontext hindurch.



Und in diesem Durchgang überspringt die Bedeutungskonstitution die magische Grenze zwischen dem Symbolsystem und der außersymbolischen Realität. Die Erfahrung in der aktuellen

<sup>7</sup> Das Konzept der Verdichtung habe ich wiederholt in meinen Texten vertreten.

Verwendungssituation und die ‚Bedeutung‘ des Zeichens treffen aufeinander, mit der Chance, sie wechselseitig aneinander zu messen und die Referenzbehauptung immer neu zu befragen.<sup>8</sup> Exakt dies nun ist die Stelle, wo man verallgemeinern kann:

42. Diskurs und System (Kontiguität und „Similarität“) hängen systematisch zusammen.

Bzw. mit Blick auf den Prozess der Zeichenkonstitution:

43. Nähe im Kontext schlägt in ‚Bedeutung‘, und  
*syntagmatische Nähe schlägt in paradigmatische Nähe um.*

(Dies halte ich für das wahrscheinlich wichtigste Gesetz im Feld der Semiotik).

#### 4. Zurück zum Code...

Codes sind kein Glasperlenspiel, sondern

44. Codes sind Maschinen der Welterschließung.

45. Codes stellen die Kategorien und Raster bereit, mit denen wir der Welt gegenüber-treten.

Ohne diese Raster wären wir in der Vielfalt der Eindrücke, die auf uns einströmen, vollständig überfordert; allein die Tatsache, dass wir Dinge, Situationen und Vorgänge *wiedererkennen und identifizieren*, macht es uns möglich, mit unseren knappen mentalen Ressourcen einigermaßen auszukommen. Dies ist die hauptsächliche Leistung von Codes (und für die Theorie der hauptsächliche Grund, auf der Referenz zu beharren).

46. Codes dienen der mentalen Ökonomie.

Die zweite hauptsächliche Leistung wurde oben bereits genannt: Der Code stellt eine große Anzahl bereits vorvollzogener *Unterscheidungen* bereit. Auch dies entlastet die jeweils aktuelle Situation; nicht jede Unterscheidung muss ‚live‘, und das heißt: unter Zeitdruck, getroffen werden.

---

<sup>8</sup> Tatsächlich sind die Dinge wahrscheinlich komplizierter, weil die Referenten, wie gesagt wurde, meistens abwesend sind, in der aktuellen Verwendungssituation als Maßstab also zunächst *nicht* zur Verfügung stehen. Und dennoch, denke ich, ist es die einzelne Verwendungssituation, in der das Zeichen die Sphäre der Erfahrung berührt.

## 5. ...und nochmal zurück zum Zeichen

Wenn Codes welterschließende Funktion übernehmen, den Strom der Wahrnehmungen *rastern* und auf spezifische Weise ökonomisch sind, so hat dies eine Voraussetzung, die bisher nicht genannt wurde:

47. Zeichen sind Schemata/Abstraktionen;  
und in jedem Fall *abstrakter* als das, was sie bezeichnen.

Die Begriffe der Sprache, um noch einmal dieses Beispiel zu wählen, stehen jeweils nicht für ein konkretes, einzelnes Ding, sondern sie *subsumieren*; d. h. sie haben die Eigenschaft, eine Vielzahl konkreter Gegenstände zu einer einheitlichen Kategorie zusammenzufassen.

48. Zeichen *gruppieren* das vorgefundene, empirische Material.

49. Das Zeichen ist eine Art Etikett, das in der Folge für diese Gruppe von Dingen steht und diese Gruppe bezeichnet.

Dies vor allem bewirkt die spezifische Ökonomie: Statt mit einer schwirrenden Vielfalt schwirrend-unterschiedlicher Eindrücke, haben wir es nun mit einer (relativ) geordneten Welt zu tun, die in eine überschaubare (wenn auch nach wie vor sehr große) Anzahl von Kategorien bereits vorsortiert ist.

Gleichzeitig bleibt es dabei, dass die Dinge selbst – als jeweils konkrete, einzelne Exemplare – sich unterscheiden. Kein Hund ist genau wie ein anderer Hund. Begriffe/Zeichen also behaupten nicht, dass diese gleich, sondern nur, dass sie *ähnlich* sind.

