

Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten

Schmitz, Ulrich (1997)

In: Rüdiger Weingarten (Hg.): Sprachwandel durch Computer. Opladen: Westdeutscher Verlag 1997, S. 131-158

1. Schrift verliert ihre Hegemonie

Wer an Sprache denkt, denkt meist an Wort oder Schrift, also an mündliche Dialoge oder schriftliche Texte. Oft wird Schrift als ein sekundäres System gegenüber der gesprochenen Sprache angesehen. "Denn in der Darstellung der Verstandeshandlung durch den Laut liegt das ganze grammatische Streben der Sprache." (Humboldt 1994b:58f) So meint Saussure (1967:28), Sprache und Schrift seien "zwei verschiedene Systeme von Zeichen; das letztere besteht nur zu dem Zweck, um das erstere darzustellen". Wechselwirkungen zwischen beiden werden untersucht (ebd.28ff.; Günther/Ludwig (Hg.) 1994/1996), kaum aber zwischen gesprochener und geschriebener Sprache einerseits und anderen semiotischen Systemen andererseits.

Dafür gibt es drei Gründe. Zum einen ist es schwer, und es fehlt an geeigneten Methoden. Zweitens stieg mit der Erfindung des Buchdrucks Schrift für einige Jahrhunderte zum dominanten Kulturträger auf, demgegenüber Bild und Ton an Ansehen verloren. Und drittens hat sich in der Folge erfolgreicher Wissenschaft ein Paradigma ausgebreitet, das blind macht für unerwartete Entwicklungen. "Die normale Wissenschaft strebt nicht nach tatsächlichen und theoretischen Neuheiten und findet auch keine, wenn sie erfolgreich ist." (Kuhn 1967:79) Der Strukturalismus und seine vielfältigen Nachfolger neigen dazu, mehr in Oppositionen als in fließenden Übergängen zu denken; und derart systematisches Denken hat sich überall dort etabliert, wo Normen und Regeln über eine gewisse Weile konstant zu bleiben scheinen.

Alle drei Gründe spielen ineinander, verstärken sich gegenseitig und nähren ein logozentrisches Vorurteil im abendländischen Denken (vgl. Derrida 1974; Brumlik 1994). Darin wird Rationalität hoch bewertet und an Sprache geknüpft, insbesondere an Sprache in schriftlicher Form. Bilder gelten demgegenüber tendenziell als primitiv (vgl. z.B. Postman 1983:87f).

Hinter dem Rücken der Schriftgelehrten haben sie dennoch die Macht ergriffen. Denn die Wirklichkeit bewegt sich schneller als das Nachdenken über sie. Zeichen wuchern, heute mehr denn je. Wenig Räume gibt es ohne Zeichen, und unter den Zeichen sind reine Wort- oder Schriftkomplexe selten geworden: altmodisch oder elitär. Das unbefangene Ohr hört Wörter immer häufiger im Zusammenhang mit musikalischen oder anderen akustischen Zeichen oder auch nur noch als deren untergeordnete Elemente. Der unbefangene Blick trifft im Alltag fortwährend auf Text-Bild-Kombinationen vielfältiger Art, sei es auf Hinweistafeln, Werbeplakaten, Verpackungen, Bildschirmen oder in Schaufenstern, Zeitschriften, Tageszeitungen und mehr und mehr auch in Büchern.

Zuerst unterminierten die klassischen Massenmedien die Macht der Schrift: Rundfunk und Fernsehen brachten "das Zeitalter der ‚sekundären Oralität‘" (Ong 1987:136). Man braucht heute nicht mehr gründlich lesen und schreiben zu können, um am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben (vgl. z.B. Postman 1983:94f). Die Talkshow genügt. Dann diversifizierte das System der Massenmedien; heute gehört jede Plastiktüte und jedes nicht sehr teure Kleidungsstück dazu. Schrift ist keineswegs überflüssig geworden, im Gegenteil wird täglich immer mehr gedruckt, geschrieben und gelesen. Doch sie verliert ihre vormalige Selbständigkeit, wie wir sie aus dem prototypischen Buch, dem langen Schulaufsatz, der frühen Annonce oder dem hergebrachten Geschäftsbrief kannten und teils auch noch kennen. Meist gehen Schriftzeichen heute in komplexe Zeichengebilde ein. Werbefilme, Plakate und Texte an Waren sind Schrittmacher dieser Bewegung. Doch selbst in ehemals rein schriftlichen Texten wie etwa Geschäftsberichten, Gebrauchsanweisungen oder Lateinbüchern spielen Grafik und Textdesign eine wachsende Rolle. Und das zunehmend auch flüchtig gesprochene Wort, Töne, Geräusche, stehende und bewegte Bilder tragen immer größere Teile gesellschaftlicher Selbstverständigung. Schrift war nur für eine kurze Zeitspanne das dominante und gegenüber anderen Zeichensystemen weitgehend autarke Medium abendländischer Kultur.

