

Ewa Szczęsna (Warszawa)

Das Zeichen in der digitalen Welt. Semiotische Aspekte der computervermittelten Kommunikation

Im vorliegenden Beitrag wird die Spezifik der semiotischen Organisation des digitalen Textes diskutiert – insbesondere die Struktur des digitalen Zeichens. Analysiert werden drei Aspekte des digitalen Zeichens: die Darstellungsschicht (die polysemiotische und interaktive Natur eines solchen Zeichens), die Struktur (der Null-Eins-Code mit immateriellem Charakter, wodurch Bild, Wort und Ton zu Informationen derselben Art werden, die sich problemlos verlinken und verschicken lassen) sowie die Funktionen, die die digitalen Zeichen erfüllen. Unter den Funktionen der digitalen Zeichen lassen sich folgende Funktionen distinguieren: die Bedeutungsgestaltung, das Verlinken zur anderen Seite sowie die Möglichkeit, mit ihrer Hilfe Änderungen am Text auszuführen (ihn zu modifizieren oder sogar manipulieren). Die Herstellung der Bedeutungen in den digitalen Übermittlungen wird von solchen Eigenschaften des Zeichens und des Textes beeinflusst, wie: Multimedialität und Polysemiotizität, Fähigkeit, verschiedene Rezeptionsarten zu programmieren und miteinander zu verbinden, Bearbeitung als Regel der Textgestaltung, Palimpseste und Hybridisierung des Diskurses.

The Sign in the Digital World. Semiotic Aspects of Digital Communication

The article discusses the specific features of the semiotic organization of a digital text and, in particular, the structure of a digital sign. Three aspects of the digital sign are analyzed: the layer of representation (the polysemiotic and interactive nature of the sign), its substance (the 0-1 code, which is of immaterial nature, turns images, words and sounds into information of the same type that can be easily cross-linked and shared) and the functions played by digital signs. One can distinguish the following functions of digital signs: the creation of meanings, the function of linking to another text-page, and the ability to introduce changes to the text (to modify or even manipulate it). The creation of meanings in a digital message is influenced by such features of the sign and the text as multimediality and polysemiotic character, the ability to program and combine different reception methods, editing as the principle of text creation, palimpsests and hybridization of discourse.

Znak w cyfrowym świecie. Semiotyczne aspekty komunikacji komputerowej

Tematem artykułu jest specyfika semiotycznej organizacji tekstu cyfrowego, w szczególności struktura znaku cyfrowego. Analiza obejmuje trzy aspekty znaku cyfrowego: warstwę przedstawień

(polisemiotyczną i interaktywną naturę takiego znaku), strukturę (kod zero-jedynkowy o niematerialnym charakterze, który powoduje, iż obraz, słowo i dźwięk stają się informacjami tego samego typu, które można łatwo łączyć za pomocą linków i przesyłać) oraz funkcje, jakie pełnią znaki cyfrowe. Pośród funkcji znaków cyfrowych można rozróżnić tworzenie znaczeń, przenoszenie użytkownika do innej strony oraz możliwość dokonywania za ich pośrednictwem zmian w tekście (modyfikowania go lub wręcz manipulowania nim). Wpływ na tworzenie znaczeń w przekazie cyfrowym mają takie cechy znaku i tekstu jak: multimedialność i polisemiotyczność, zdolność do programowania i łączenia różnych sposobów odbioru, edycja jako zasada tworzenia tekstu, palimpsesty oraz hybrydyzacja dyskursu.

1. Einleitung

Das digitale Zeichen ist ein textuelles und mediales Zeichen. Das bedeutet einerseits, dass es imstande ist, größere Bedeutungseinheiten und gesamte Textklassen, die einen bestimmten Typ des Diskurses (Kommunikationsereignisses) konstituieren, herzustellen, und andererseits, dass es von der textuellen, kommunikativen und technologischen Situation bedingt ist. So wie bei anderen textuellen und medialen Zeichen, lassen sich in ihm die **Darstellungsschicht**, **Materie** und der **Funktionsaspekt** differenzieren. Der Unterschied besteht in der Art und Weise, wie diese Zeichenaspekte von unterschiedlichen Medialitätstypen „erfüllt“ oder eher realisiert werden, wie das Medium die Inhalte modifiziert, die es gleichzeitig mitgestaltet und dem Rezipienten im Prozess kultureller Kommunikation zugänglich macht.