50. Zeichen behaupten nicht eine ‚Identität‘ ihrer Referenten,  
sondern deren Ähnlichkeit.

Die Gruppierung hängt – wie bei allen Fällen von Ähnlichkeit – von bestimmten Merkmalen ab: Einige Merkmale müssen gleich sein, damit es zur Gruppenbildung überhaupt kommt, in anderer Hinsicht werden sich die Exemplare nach wie vor unterscheiden.

51. Zeichen bilden Gruppen, indem sie bestimmte Merkmale favorisieren  
und andere ausklammern oder in den Hintergrund stellen.

Der Begriff ‚Pferd‘ etwa kann schwarze, braune oder weiße Pferde umfassen, große und kleine, einen Ackergaul oder ein Rennpferd.

52. Zeichen, auch das wurde gesagt, sind Maschinen der Analyse.  
Sie schlagen vor, welche Unterscheidungen/Merkmale relevant,  
und welche – für die Gruppenbildung, die das Zeichen leistet – irrelevant sind.

53. Zeichen sind vor allem insofern ‚abstrakt‘, als sie die ‚irrelevanten‘ Merkmale zurückstellen und übergehen.

54. Auf diese Weise ‚magern‘ sie die überbordend komplexe Realität ab und überführen sie in eine *Struktur*.

55. Zeichen und Zeichensysteme sind gesellschaftliche Maschinen zur Reduzierung von Komplexität.

## 6. Schemabildung

Kommen wir nun auf die Ausgangsfrage nach einer ‚Mediensemiotik‘ zurück; denn alles, was gesagt wurde, ist zunächst nur für diejenigen Medien plausibel, in denen es (mein Beispiel waren Sprache und Schrift) stabil konstituierte Zeichen gibt. Die Frage nach Medien, wo dies anders ist (Bilder, Bewegtbilder, Sounds...), hatte ich zurückgestellt, und dies, wie gesagt, ist die eigentlich *mediensemiotische* Frage. Nun aber, denke ich, liegt alles bereit, um auch dieses Problem einer Lösung zumindest näherzubringen.

Eine Vorbemerkung allerdings erscheint mir nötig: Während das bisher Gesagte überwiegend Gemeinwissen im Feld der Semiotik ist,<sup>9</sup> ist das Folgende eine Eigenentwicklung. Hier gibt es bislang keinen Konsens; und meine Thesen sind nun tatsächlich *Thesen*.

Und es sind zwei methodische Vorschläge, die die Fragestellung, wie ich denke, auf eine grundsätzliche Weise verschieben: Zum einen möchte ich an die Tatsache anknüpfen, dass Zeichen einen *abstrakten Charakter haben*, dass es sich bei Zeichen, wie gesagt, um *Schemata* handelt. Mein Vorschlag ist – im semiotischen Kontext sicher zunächst befremdlich –, den Begriff des Zeichens zurückzustellen und zunächst allein nach dem des *Schemas* zu fragen. Und erst nach dieser Vergewisserung auf das Konzept des Zeichens zurückzukommen.

Und mein zweiter Vorschlag ist, nicht vom reifizierten Resultat – von Schema, Zeichen oder Code – auszugehen, sondern nach den *Prozessen* zu fragen, in denen sich Schemata – und dann Zeichen und Codes – *überhaupt erst herausbilden*. Auch dies, das wird zu zeigen sein, verändert die Perspektive auf grundsätzliche Weise.

Der Begriff des Schemas hat den großen Vorteil, dass er – anders eben als der des Zeichens – auf dem Terrain nahezu aller Medien plausibel ist. Niemand würde leugnen, dass auch Bilder Prozessen der Konventionalisierung und der Schematisierung ausgesetzt sind. In der Wiederholung von Bild-Inhalten entstehen Genres, Klischees und Stereotypen; Darstellungsmittel und ästhetische Lösungen beginnen als Innovation, werden dann aber Schritt für Schritt Konvention; auf der Seite der Produktion entwickeln sich Regeln und Regularitäten, best practice, Techniken, Standards; auf der Seite der Rezeption bilden sich feste Erwartungen und stabile Vorwissensbestände heraus; Bild- und Medienkompetenz wachsen an. All dies sind Konventionalisierungsprozesse. Und auffällig ist, dass diese nahezu alle Ebenen der Produkte betreffen.