Diese Differenzierungen im Zeichengebrauch waren von technischen Entwicklungen getragen und von gesellschaftlichen Interessen genutzt. Foto, Film, Fernsehen, verschiedene Tonaufzeichnungsverfahren und Vierfarbdruck rationalisierten und industrialisierten die Produktion optischer und akustischer Zeichen, so wie es der Buchdruck vorher mit Schriftzeichen erlaubt hatte. Gleichzeitig wandelte sich die Öffentlichkeit von einer vornehmlich bürgerlich aufklärenden (vgl. Habermas 1962) zu einer immer mehr massenhaft Aufmerksamkeit heischenden (vgl. Franck 1993).

Das neue Medium Computer bringt einen neuen Entwicklungsschub. Die Integration vormals eher getrennter Zeichensysteme wird noch einmal verstärkt und beschleunigt. Der Strukturwandel der Öffentlichkeit könnte in andere (auch demokratischere, Verantwortung teilende) Richtungen verlaufen. In den letzten zehn Jahren wurde der Computer zur semiotischen Universalmaschine entwickelt. Zum ersten Mal in der Weltgeschichte kann ein und dasselbe Gerät alle technisch vermittelten Kommunikationsformen tragen. Schon eine einfache Computeranlage für weniger als viertausend Mark vereint die herkömmlichen Funktionen von Schreibmaschine, Radio, CD-Player, Fernsehen, Telefon, Faxgerät, Vierfarbdrucker u.a. mit neuartigen Kommunikationsformen wie e-mail, Hypertext und Internet. Die klare Trennung von Individual- und Massenkommunikation wird verwischt und obsolet. Wie Menschen damit umgehen werden, ist genauso offen, wie die Nutzung von Buch und Massenmedien offen war und teilweise noch immer ist.

Im folgenden konzentrieren wir uns auf die Position, die schriftliche Texte in multimedialen Kontexten im Medium Computer einnehmen. Wie verändert sich die Rolle der Schrift? Welche neuen Textsorten und Zeichenkomplexe entstehen?

2. Computer vermehren barocke Zeichenflut

Betrachten wir einen Computerbildschirm im Herbst 1996. Er zeigt ein ganz anderes Bild als ein typischer Computer der fünfziger Jahre (hauptsächlich Ziffern), sechziger Jahre (hauptsächlich Programmtext) oder siebziger Jahre (hauptsächlich fortlaufende Texte in natürlicher Sprache).

Das ist kein herkömmlicher Text, sondern barocke Zeichenflut. In der schwarz-weißen Druckwiedergabe fehlen Farbe, Ton und Bewegung. Auf dem farbigen Computerbildschirm ändert sich das Bild teils von allein, teils aufgrund der mausübertragenen Aktionen des Benutzers. Automatisch bewegen sich Filmbilder, einzelne Felder blinken. Und dazu hören wir Sprache, Geräusche und Musik. Der Benutzer kann an zahlreichen Stellen eingreifen, Programme und Fenster öffnen oder schließen, Text eingeben und vielfältige maschinelle Operationen in Gang setzen. Der Bildschirminhalt kann auf ein einziges Element zurückgeführt oder um beliebig viele neue Elemente erweitert werden.

Unsere unwiederholbare Momentaufnahme umfaßt acht Hauptbestandteile mit zahlreichen Unterelementen. (1) Die oberste Zeile enthält ein Warenzeichen, drei einzelne Substantive und ein Verb im Infinitiv, vier Ziffern als Uhrzeitangabe, ein Fragezeichen-Logo und ein Programm-Icon. Auf jedes einzelne dieser Elemente kann man mit der Maus klicken, meist mit der Folge, daß sich zusätzliche Fenster mit kurzen Wort- oder Textzeilen öffnen, durch deren Anklicken sich der Rechner weiter bedienen läßt (wie in unserem Beispiel unter "Einstellungen"). (2) Im Beispiel hat der Benutzer an dieser Stelle unmittelbar zuvor auf das Wort "Voreinstellungen" gezeigt mit der Folge, daß sich hier eine Sprechblase mit erklärendem, elliptischem Kurztext als situationsbezogen reduzierte Gebrauchsanleitung öffnete. (3) Der größte Teil des Bildschirms wurde, obgleich von anderen Programmen noch überlagert, von dem Internet-Browser "Netscape" gefüllt, also einem Programm, das nach Anweisung Informationen aus dem World Wide Web auf den Rechner holt. (a) Dabei wird das obere knappe Fünftel der Bildschirmfläche mit einem Standard-Layout gefüllt, das einzelne Wörter, Fragesätze, teilweise beschriftete Piktogramme sowie Buchstaben und Zeichenfolgen zur Bedienung des Programms durch Anklicken umfaßt. (b) Die unteren vier Fünftel enthalten das angesteuerte Informationsangebot aus dem Internet. Im vorliegenden Fall handelt es sich um eine Teilseite der Rundfunk- und Fernsehstation MSNBC mit dem Firmenlogo, anklickbaren und nicht anklickbaren Einzelwörtern, presseähnlichen Schlagzeilen sowie einem Foto. (c) Die unterste Zeile enthält ein Icon, zwei Wörter zum Programmstatus und ein mit Fragezeichen versehenes stilisiertes Bild eines Briefumschlags, durch dessen Anklicken ein Programm zur Verwaltung von elektronischer Post (e-mail) geöffnet würde.