2. Übersichten und Ansichten – die Darstellungsschicht

Die Darstellungsschicht ist die Erscheinungsform des Zeichens. In der Internet-Kommunikation hat sie einen **polysemiotischen** Charakter. Auf dem Computer-Bildschirm koexistieren die Bilder der Zeichen sprachlicher, mathematischer, ikonischer (Symbole, Grafiken, fotografische Darstellungen, Hieroglyphen – Emoticons) Zeichen – chromatisch und achromatisch, bewegt und unbewegt. Wichtig sind für die Polysemiotizität des digitalen Zeichens die Aspekte von Klang und Licht, die die Rezeption bildlicher Zeichen in sowohl ästhetischer als auch bedeutungsbezogener und emotioneller Hinsicht modifizieren. So beteiligen sie sich beispielsweise an der Verräumlichung der Darstellungsschicht des Zeichens, wodurch die vom digitalen Zeichen hergestellte Realität die Tiefe in der Art physikalischer Realität gewinnt, machen sie attraktiver durch ihre Verknüpfung mit dem Nichtmateriellen und Vollkommenen (hierbei insbesondere die Licht-Symbolik) und ziehen die Aufmerksamkeit des Rezipienten an (die Appellfunktion).

Für die computervermittelte Kommunikation ist die Tendenz zur maximalen semiotischen Heterogenität der Darstellungsschicht bei gleichzeitiger Tendenz zur Vereinfachung¹ (Reduktion) ihrer Realisierung kennzeichnend. Die Zusammenstellung dieser Tendenzen ist nur anscheinend gegensätzlich. In der Tat begünstigt die semiotische Heterogenität die gleichzeitige Aktivierung unterschiedlicher Wahrnehmungsformen (der visuellen, auditiven Wahrnehmung) und Erkenntnisformen (der Erkenntnis des numerischen, sprachlichen, bildlichen Diskurses), während die Reduktion des Zeichens (die sich z. B. in der Verwendung von Akronymen und vereinfachten ikonischen Zeichen manifestiert) mit den endlosen Bemühungen um die Simplifizierung und Beschleunigung des Kommunikationsablaufs verbunden ist.

Spezifisch ist für die digitalen Technologien eine aufgeschlossene Einstellung zum Umfang der vorhandenen, in der Kultur verankerten Zeichen. Die Technologie der digitalen Medien ermöglicht die Adaptation nahezu jeder Zeichenform (in der Darstellungsschicht), die von den bereits existenten Medien erstellt wurde. Das verleiht der semiotischen Schicht digitaler Übermittlungen den hybriden Charakter. Hybrid ist sie jedoch nur unter dem Gesichtspunkt der bisherigen Medien und nicht aus der Perspektive der semiotischen Schicht selbst, für die die Adaptation der vorhandenen textuellen Formen ein ontisches Merkmal bildet.

Die Spezifik der Darstellungsschicht in der digitalen Kommunikation bestimmt auch ihr **interaktiver** Charakter. Ein wesentlicher Teil aller Zeichen erscheint oder wird hergestellt in Folge der Benutzerhandlungen. Das verleiht dem Benutzer das Gefühl der Herrschaft über die virtuelle dargestellte Welt, über die Welt des digitalen Zeichens und Textes und ermutigt ihn zu ihrer Gestaltung. Die Darstellungsschicht ist eine Kombination polysemiotischer Zeichen und Tätigkeiten (wie das Markieren, Einfügen, Ausschneiden, Eintippen, Montieren). Die „Zeigen-und-Klicken-Methode“, unabhängig davon, ob sie sich auf ein Icon oder ein Wort bezieht, ersetzt nach Paul Levinson „die verbale Syntax als eine Befehlsstruktur – man kann zeigen und klicken, statt z. B. »lese« einzutippen oder die zuvor zugeordnete Nummer des *Online*-Textes zu nennen, der gelesen werden soll [...]“ (1999: 254).