<sup>9</sup> Ausnahmen sind die These 20-22, 39 und und 41-43, die ich so bei anderen Autoren nicht finde.

Häufig werden sie negativ bewertet und in der Leidenschaft für ‚Kreativität‘, ‚Kunst‘ und Innovation an den Rand der Analyse gedrängt; oder sie werden für selbstverständlich erklärt, für ein notwendiges Übel, das tatsächlich kreative Künstler *vermeiden*. Medienwissenschaftlich aber macht das keinen Sinn. Medienwissenschaft, denke ich, hat die Aufgabe, diejenigen Mechanismen zu beschreiben, nach denen Medien – jenseits aller Wertung – tatsächlich funktionieren. Und hier kommt der Konventionalisierung sicherlich eine zentrale Bedeutung zu.

Fragen wir also: Wie bilden sich Schemata heraus? Was kann man über Prozesse der *Schematisierung* sagen?

**56.** Schemata sind das Produkt von Schematisierungsprozessen.

Und diese sind möglicherweise wichtiger als die Schemata selbst.

**57.** Schematisierung geht auf *Wiederholung*, auf empirische Ketten tatsächlicher Diskurs-Ereignisse zurück;

dies können z. B. Äußerungs- oder Rezeptionsakte sein.

**58.** Schemata werden nicht geplant und nicht bewusst produziert, Schemabildung ist insofern ein bottom up-Phänomen.

**59.** Die Ketten der Wiederholung sind notorisch schwer zu beobachten; es gibt keinen Ort, von dem aus man sie als Ganze in den Blick nehmen kann.

Schemabildungsprozesse kann man theoretisch plausibel machen, empirisch, als jeweils Einzelne aber sind sie schwer zu belegen.

**60.** Schemabildung ist immer an Zeit gebunden. Dies verbindet sie mit der individuellen Sozialisation und mit der *Mediengeschichte*.

**61.** Die Einzelereignisse, die in die Schemabildung eingehen, sind niemals ‚gleich‘, sondern immer nur ähnlich.

Ob eine Filmszene einem Schema entspricht (z. B. ein bestimmtes Stereotyp tatsächlich erfüllt), muss insofern immer strittig bleiben.

**62.** Schemata entstehen in der Wiederholung als Niederschlag, als *Verhärtung*,

**63.** Schemata entstehen im *Umschlag von Diskurs in Struktur*.

## 6. Wie bekommen Schemata ihre Grenzen und ihre ‚Identität‘?

Dieser Punkt ist für das Verständnis mehr als wichtig: Im Fall von Zeichen scheinen die Identität des Zeichens und seine äußeren Grenzen vorab gegeben. Zeichen haben distinkten Charakter, die Zeichen der Schrift etwa sind durch weiße Flächen voneinander getrennt. Im Fall von Schemata ist das anders:

64. Schemata gewinnen ihre Identität im Prozess der Schemabildung selbst; dass es sich überhaupt um ein Schema handelt, tritt erst im Prozess der Wiederholung – sukzessive – hervor.

Und das, wie gesagt, gilt für die unterschiedlichsten Ebenen, für Inhalt und Ästhetik/Form, Handlungsmuster und Regularitäten. Was auch immer sich im Diskurs wiederholt – die Schemabildung läuft quasi automatisch an und fällt – als ihr Produkt – jene Schemata aus, um die es hier geht. Und mehr noch:

65. Schemata gewinnen auch ihre äußeren Grenzen im Prozess der Schemabildung selbst.

Dies beginnt bereits bei der Objekt-Erkennung. Um einen Hund in einem Film als Hund zu erkennen, muss man ihn aus dem Bildkontinuum quasi herausstanzen und von seinem Hintergrund isolieren. Dies geschieht unbemerkt/automatisch; tatsächlich aber muss man hierfür über das Vorwissen verfügen, wie ein Hund, und zwar in sehr unterschiedlichen Situationen und Ansichten, aussehen kann. Dieses Vorwissen kann man im realen Umgang mit Hunden erlernt haben, aber auch aus Fotos und Filmen. Wale und die meisten exotischen Tiere kennen die Meisten eher aus Fernseh-Dokus als aus der direkten Begegnung.