Dieser bewegliche Hintergrund ist in unserer Momentaufnahme von fünf weiteren Programmfenstern überlagert. (4) Unten links läuft das aktuelle Fernsehprogramm (im Bildschirmfoto aus technischen Gründen nur als schwarze Fläche zu erkennen) mit Ton und mit einigen Bedienungselementen aus Texten, Ziffern und stilisierten Grafiken. (5) Oben rechts bietet ein virtueller Taschenrechner seine Dienste an. (6) Darunter liegt ein Programm, das algebraische Formeln in Kurven übersetzt. (7) Weiter unten sehen wir beschriftete Teile eines virtuellen CD-Spielers (8) und rechts schließlich ein kleines Fenster einer traditionellen Textverarbeitung, in das gerade fortlaufender deutscher Text eingegeben wurde.

Alle diese acht Hauptbestandteile können auf unterschiedliche und meist vielfältige Weise bedient werden. Ein Teil der Zeichen in unserem Bildschirmbeispiel dient lediglich zum Anschauen (das Foto und der Fernsehfilm), zur Lektüre (der Sprechblasentext) oder zum Produziertwerden (der Text im Textverarbeitungsfenster). Ein weiterer Teil der Zeichen dient hauptsächlich als Bedienungselement. Text und/oder Bild funktionieren hier wie Knöpfe an einem herkömmlichen (z.B. mechanischen) Gerät, so etwa die Tasten auf dem abgebildeten CD-Spieler. Und eine letzte Gruppe von Zeichen schließlich vereint beide Funktionen. Diese

Zeichen sind pragmatisch doppeldeutig: sie können gelesen und geschaltet werden, sind Zeichen und Taste zugleich. Das gilt beispielsweise für die Überschriften ("Israel braces..."), deren Anklicken weitere Informationen (Texte, Bilder, Filme) von der Radiostation auf den Bildschirm holt.

Die technischen Möglichkeiten elektronischer Datenverarbeitung haben die Kommunikationsarten der herkömmlichen Medien im Computer zusammengeführt. Manuskript, Brief, Schreibmaschine, Buch, Foto, Film, Rundfunk, Fernsehen, Telefon, Fax und andere Kommunikationsgeräte und -formen bleiben zwar neben dem Computer bestehen, weil ihre anderen materiellen Grundlagen andere Benutzungsformen nach sich ziehen, die als gewohnte, längerlebige oder bequemere bevorzugt werden. Die Funktionen aber, die sie ausüben, kann der Computer sämtlich übernehmen, wenn auch in anderer (flexiblerer, weil elektronischer) Gestalt. Neue Kommunikationsweisen und -formen (wie Internet und Hypermedia) kommen hinzu. Die klassische Trennung zwischen Individual- und Massenmedium schwindet, Informationsmengen und Übertragungsraten können bei vergleichsweise geringen Kosten unbegrenzt steigen, und die verschiedenen semiotischen Kanäle können ungetrennt alle zugleich bespielt werden.

Damit beschleunigen Computer eine abendländische Entwicklung, die schon die letzten Jahrhunderte prägte. Erst langsam, dann immer schneller wurden immer mehr Zeichen erzeugt, verteilt und wahrgenommen; zuerst in wenigen getrennten Kanälen (gesprochenes Wort, gemaltes Bild, geschriebener Text), dann mit immer mehr und zunehmend integrierten technischen Mitteln (Foto, Stummfilm, Farbfernsehen etc.). Die Taktfolge der Neuerungen wird immer kürzer und hat die Lebensdauer menschlicher Generationen längst überholt, inzwischen schon im Faktor 1 zu 5 oder 1 zu 10. Auf diese Weise werden nicht nur immer mehr, sondern auch immer komplexere und flüchtigere semiotische Gebilde vervielfältigt. Zeichen wuchern immer rasanter und massenhafter.

3. Schrift in multimedialer Umgebung ist flächig, nicht linear zu lesen

Aus diesem großen Bereich menschlicher Kommunikationsgeschichte betrachten wir hier nur die aktuellen Folgen für den Status geschriebener Texte. Nicht jeder Computerbildschirm sieht so aus wie in der obigen Abbildung. Neue Medien können wie alte benutzt werden; hergebrachte Kommunikationsweisen (wie in der Verwendung des Computers als besserer Schreibmaschine) bleiben bestehen. Aber wir können an diesem Beispiel prototypische, wegweisende Entwicklungen studieren.

Der ungeübte Blick erkennt ein Durcheinander. Schrift- und Bildzeichen verschiedenster Art und Größe scheinen wahllos über die Fläche verstreut. Kompositionsregeln sind nicht auszumachen. Ob und wie Texte und Bilder sich aufeinander beziehen, erscheint höchst fraglich, wenn man von Ausnahmen wie dem als "Home" beschrifteten Bild eines Hauses oben links absieht. Der unerfahrene Leser findet sich in der Lage eines kleinen Kindes: von Zeichen umstellt, hinter denen sich Rätsel verbergen.