3. Quasi-Materialität des Zeichens und ihre Folgen

Die nichtmaterielle Materie der digitalen Zeichen bewirkt, dass sie alle unabhängig von ihrer semiotischen Form – der Art und Weise der Erscheinung vom

¹ Über die Reduktion als einem Merkmal aller ikonischen Zeichen schrieb bereits Umberto Eco [vgl. Eco 2003, S. 134]. Die Reduktionsanzeichen im Bereich der verbalen Kommunikation im Internet analysiert Jan Grzenia (vgl. Grzenia 2006).

Zeichen und Text – Zeichen und Texte desselben Typs sind. Ein Bild von Dürer oder eine Handschrift von Goethe, in ihren ursprünglichen originalen Versionen verschiedene Textformen, die verschiedene, mit unterschiedlichen Medien und unterschiedlicher Zeichenmaterie verbundene Zeichentypen benutzen, verlieren nach dem Einführen in den Computer ihre bisherige mediale Identität. Sie sind nicht mehr ein Gemälde beziehungsweise eine Handschrift oder ein Erstdruck, sondern eine digitale Mitteilung. Nach wie vor sind sie verschiedene Textformen (ein ikonischer und sprachlicher Text), deren Zeichen sich im Darstellungsbereich unterscheiden, aber dieselbe Materie haben – ein Bündel des elektrischen Pols, die ihre existenzielle Gleichheit konstituiert. Die Nichtmaterialität des Zeichens fördert seine Loslösung von einem materiellen Ort, insbesondere weil sein Umfeld ebenso einen nichtmateriellen Charakter hat.

Das Zeichen und der Text können beliebig angezeigt und verschickt werden. Sie werden zur Information, die in jedem Raum und zu jeder Zeit für jeden Benutzer zugänglich ist. Sie sind mit keinem physikalischen Ort (wie die Architektur) verbunden, an keine materielle Realität „gefesselt“ (wie der Druck an die Seitenoberfläche oder das Fresko an die Wand), sodass ihre Erfahrung, anders als z. B. die Berührung eines altertümlichen Denkmals: Einer ägyptischen oder griechischen Statue oder der Gegenstände, die damals verwendet wurden, keine reale Reise nach Ägypten, Griechenland oder – infolge der Barbarei der Geschichte – nach Paris oder London erfordert. Die Reise, die man zu ihnen mittels des Mediums Internet unternimmt, bewegt den Benutzer physisch nicht vom Platz. Das Eintippen der Adresse betätigt ein „virtuelles Taxi“, dessen zusätzliche Vorteile – außer der Transport-Sofortigkeit – die Billigkeit und Einfachheit der Reise sind.

Ein Zeichen, das die bisherige Materialität verliert, gewinnt die **quasi-materielle** Form – die Schicht der informatischen Aufzeichnung (der Null-Eins-Aufzeichnung) – und wird zur mathematischen Information. Diese neue Schicht ist eine gewisse Unterhaut, ein Blutkreislauf, an den ein durchschnittlicher Computerbenutzer gewöhnlich nicht denkt (so wie ein durchschnittlicher Mensch sich gewöhnlich keine Gedanken darüber macht, wie komplizierte Prozesse in seinem Organismus zustande kommen, wenn er eine Tasse Tee an den Mund führt) und der ihn nicht interessiert, bis zum Moment, wenn etwas im Darstellungsbereich anfängt, gegen seinen Willen zu verlaufen. Aber gleichzeitig ist diese Schicht notwendig, damit das Äußere ausgeführt, verarbeitet, gespeichert und verschickt werden kann. Bei Chris Chesher heißt es: „Seitdem alle Zeichen aus demselben Material hergestellt werden, ist alles potenziell austauschbar. Jedes Bedeutende, das aus dem Analogen konvertiert werden kann, kann in der digitalen Domäne gespeichert, reproduziert und manipuliert werden. Die digitalen Daten können ohne Degradierung kopiert werden, indem sie von ihrem Medium unabhängig bleiben. Sie können mehrmals codiert, verschoben, auf eine zauberhafte Art und