66. Bereits unsere reale/alltägliche – nicht durch Medien vermittelte – Wahrnehmung funktioniert auf der Basis von Schemabildung.

D. h. auf der Basis eines Vorwissens, das in der Sozialisation langsam aufgebaut wurde.

67. Das Identifizieren von Gegenständen ist nur auf Basis von Vorwissen möglich; Erkennen ist insofern immer *Wiedererkennen*.

68. Bereits unsere reale/alltägliche – nicht durch Medien vermittelte – Wahrnehmung ist insofern ‚codiert‘.

Das Beispiel der Wahrnehmung zeigt, dass die Schemabildung selbst in der Lage ist, aus kontinuierlichem Material ‚Objekte‘ zu isolieren.

69. Mit jeder Wiederholung wird sich die Grenze, die das Objekt von seinem Kontext trennt, tiefer eingraben und an Stabilität gewinnen.

Das Schema gewinnt Schritt für Schritt an Stabilität und wird zunehmend autonom, und das heißt unabhängig vom Kontext.

70. *Schemabildung ist insofern eine fortschreitende Kontextentbindung.*

Endresultat ist, dass das Schema eine eigene ‚Identität‘ gewonnen hat, die es in jeden neuen Kontext, in jede neue Verwendungssituation einbringt.

71. Das Schema hat die Seite gewechselt, es war Teil des Kontexts, und jetzt ist es Code; *Syntagma ist in Paradigma umgeschlagen.*

72. Auf diese Weise entstehen ‚Bedeutung‘ und *Signifikat*.

## 7. Zeichen sind verhärtete Schemata

Und nun ist eine Umkehr der Perspektive, auch was das Zeichen betrifft, möglich. Wenn Zeichen ein bestimmter Typus von Schemata sind, und die Schemabildung ein sukzessiver Prozess der *Verhärtung*, und wenn Schemata stabile Grenzen und ‚Identität‘ erst im Prozess der Wiederholung (und allein durch diesen) gewinnen, dann kann man sagen:

73. Zeichen stellen einen *besonders verhärteten Typus von Schemata* dar.

Dass Zeichen ‚distinkt‘ sind, stabile Grenzen und eine stabile Identität haben, ist nur scheinbar vordefiniert. Tatsächlich haben sie – historisch, als System – einen vergleichbaren Prozess der Verhärtung durchlaufen. Und noch ein Zweites macht die Zeichen besonders:

74. Zeichen, das ist ihre herausragende Eigenschaft, sind Schemata, denen man ein Etikett, den Signifikanten, aufgeklebt hat.

Für Signifikanten wählt man Materialien aus, die möglichst kenntlich sind (Beispiel sei das Schwarz/Weiß der Schrift), leicht zu unterscheiden und leicht zu reproduzieren.

75. Signifikanten sind auf spezifische Weise *stilisiert*.

Die Tatsache, dass Schemata Abstraktionen sind, schlägt hier auch auf die Seite der Signifikanten durch.

76. Das ist die Basis dafür, dass Signifikanten ‚identisch‘ wiederholt werden können.

Und von hier aus ist ein neuer Blick auch auf die Medienunterschiede möglich.

## 8. Medienunterschiede

Die technischen Bilder, Fotografie und Bewegtbild, sind medienhistorisch *nach* der Sprache und Schrift entstanden.

77. Möglicherweise gibt es diese Bildmedien nur, weil sie weniger ‚verhärtet‘ sind als die Schrift und distinkte, stabil konventionalisierte Zeichen *vermeiden*.

Dass sie der Konventionalisierung und Schemabildung nicht entkommen, wurde gesagt. Im Fall der Bilder vollzieht sich dieser Prozess quasi live:

78. Im Fall der Bilder ist es Sache des Rezipienten, im signifikanten Material Schemata zu isolieren, wiederzuerkennen und zu identifizieren. Sprache und Schrift dagegen bieten vorsegmentierte, distinkte Zeichen an.