Das Kind wie jeder gutwillige Leser ahnt und sucht Sinn. Der Erwachsene gleichwohl wendet sich leicht unwirsch ab, wenn sein hergebrachtes Regelsystem nicht funktioniert. Gehen wir den mühseligern und lustvolleren Weg. In der Schule haben wir Schrift, kaum aber Bilder zu lesen gelernt. Deshalb, und auch als Philologen (Freunde des Wortes), konzentrieren wir uns zunächst auf die Schriftzeichen. Ein bi- oder trilinguales Gemenge aus (a) englischen und (b) deutschen Wörtern, Worten und Sätzen sowie (c) allerlei Abkürzungen, Ziffern und

Kombinationen aus Buchstaben und typographischen Zeichen tritt uns entgegen. Wie entziffert man das?

3.1 Die Textbrocken sind nicht kohärent

Von herkömmlichen schriftlichen Texten sind wir Ganzheit und innere Geschlossenheit gewohnt. Einen Brief, einen Aufsatz, einen Roman lesen (und oft auch schreiben) wir schön der Reihe nach von links oben nach rechts unten, folgen einem klar gegliederten Geschehen, einer Handlung oder einem Ziel. Die aristotelische Einheit von Ort, Zeit und Handlung und der gegliederte Aufbau nach Anfang, Mitte und Schluß waren oft auch Leitbilder vieler Alltagstexte. Ganzheit war eine Zeitlang geradezu ein Kriterium von Sinn. Besonders klar galt und gilt das nach herkömmlicher Lehre für die Lektüre belletristischer Texte, deren "Bedeutungsfülle [...] das Sinnganze des Lebens vertritt" (Gadamer 1972:66). Eine Idee von Ganzheit leitet aber auch das Verständnis vieler profaner Texte. Deshalb sehen die meisten Richtungen der Textlinguistik "Sinnkontinuität" (Beaugrande/Dressler 1981:88), nämlich einen kontinuierlichen Sinnzusammenhang ("Kohärenz") als "das dominierende Textualitäts-Kriterium" an, das also Texte von Nicht-Texten unterscheidet (z.B. Vater 1992:65).

Solchen Bedingungen genügt auf unserer Bildschirmseite überhaupt kein einzelner Text und das gesamte Zeichengewirr schon gar nicht. (1) Die mit fünfzehn Wörtern längste Passage, nämlich der elliptische Text in der Sprechblase, ist prädikativ wie die von Wygotski (1969:329) beschriebene innere Sprache, "auf Kosten der Auslassung des Subjekts und der dazugehörigen Wörter". Er macht nur Sinn, wenn man ihn als informierenden (nicht anleitenden) Teil einer Gebrauchsanweisung für die unterste Zeile im Pull-down-Menü "Einstellungen" versteht, auf die er sachlich referiert und, damit man eben das erkennt, optisch (als Sprechblase) zeigt. (2) Der zweitlängste Text (im Textverarbeitungsfenster unten rechts) enthält zwar einen kompletten Hauptsatz und hat auch einen typischen Textanfang, in dem nämlich das Referenzobjekt ausdrücklich zur Sprache gebracht wird ("Auf dieser Bildschirmseite"). Er ist aber noch nicht fertig formuliert, und wir wissen nicht, wie es weitergeht. Dieser Text könnte ähnlich fungieren wie die kurze Bildunterschrift in einem klassisch illustrierten Buch; er könnte ebensogut aber auch die Einleitung zu dem Aufsatz werden, den Sie gerade lesen.

(3) Herkömmlichen Textsorten am nächsten kommt noch die halb verdeckte Gruppe der vier unterstrichenen Schlagzeilen in der Mitte der Seite ("Israel..."). Freilich werden die zugehörigen Texte (bzw. Filme) erst sichtbar, wenn man die Schlagzeilen anklickt. (4) Analoges gilt für die beiden englischen Fragen oben links im Bild. Klicken steuert das turn taking (den vermeintlichen "Sprecherwechsel"; vgl. Levinson 1990:295ff): so erhält man die Antwort auf eine Frage, die man selbst gar nicht stellte. (5) Das Wortcluster "TV Sendungen vormerken..." ganz oben scheint grammatischen Zusammenhangs fast zu entbehren (was der fehlende Bindestrich unterstreicht) und der Pivot-Grammatik der frühen Kindersprache zu folgen (vgl. z.B. Szagun 1980:29-33,68-71). Leicht erraten wir aber, daß man hier offenbar Fernsehsendungen vormerken kann, um rechtzeitig an ihre Ausstrahlung erinnert zu werden. (6) Ähnliche, wenn auch vagere Schlüsse werden wir bei den vier Einzelwörtern in den folgenden Zeilen ziehen und uns durch die drei Punkte eingeladen fühlen, durch Anklicken mehr zu erfahren. Überhaupt scheint es so zu sein, daß wir einfach ausprobieren, was wir nicht verstehen. Wie das sprechlernende Kind unbekannte Wörter ahnungsvoll erfragt oder erprobt, klicken wir attraktive Wörter an und sehen, was passiert. Das funktioniert bei vielen, wenngleich nicht allen Einzelwörtern auf dieser Bildschirmseite. (7 & 8) Die restlichen Textstücke der Seite sind fachsprachliche Einzelwörter sowie Abkürzungen, Ziffern und Zeichenfolgen, die allesamt der Bezeichnung technischer Funktionen oder Adressen dienen.