Weise durch Algorithmen modifiziert und schließlich angezeigt, decodiert und verschickt werden“ (Chesler 2001:156). Demzufolge ist die für den Rezipienten lesbare Darstellungsschicht mathematisch codiert, während die Bedingungen der Erscheinung des Bildes von einem Text und der disziplinär differenzierten Diskursformen im Internet vom informatischen Diskurs festgelegt werden.

Die Darstellungsschicht – sowohl auf der Ebene des Zeichens als auch der größeren Text-Einheiten, zeichnet sich durch Optionalität oder **Mehrvariantivität** aus. Sie äußert sich darin, dass einer Bedeutung und Handlung (der erfüllten Funktion) gleichzeitig das bildliche Zeichen (z. B. das Scheren-Icon; gerundeter, nach links gerichteter Pfeil), sprachliche Zeichen (z. B. der Befehl „Ausschneiden“; „Rückgängig“), buchstaben-algebraische Zeichen (z. B. „Strg+X“; „Strg+Z“) sowie in neueren Programmen-Versionen das Bild sprachlicher Beschreibung (die Periphrase) zugeschrieben sind. Dasselbe geschieht auf der Textebene, wo dieselbe textuelle Information in der sprachlichen, grafischen, numerischen, fotografischen oder filmischen Form dargestellt werden kann, wodurch sie sich an der Gestaltung polysemiotischer und multimedialer **Synonymie** oder sogar semiotischer Dubletten, wie im Falle grafischer Varianten von sprachlichen Texten, beteiligt. „Das Objekt der neuen Medien existiert meistens – Lev Manovich zufolge – nicht in wiederholbaren Kopien, sondern in mehreren unterschiedlichen Versionen. Überdies werden diese unterschiedlichen Versionen nicht vollständig vom Menschen erzeugt, weil ihre automatische Zusammensetzung vom Computer durchgeführt wird“ (Manovich 2006: 103).

Die semiotische Mehrvariantivität gehört zur medialen Mehrvariantivität der textuellen Information, die für die gegenwärtige kulturelle Kommunikation typisch ist: Die Nachrichten über Ereignisse im gesellschaftlichen und politischen Leben erhalten gleichzeitig die Form der Presse-, Radio-, Fernseh- und Internet-Mitteilungen.

Mit der Mehrvariantivität und polysemiotischen Synonymie ist der palimpsestische Charakter der Darstellungen verbunden, der sich im Überlappen semiotisch unterschiedlicher Darstellungen derselben Inhalte äußert. Als ein Beispiel dafür dienen die in den englischen Versionen der Computerprogramme vorhandenen **palimpsestischen** Überlappungen der inhaltlich gleichbedeutenden Bilder des Wortes und Bilder der ikonischen Darstellung (z. B. in der Iconleiste das fett gedruckte *B* im Wort *bold*, kursive *I* im Wort *Italics* oder unterstrichene *U* im Wort *underlining*). Die Darstellungsschicht ist auch modifizierbar – der Benutzer kann sie an seine Bedürfnisse anpassen, z. B. die Fenstergrößen ändern sowie nach dem Kopieren der Internet-Seite die Schrift-Größe, -Farbe und -Form ändern, ikonische Darstellungen modifizieren.