Und auch das Signifikantenmaterial unterscheidet sich drastisch. Im Fall der technischen Bilder ist es *unterschiedliches* Material, das die Schemata realisiert; das gleiche Schema kann in sehr unterschiedlichem Material seine Form finden; nie (oder so gut wie nie) wird ‚identisches‘ Material wiederholt.

79. Im Fall der Bilder sind die Signifikanten nur *ähnlich*, im Fall von Sprache und Schrift sind es (in empirischen Grenzen) ‚identische‘ Signifikanten, die wiederholt werden.

80. Alle Medien sind an den Mechanismus der Schemabildung gebunden, alle Medien arbeiten mit Abstraktionen, Medien ohne Abstraktion und Schemabildung gibt es nicht.

81. Auch im Fall der Bildmedien gibt es einen ‚Code‘. Dieser allerdings ist verdeckt: Er stellt das strukturierte Vorwissen dar, mit dem die Rezipienten den Produkten begegnen.

Dennoch bleibt es dabei, dass unterschiedliche Medien auf unterschiedliche Weise funktionieren:

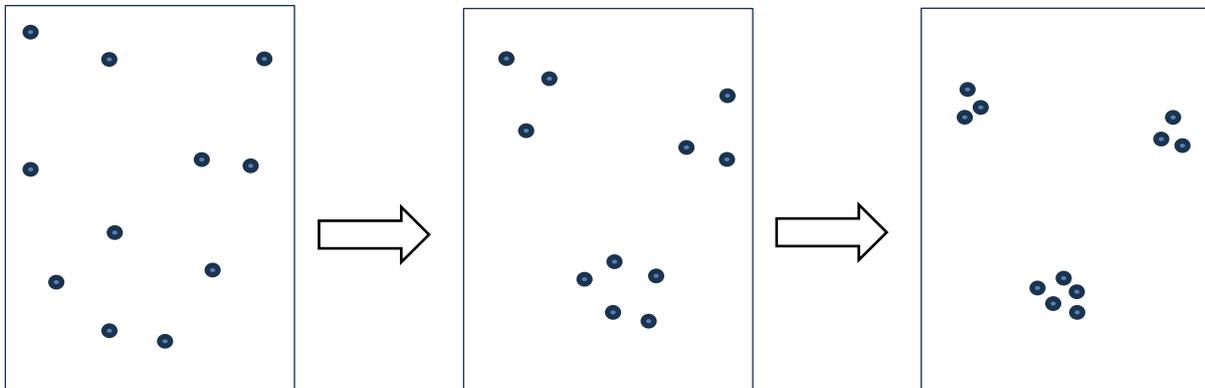
82. Unterschiedliche Medien gibt es möglicherweise nur, weil (oder damit?) es unterschiedliche Typen von Schemata, auf unterschiedlichen Stufen der ‚Verhärtung‘ und eingebettet in unterschiedliche semiotische Praxen, gibt.

## 9. Identität und Differenz

Bereits die Wahrnehmung – es wurde oben gesagt – arbeitet mit Unterscheidungen; und Codes artikulieren Bedeutung ‚negativ-differenziell‘. Die Schemabildung nun kann als eine semiotische Operation beschrieben werden, die das mehr oder minder diffuse Material, das die Wahrnehmung liefert, umarbeitet, in dem sie Unterschiede, die sie im Material vorfindet, *stilisiert und verstärkt*, und Elemente, die *ähnlich* erscheinen, zu ‚identischen‘ macht.

83. Schemabildung greift vorhandene Unterschiede auf und stilisiert sie zur ‚Differenz‘.

84. Vorhandene Ähnlichkeiten stilisiert sie zur ‚Identität‘



85. Auf diese Weise entsteht Struktur.

## 10. Fazit

86. Medien bannen die Komplexität der Welt, indem sie das vorhandene Material in Schemata überführen.

87. Dies geschieht, indem sie *Identität und Differenz stilisieren*. Medien arbeiten das analoge Schwirren der Welt in ‚saubere‘ Unterscheidungen um.

88. Medien sind gesellschaftliche Maschinen, die die Komplexität der Welt reduzieren, schematisieren/typisieren und dem Diskurs typisiert – als Zeichenset, als Struktur und als Vorwissen – wieder zur Verfügung stellen.