All das ist nicht nur als Ganzes nicht kohärent, sondern auch in jedem seiner einzelnen Bestandteile nicht. Einen wie auch immer gearteten kontinuierlichen Sinnzusammenhang wird die noch so bemühte bloße Lektüre jedenfalls nicht finden. Technik scheint vor Sinn zu gehen. Es wird weniger gelesen als vielmehr geblickt und geklickt.

Derart unübersichtliche Sinngestalt sind wir nicht nur aus klassischen Textsorten (wie etwa Briefen, Erzählungen und Zeitschriftenartikeln) nicht gewohnt, sondern auch aus sämtlichen anderen Sorten geschriebener Texte nicht, die in unserem Alltag eine Rolle spielen, auch wenn man seltener darüber nachdenkt (wie etwa Telefonbücher, Fahrpläne, Kataloge und Formulare). Vielleicht sollten wir also mehr auf die Bilder und Töne achten?

3.2 Die Bilder erhellen die Texte kaum

Schließlich gibt es, seit überhaupt geschrieben wird, viele Botschaften, die nur durch die Beziehung von schriftlichem Text und zugehörigem Bild einen Sinn erhalten. Oft dienen Bilder ja als virtueller Ersatz für die nicht wirklich vorhandene Situation, und der Text referiert dann nicht unmittelbar auf die Wirklichkeit, sondern indirekt über deren Abbild (wie etwa bei Stadtplänen). Oder ein Sinn wird erst durch ästhetisierende Komposition von Bild und Text erzeugt (wie etwa bei Werbeplakaten).

Freilich kommen wir auch auf diese Weise bei unserem Beispiel kaum weiter. (1) Das große, zur Hälfte verdeckte Foto ist eine Illustration zur ersten Schlagzeile (was man nur bei entsprechendem Vorwissen erkennt, weil anders als bei Zeitungen das Seitenlayout keine äußere Hilfe gibt) und erhellt deren Sinn nicht weiter. (2) Der im Bild nachempfundene Fernsehapparat unten links und der CD-Spieler unten rechts lassen deren fachsprachliche Aufschriften verstehen, sofern wir die Geräte aus dem wirklichen Leben kennen. Freilich referiert der Text nicht auf tatsächliche Geräte außerhalb dieser Abbildungen, sondern er funktioniert als Bedienungselement der entsprechenden Programme selbst, die den Computer zum Fernseher bzw. CD-Spieler machen. Diese Text-Bild-Kombinationen sind also eindeutige Metaphern, die das neue als altes Medium erscheinen lassen ("Das metaphorische 'ist' bedeutet zugleich 'ist nicht' und 'ist wie'; Ricur 1986:10). Sie wollen weniger als Sinn verstanden, sondern vielmehr als technische Funktion bedient werden. (3) Analoges gilt für den simulierten Taschenrechner oben rechts im Bild. Vielleicht weil er ein viel einfacheres Gerät darstellt als Fernseher und CD-Spieler, zudem den multifunktionalen Computer auf seine ureigensten Ursprünge zurückführt und nur mit Ziffern und den arithmetischen Zeichen für die Grundrechenarten beschriftet ist, trägt er als einziger noch seine Gattungsbezeichnung "Rechner" als Aufschrift. Name und Sache sind, wiederum wie in der frühkindlichen Vorstellungswelt, kaum getrennt ("Auf dem Niveau, wo das Kind die äußeren toten Gegenstände belebt, materialisiert es dafür das Denken und die geistigen Phänomene"; Piaget 1975b:322). (4) Eine weitere Gruppe von Bildern (nämlich in der Bedienungsleiste des Netscape-Programms oben links in der Abbildung) übersetzt die Bedeutung einzelner Wörter in Bilder und hilft so dem Analphabeten oder der rechten Hirnhemisphäre. Wer das Wort nicht versteht, hält sich ans Bild; ebenso umgekehrt. Insbesondere "Home" mit dem zugehörigen Bildchen erinnert an Grundschulfibel, Anlauttabelle oder der ersten Fremdsprachenlektion. Wort und Bild bezeichnen dasselbe auf zweierlei Weise. Syntax entfällt. Semantik ist hier Pragmatik, nämlich technisches Handeln. (5) Die restlichen Bildelemente unseres Beispiels stehen ohne Text da und machen auch einen eher verspielten Eindruck. In allen vier Ecken soll Spielzeug drin stecken: Apfel, Antenne, Schlüssel und Briefumschlag mit Fragezeichen - wie Türchen am Adventskalender laden sie ein, dahinter zu schauen. Irgendwelche Texte erhellen sie jedenfalls nicht.

Wir beginnen zu ahnen, daß das vielgestaltige Zeichenkonglomerat sich auf anderen Wegen lichten könnte als in der erwachsenen Suche nach Sinnkontinuität, wie wir sie in der logozentrischen Tradition abendländischer Schriftgelehrter gelernt haben. Metaphorische Nachahmung, symbolisches Spiel und magischer Traum scheinen uns auf sprachliche Schichten zu führen, die kindliche Neugier tragen, in profanen Alltagstexten sonst aber kaum zutage treten.