4. Funktionaler Aspekt: Bedeutungsgestaltung, Mediatoren und Manipulatoren

Der letzte in der Einleitung genannte Aspekt des digitalen Zeichens – der **funktionale Aspekt** – realisiert sich in der Herstellung von Bedeutungen, der Versetzung des Benutzers in einen anderen Text oder der Ausführung der Operationen an dem Text. Im Rahmen dieses Aspekts lassen sich daher die **bedeutungsherstellende**, **mediative** und **operationelle** Funktion unterscheiden. Die zwei letzten sind für das digitale Zeichen charakteristisch, indem sie über seine Spezifik entscheiden.

Die Bedeutungen werden in den computervermittelten Übertragungen in der Interaktion zwischen den sprachlichen, bildlichen und akustischen Bedeutungen erstellt. Da diese Semiosphären, wie bereits festgestellt, in der digitalen Kommunikation nicht nebeneinander existieren, sondern ein gemeinsames Zeichensystem bilden, ergänzen sich die von ihnen generierten Bedeutungen gegenseitig. Man darf hier sogar von einer gewissen Bedeutungsmigration sprechen, die zur Verwischung der von dem Bild, der Sprache und der Schrift erzeugten Grenzen zwischen den Bedeutungen führt. Das bewirkt die von Mike Sandbothe analysierte: Verschriftlichung der Sprache, Versprachlichung der Schrift, Verbildlichung der Schrift und Verschriftlichung des Bildes (vgl. Sandbothe 2001: 215–222; auf Deutsch: Sandbothe 1998: 71–77 – Anm. des Übers.).²

Das Internet adaptiert und verarbeitet die in der Kultur vorhandenen medialen Bildlichkeitsformen und benutzt die kulturbedingten Semantisierungen von Farbe, Komposition, Linie oder Darstellungsdynamik bei der Herstellung metatextueller Äußerungen. So manifestiert sich beispielsweise das Evozieren der Übersichtlichkeit und Geordnetheit in der bildlichen Schicht in der Verwendung der Struktur von Fenstern – Systemen gerader Linien, die kulturell mit der Klassizität verknüpft werden. Die Bemühung um ununterbrochene Aktualisierung der Übermittlung äußert sich dagegen in den Bezügen auf die Bewegung und das Bedürfnis nach der Zeichenhervorhebung – in seiner Verstärkung mit einem akustischen Motiv.

Die Internet-Kommunikation semantisiert die Darstellungsschicht auf eine für sie spezifische Art und Weise. Durch die Markierung eines Wortes (mit einer Unterstreichung, anderen Farbe) wird gezeigt, dass ein bestimmtes, z. B. sprachliches Zeichen, außer der traditionellen semantischen Funktion im Text auch ein Mediationszeichen ist (indem sein Anklicken den Benutzer in einen anderen Text versetzt). Das Zeichen gehört dann zu der Bedeutungs-Ordnung des linearen Textes und der Ordnung des Link-Diskurses. Die Markierung ist ein Knoten, der

² Zur „sekundären Oralität“ (vgl. Ong 1992). Siehe auch: Skudrzyk, Aldona, *Czy zmierzch kultury pisma? O synstezji i analfabetyzmie funkcjonalnym*, Katowice 2005 (Anm. der Rezensentin).

verschiedene Texte und Diskurs-Ordnungen verbindet (z. B. den linearen Text und den Diskurs, der infolge der Link-Übergänge entsteht). Die Wiederholung einer partikulären Markierungsart in derselben Funktion führt zur dauerhaften Semantisierung der Markierung, die dadurch zum konventionellen Funktions-Zeichen wird.

Spezifisch für diese Medialitätsart ist auch die Herstellung bildlicher Zeichen, die den emotionalen Zustand des Mitteilungs-Produzenten (z. B. die Freude, Trauer, Verwunderung oder Überraschung) kommunizieren. Als ein Beispiel dafür bieten sich die Emoticons – hieroglyphische Darstellungen, aus den Interpunktionszeichen konstruiert, die bisher der grammatischen Funktion des sprachlichen Textes untergeordnet waren und jetzt zum Baumaterial für ein bildliches Zeichen mit selbstständiger Bedeutung werden.