3.3 Multimedia-Zeichen untergraben geschlossenen Sinn

Ähnliches gilt für die Töne. Entweder begleiten sie mit oder ohne Zusammenhang das Bild wie in alten Medien (so im Fernsehprogramm, das in dem auf der obigen Abbildung schwarzen Fenster unten links abläuft). Oder sie stehen als Musik für sich allein (so beispielsweise, wenn man den CD-Spieler unten rechts betätigt). Oder sie wiederholen geschriebenen Text (im Beispiel erst nach Anklicken der vierten Schlagzeile). Oder schließlich sie dienen eher spielerischer Untermalung (etwa bei Fehlbedienung irgendeines Programmteils).

Multimedia-Zeichen weisen jedenfalls nicht die Kohärenz auf, die wir von schriftlichen Texten gewohnt sind. Die Frage nach innerer Ganzheit, die durch einen kontinuierlichen Sinnzusammenhang gestiftet werde, mag klassischen geschriebenen Texten angemessen sein. Vielleicht lädt das Medium Schrift mitsamt den sie tragenden Institutionen (Schule, staatliche Verwaltung u.a.) Verfasser erst dazu ein, Texte als in sich abgeschlossene Ganzheiten zu erzeugen, die sie sonst gar nicht gesucht oder erstrebt hätten. (Immerhin unterstellt eine abweichende Lehre gerade schriftgebundener Belletristik, daß sie über formale Sinnkonsistenz und inhaltliches Sinnziel eine "fiktive Befriedigung von Sinnbedürfnis" schaffe, die das wirkliche Leben nicht biete; vgl. Enzensberger 1977:61.)

Wie immer Sinn in früheren Epochen erzeugt wurde - heute steht man Sinnangeboten, die in sich geschlossen sind, eher skeptisch gegenüber. Massenmedien und Neue Medien multiplizieren und diversifizieren die Sinnproduktion derart ins Uferlose, daß alles möglich ist. Die großen Erzählungen der Vergangenheit sterben aus oder werden kleine neben unendlich vielen anderen. Und das hat Folgen für die Form der Zeichen. Wo alles möglich ist, wird Einheit machtlos. Lyotard (1986:14-16) zufolge löst das "Veralten des metanarrativen Dispositivs der Legitimation" auch sprachliche Homogenität auf. "Wir bilden keine sprachlich notwendigerweise stabile Kombinationen, und die Eigenschaften derer, die wir formen, sind nicht notwendigerweise mittelbar." Eine "Pragmatik der Sprachpartikel" entstehe, und wir müssen lernen, "das Inkommensurable zu ertragen".

Die Auflösung schriftgetragener Einheit hin zu immer komplexeren Gemengen von Zeichenfragmenten vollzieht sich über Massenmedien und geht einher mit zunehmender Integration aller semiotischen Mittel und Kanäle. Was immer technisch möglich ist, wird semiotisch sogleich ausgenutzt. Lange Jahre spielten Werbefilme die Vorreiterrolle (Kloepfer/Landbeck 1991). Jetzt sind die neuen elektronischen Medien und besonders das Internet an die Spitze der Avantgarde getreten.

So griff die Frage nach Kohärenz nicht weit genug. Gemessen an der Komplexität des Gegenstandes ist sie altmodisch-beschränkt. Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten und auch diese selbst können zwar im hergebrachten Sinne kohärent sein (alles ist möglich), sind es typischerweise aber nicht.

3.4 Der Bildschirm wird zum Arbeitsfeld

Vielmehr sind sie inkohärent, flüchtig, beweglich, experimentell und offen. Die abgebildete Beispielseite war, ganz im Gegensatz zu schriftlichen Texten, so einmalig und unwiederholbar wie mündliche Gespräche. Schriftliche Texte sind (gewöhnlich) situationsunabhängig und insofern allgemein. (Ein Buch ist ein Buch.) Mündliche Gespräche können (typischerweise) nur in einzelnen Situationen verstanden werden und sind insofern individuell. (Ein Gespräch war ein Gespräch.) Multimediale Zeichengebilde am Computer (und typischerweise im Internet) nutzen allgemein verfügbare semiotische Angebote ad hoc in einem bestimmten Moment individuell aus und verändern dauernd ihre Gestalt. ("Steigen wir hinein in die gleichen Ströme, fließt andres und andres Wasser herzu." Heraklit 1986:9=B12).

Im Gespräch konstruieren Sprecher Sinn, indem sie Zeichen komponieren. In der Lektüre konstruiert der Leser Sinn aus vorgegebenen Zeichenkompositionen. Im Internet verknüpft der User beides. Er komponiert eigene Botschaften (wenn er tippt), er selektiert und kombiniert vorgegebene Zeichen zu ständig wechselnden Botschaften und Gemengen von Botschaften (wenn er klickt), und er liest sich daraus seinen Sinn zurecht (wenn er blickt). Hier wird kein Ganzes erschlossen, sondern Stücke werden zusammengestellt.

Unsere Beispielseite will also gar nicht als solche verstanden werden. Jemand hat sie für bestimmte individuelle Zwecke aufgebaut oder aus purer Lust zusammengezappt. Wir sehen eine Momentaufnahme, die nur für Millisekunden so da steht. Ihre verschiedenen Bestandteile haben unterschiedlich lange Lebensdauer. Das Fernsehbild ändert sich so schnell, daß die Momentaufnahme es gar nicht erfaßt. Die Sprechblase bleibt nur so lange stehen, wie der Nutzer den Mauszeiger auf "Voreinstellungen..." hält, normalerweise also vielleicht zwei Sekunden. Die digitale Uhr in der obersten Zeile rechts ist so eingestellt, daß sie jede Minute ihr Erscheinungsbild ändert (es könnte auch jede Sekunde sein). Die Ergebnisse im Rechner, im Algebra-Programm und in der Textverarbeitung hängen vom Arbeitstempo des Nutzers ab - und so fort. Auch das Gesamtbild der Seite ändert sich mit den Aktionen der Person, die vor dem Bildschirm sitzt. Jedes einzelne Programmfenster kann in seiner Größe und Position verstellt werden, hintere Fenster können nach vorn geholt, jedes Fenster kann geschlossen, neue können geöffnet werden. Selbst wenn das gleiche Fenster erneut geöffnet wird, mag dessen Inhalt unter Umständen wieder anders aussehen; zum Beispiel ändert die gewählte MSNBC-Seite (die in der Beispiel-Abbildung die größte Fläche einnimmt) ihr Aussehen alle paar Stunden.

Was also auf den ersten Blick wie ein wahlloses Durcheinander erscheint, ist in Wahrheit ein flüchtiger Moment in einem Arbeitsprozeß. Die Texte und Bilder machen nur in diesem Arbeitsprozeß Sinn. Sie sind so (in-)kohärent wie dieser. In dieser Hinsicht sind sie den mündlichen Äußerungen in schriftlosen Kulturen vergleichbar, wie Malinowski (1974:336-346) sie beschreibt. Auch wenn, anders als dort, der aktive Umgang mit Zeichen am Computer nicht unmittelbar in weitere Tätigkeiten eingebunden ist und dementsprechend viele einzelne Bestandteile auch normativ geregelt oder technisch schabloniert sind, so ist doch das Gesamtgefüge, die Struktur des gesamten semiotischen Materials "mit dem Ablauf der Tätigkeit, in die die Äußerungen eingebettet sind, unentwirrbar vermischt und von ihm abhängig" (ebd.345) Anders und stärker als bei der Lektüre schriftlicher Texte und auch anders, aber weniger stark als bei der Produktion mündlicher Rede wird dadurch die Verantwortung für Sinnkonstruktion auf die Person übertragen, die mit Zeichen umgeht.

4. Schrift in multimedialer Umgebung kommt Bildern nah

4.1 Schrift wird Bild

In multimedialen Kontexten nimmt Schrift selbst Eigenschaften jener anderen Medien an. Wo gleichzeitig gesprochen (vorgelesen) wird, steht der Text nicht als Monument da, sondern läuft zeitparallel mit. Wo Bilder eine Rolle spielen, verwandelt Schrift sich ihnen an und wird selbst zum Bild. Sie wird dann auch als Bild gelesen.

Im einfachsten Fall wird das Schriftbild bewußter gestaltet. Die Schrifttype wird nicht länger nach eher zufälligen, äußerlichen oder technischen Gesichtspunkten ausgewählt, sondern trägt selbst eine Botschaft orientierender und/oder ästhetischer Art. Wären alle Texte auf unserem Beispielbildschirm in gleicher Type gesetzt, so wäre er sehr schwer zu entziffern; wir wüßten kaum, was zusammengehört. Verschiedene Typen signalisieren verschiedene Quellen. Im Gesamtbild (syntagmatisch) helfen sie dem Auge bei der flächigen (springenden, nichtlinearen) Lektüre. Als je einzeln Wiedererkennbare (paradigmatisch) vermitteln sie - ähnlich den Warenzeichen - den beruhigenden Eindruck einer soliden Stabilität über das so bewegliche Schirmbild hinaus. Die Schrifttype "Chicago" etwa in unserem Beispiel weit oben (z.B. "Ablage") markiert langfristig stabile kurze Textschablonen aus Anwenderprogrammen.

Im etwas anspruchsvolleren Fall verläßt die Typographie die Fesseln strenger Normen und wird individuell gestaltet. Das gilt für einzelne Textstücke (im Beispiel links das Firmenzeichen "MSNBC") so wie für das gesamte Layout einer Informationseinheit: je weniger buchdruckgewohnte Konvention, desto mehr ästhetisches Design. Die trotz zunehmender Variation auch zuletzt noch überschaubare Gleichförmigkeit des mechanisch-maschinellen Zeitalters weicht immer mehr elektronisch ermöglichter grenzenloser Vielfalt.