Die mediative Funktion digitaler Zeichen (die hierbei als **Mediatoren** bezeichnet werden) äußert sich in der Fähigkeit, den Benutzer zu einem anderen Zeichen und Text – einer Seite, für die das bestimmte Zeichen das Auslösestichwort ist – zu versetzen. „Im Web werden Schrift- und Bildzeichen als Icons, d. h. als Signifikanten, programmierbar, die auf der pragmatischen Ebene via Mausclick eine nicht mehr nur symbolische, sondern reale Verbindung zu dem herstellen, was sie bezeichnen. So führt mich beispielsweise in einem philosophischen Hypertext ein Mausclick auf die als Link programmierte Wortsequenz „Nietzsches ‚Genealogie der Moral‘“ unmittelbar in Nietzsches Text oder das als Link programmierte Bild von Friedrich Nietzsche bringt mich via Mausclick unmittelbar auf eine Webseite mit Informationen zur Biographie des Philosophen“ (Sandbothe 2001: 218; auf Deutsch: Sandbothe 1998: 73 – Anm. des Übers.).

Nicht jedes Zeichen im Hypertext ist ein mediatives Zeichen (Mediator), auch wenn jedes es sein kann. Die Anwesenheit dieser Funktion ist im Ausdrucksplan markiert (Hervorhebung eines Wortes, einiger Wörter oder eines Textteils durch ihre Aufschreibung mit einer anderen Farbe oder Unterstreichung) oder konventionell angenommen (z. B. die Icons in einer Iconleiste), mit der Cursoränderung signalisiert. Ein zusätzlicher Faktor, der diesen Zeichenaspekt aktiviert, ist die Handlung des Benutzers – die Mediativität des Zeichens zeigt sich erst in einer Situation der Interaktivität.

Eine andere wichtige Funktion, die durch digitale Zeichen erfüllt werden kann, ist die Möglichkeit, mit ihrer Hilfe Operationen an anderen Zeichen und Texten auszuführen. Solche Zeichen nenne ich operationelle Zeichen (**Manipulatoren**). Ein typischer Manipulator ist das Cursor-Zeichen, das nicht zum Text gehört, aber mit dem Diskurs verbunden ist. Der Cursor ist ein mehrförmiges und mehrfunktionales Zeichen – er ändert seine Form und seinen Aktivitätstyp je nach dem Platz, den er auf der Oberfläche des Bildschirms einnimmt, oder genauer nach dem Platz, an den er vom Benutzer gestellt wird, und informiert den Benutzer über die Bereitschaft,

bestimmte Handlungen vorzunehmen. Er organisiert die textuelle Realität, regiert sie, oder lädt den Benutzer eher ein, sie mit seiner Hilfe zu steuern.

5. Computerprogramm und semiotischer Rahmen des Textes

Das digitale Zeichen, sei es sprachlich, ikonisch oder akustisch, modelliert keine materiellen Träger (wie die Skulptur, Malerei, Architektur oder das Schrifttum), auch wenn es materielle technische Geräte (Hardware) benötigt, die als Werkzeuge zur Herstellung eines Umfelds (Software) dienen, in dem das Zeichen zustande kommen kann und von dem es gestaltet wird. Diese Welt oder eher die potenziellen Umfeldler des Textes, und daher auch des Zeichens, sind die Computerprogramme.

Jedes Computerprogramm ist ein entworfenes textuelles Umfeld, in dem die Zeichen auf eine dafür spezifische Art und Weise verknüpft werden. Das Programm ist ein Spektrum der Möglichkeiten im Bereich sowohl des Vorkommens der Zeichen als auch ihrer Verbindungsarten. Jedes Programm ist eine bestimmte Sprache, die im Rahmen der globalen Programmierungssprache HTML erzeugt wird. Es verfügt über einen dafür spezifischen Satz der Zeichen und der Regel ihrer Verknüpfung. Sowohl der Zeichensatz als auch das Spektrum der Verknüpfungsmöglichkeiten sind variabel – werden in späteren Programmversionen modifiziert. Die Modifikationen sind für das jeweilige Programm spezifisch und ermöglichen die Generierung einer diesem Programm eigenen Textklasse – der Gattungen, textuellen Formen (z. B. ermöglichen die Texteditoren die Erstellung von Textdateien, Kalkulationsbögen – von Tabellen, Zusammenstellungen, Grafikprogramme – von Bildern und Präsentationen, fotografische und Film-Programme – die Bearbeitung von Filmen und Fotografien).

Die Computerprogramme zeichnen sich außerdem durch die Fähigkeit aus, parallele Mitteilungen zu denen zu generieren, die zu derselben Zeit vom Benutzer generiert werden (z. B. „Dieses Gerät kann eine höhere Leistung erzielen, registrieren Sie es als...“, „Schwacher Virenschutz“ oder „Datenverlust droht“). In die Text-Ordnung, die Gestaltung des Textes vom Benutzer schreiten die computergenerierten Mitteilungen ein – die in das Programm vom Programmisten eingetragen sind. Der vom Benutzer erzeugte Text erscheint dabei als eine Komponente des darauf aufgebauten medialen Diskurses und wird zu seinem integralen Teil. Die kommunikative Situation des erstellten Textes ist durch das digitale Medium – Internet- und Computer-Diskursivität – bedingt. Die Herstellung eines Textes aus den vorhandenen Zeichen gehört nicht nur zur wortbildenden, sondern auch diskursbildenden und medienbildenden Aktivität, ähnlich wie die Bearbeitung eines Textes nach einem gewählten Algorithmus, sein Zusammenstellen oder Verschicken. Der Text löst sich erst dann vom digitalen Medium, wenn er ausge-

druckt wird. Das ist eine Situation, wenn die digitale Medialität fixiert wird und wenn ein digitaler Text zum Papier-Text wird – d. h. intermedialer Übersetzung unterliegt. Der Ausdruck ist dabei eine intermediale Übersetzung ebenso wie die Film-Adaptation eines literarischen Werkes. Auch wenn der Text in der Darstellungs- und Bedeutungs-Schicht unverändert bleibt, wird sein ontischer Wert wesentlich verändert – versperrt wird unter anderem die für den digitalen Text charakteristische Bereitschaft, unaufhörlichen Änderungen unterworfen zu werden.

Hinsichtlich der Fähigkeit, sich an der Herstellung neuer textueller Gattungsformen zu beteiligen, ist die Digitalität nichts Außergewöhnliches. Im Gegenteil, sie illustriert und bestätigt die Tatsache, dass Technologien ein gewisser Vorrat an den Möglichkeiten sind, einen Text zu erstellen. Vor allem sind sie der Vorrat an semiotischen Möglichkeiten, die unterschiedlich für den Druck, die Auditivität, Audiovisualität als auch für die Digitalität sind. Sie sind der Vorrat an den semiotischen Möglichkeiten, die zum zeichenhaften Baumaterial der Träger-Medien (wie das Buch und die Presse, das Radio, Fernsehen, die Computer) und der Textform-Medien (wie die Literatur und die Presseartikel, Hörspiele, Fernsehsendungen, das Internet) werden. Sie bilden die Grundlage für die Kristallisierung unterschiedlichster medialer Gattungen und in ihrem Bereich konkreter textueller Realisierungen (die entweder zur Realisierung der Gattungsform oder zu ihrer Überschreitung neigen).

Der Vorrat an semiotischen Möglichkeiten der Technologie bestimmt den semiotischen Rahmen des Mediums, was unmittelbar bewirkt, dass beispielsweise die visuelle Darstellung oder Musik in den Medien, die den Druck verwenden, mit dem Wort (sprachlichen Zeichen) ausgedrückt werden, aber in den audiovisuellen Medien die ikonische oder akustische Form erhalten. Diese technische Konsequenz verursacht eine andere, wichtigere Konsequenz, nämlich die Entwicklung der Textstrukturen. Die Unfähigkeit, an einer bestimmten Entwicklungsstufe der Kultur das bewegte, vertonte Bild zu verwenden, begünstigte die Entfaltung der literarischen Kunst (z. B. ständige Bereicherung literarischer Erzählungsformen). Die sprachliche Wiedergabe perceptiver Erfahrungen führte zur Entwicklung literarischer Beschreibungsformen. Analog dazu begünstigte die Notwendigkeit, menschliche Gedanken, innere Erlebnisse in der Malerei oder dem Film wiederzugeben, die Entfaltung der Sprachen dieser Künste. Demzufolge regen die semiotischen Beschränkungen eines bestimmten Mediums die künstlerische Kreativität in demselben Grad an wie seine semiotischen Möglichkeiten (allerdings zweifelsohne auf eine andere Art und Weise) und inspirieren die Entfaltung künstlerischer oder breiter textueller Formen.

Ebenso ist es im Falle digitaler Technologien: Der semiotische und der mediale Rahmen, die sie herstellen (sowohl neue semiotische Lösungen als auch Beschränkungen), inspirieren neue mediale Formen, Textgattungen und schließlich einzelne Textrealisierungen. Überdies verlangen andere semiotische Rahmen an-

dere Perzeptionsformen, wodurch sie einen neuen Rezipienten (Leser, Zuschauer, Zuhörer, Benutzer) schaffen und die kommunikative Situation erneut bestimmen. Das führt zum Schaffen von bisher nicht vorhandenen Diskursformen.

Die Texte geben unsere in der Tat feste Weltwahrnehmung wieder. Sie verraten unvermeidlich, dass wir die textuelle Welt nach dem Vorbild dessen gestalten, wie wir die Realität wahrnehmen und verstehen, in die wir eingetaucht sind. Und wir wären mit Sicherheit zu immer wieder dem Gleichen verurteilt, zum Fluch unaufhörlichen Wiederholens, aber unsere expansive Natur befiehlt uns, immer neue Äußerungsträger herzustellen und nach neuer medialer Materie zu greifen, die sich einmal den vorgetroffenen Textformen schweigend widersetzt und das verhindert, was bisherige Technologien erlaubten, ein andermal dagegen neue Lösungen liefert, indem sie die Entwicklung von Textformen ermöglicht, die in den bisherigen Medien unzugänglich waren und nicht zustande kommen konnten.

Literatur

- Chesher, Chris (2001): *Ontologia domen cyfrowych*. In: Gwóźdź, Andrzej (ed.): *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Kraków, S. 145–166.
- Eco, Umberto (2003): *Nieobecna struktura*. Warszawa.
- Grzenia, Jan (2006): *Komunikacja językowa w Internecie*. Warszawa.
- Levinson, Paul (1999): *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa.
- Manovich, Lev (2006): *Język nowych mediów*. Warszawa.
- Ong Walther J. (1992): *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*. Lublin.
- Sandbothe, Mike (2001): *Transwersalne światy medialne. Filozoficzne rozważania o Internecie*. In: Gwóźdź, Andrzej (ed.): *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Kraków, S. 215–222 (auf Deutsch: Sandbothe, Mike (1998): *Transversale Medienwelten. Philosophische Überlegungen zum Internet*. In: Vattimo, Gianni/ Welsch, Wolfgang (ed.): *Medien-Welten-Wirklichkeiten*. München, S. 59–83).

Quelle

- Szczęsna, Ewa (2009): *Znak w cyfrowym świecie. Semiotyczne aspekty komunikacji komputerowej*. In: Filiciak, Mirosław/ Ptaszek, Grzegorz (ed.): *Komunikowanie (się) w mediach masowych*. Warszawa, S. 272–283.

Übersetzung aus dem Polnischen: Anna Kapuścińska (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego Bydgoszcz)

Prof. dr hab. Ewa Szczęsna
Uniwersytet Warszawski
Instytut Literatury Polskiej
Zakład Komparatystyki
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28
00-927 Warszawa
E-Mail: e.szczesna@uw.edu.pl