Auf der dritten Stufe schließlich ist das Wort schon Bild geworden. Die Botschaft will nicht digital entziffert, sondern analog erkannt werden. Im Firmenlogo der Rundfunkstation steht eine Vignette noch neben dem Akronym. Im Firmenlogo des Computerherstellers (oben links in der Ecke) kommt kein Text mehr vor. Dabei bedeutet es an dieser Stelle eher nur unterschwellig das Firmenzeichen; vor allem dient es metaphorisch als anklickbare Überschrift für eine mehr oder weniger große Anzahl verschiedener Dienstprogramme (die ihrerseits dann jeweils mit Vignette und Chicago-Text bezeichnet sind). Viele andere anklickbare Stellen auf dieser Bildschirmseite sind graphisch gestaltet, wo vor zwanzig Jahren Programmtext und vor zehn Jahren natürlich-sprachlicher Text hätte eingetippt werden müssen. Neue Software zeigt, daß Computer auch rein grafisch (ganz ohne Text) bedient werden können; und es liegt nahe, daß neuerdings grafisch orientierte Textverarbeitungssoftware entwickelt wird, die Text als Grafik behandelt.

Daß Schrift Bild wird, ist keineswegs neu. Schließlich besitzt alles Geschriebene "eine zur bildnerischen Gestaltung einladende visuelle Komponente. Schriften werden dann besonders gut memoriert, wenn sie sich wie Bilder einprägen." (Schmitz-Emans 1995:470; vgl. ebd.470-474). So wurde "die besondere Nähe des Schreibens und des Malens" etwa im Mittelalter gestalterisch ausgenutzt "bis hin zur Austauschbarkeit von Bild und Schrift"; denn die ähnliche handwerkliche Grundlage und (dementsprechend) der mittelalterliche Akzent auf audiovisuellen Wahrnehmungsformen legten es noch nicht nahe, schriftliche und visuelle Darstellungsformen strikt zu trennen (Wenzel 1994:141,156). In dem Maße, wie nun der Buchdruck seine innovative Kraft und damit Schrift ihre kulturelle Hegemonie verliert, machen wir heute wieder vermehrt Gebrauch von allerdings elektronisch getragenen und dementsprechend sehr viel komplexeren multimedialen Kommunikationsformen. Die reich

bebilderte und kalligraphisch durchgestylte mittelalterliche Handschrift ist langsam entstanden, für eine kleine Ewigkeit hergestellt, und will bedächtig gelesen werden. Der übervolle postmoderne Farbbildschirm versammelt ad hoc eine schnell vergängliche Auswahl aus einer Unmasse arbeitsteilig und oft hektisch fabrizierter Zeichen, die sämtlich um Aufmerksamkeit buhlen. Diente die Ästhetisierung und Visualisierung der Schrift damals der höheren Ehre Gottes, der Kirche oder eines Adligen, so heute der schnelleren Lesbarkeit und der höheren Einschaltquote.

4.2 Endlos vergängliche Bilderfülle verleibt Schrift sich ein

Stärker noch als das einzelne Wort tritt das gesamte Zeichenangebot vorrangig als Bild in Erscheinung. Es wird als bewegliches Ensemble wahrgenommen, mehr erschaut als erlesen. Der Blick folgt nicht Zeilen, sondern tanzt über die Fläche.

Das ist barock. Unser Beispiel-Bildschirm schmückt sich mit vier verspielten Putten in den Ecken, reizt alle Sinne, ästhetisiert sämtliche Inhalte, zeigt Texte vorwiegend in begleitender, dienender oder bildähnlicher Rolle. Da will geschaut und bewegt, weniger gelesen und bedacht werden. Die klassische Sicherheit des strengen Wortes weicht unruhiger Dynamik endloser Bilderfülle. Protestantischer Aufklärung folgt katholische Ergreifung. "*Le pli: le Baroque invente l'uvre ou l'opération infinies. Le problème n'est pas comment finir un pli, mais comment le continuer, lui faire traverser le plafond, le porter à l'infini.*" (Deleuze 1988:48) Opulente Fülle und schnelle Vergänglichkeit jagen einander. "Diß Leben fleucht davon wie ein Geschwätz und Schertzen." (Gryphius 1984:61)

Zeichen trotzen immer dem Tod, weil sie Realität bis ins Unendliche spiegeln und scheinbar neu erzeugen. Bilder tun das massiver und unmittelbarer als Schrift; "Bilder sind schnelle Schüsse ins Gehirn." (Kroeber-Riel 1993:ix). Wenn Texte mit Bildern zusammen auftreten, von Bildern einverleibt oder selber zu Bildern werden, dann wächst auch Schrift selbst über sich hinaus. Wir wissen nicht, wo das endet.

Schrift stellt Zeit still. Oft wird gegen Vergänglichkeit angeschrieben - um Warenverkehr und staatliche Organisation haltbarer zu machen, um kulturelle Leistungen über Generationen zu tradieren, um sich Denkmäler zu setzen oder "um noch einmal die alten grünen Pfade der Erinnerung zu wandeln" (Keller o.J.:1125). Bilder können gleiches im Raum leisten. Seltsamerweise finden beide umso enger zusammen, wie sie sich einer schnell vergänglichen Grundlage bedienen. Elektronische Text-Bild-Gemenge sind jedenfalls nicht für die Ewigkeit gemacht. Die Lebensdauer elektronisch übertragener oder auch konservierter Zeichen ist begrenzter als diejenige herkömmlicher Farbpartikel, die für Schrift, Druck und Malerei gebraucht werden. Schon sorgt man sich darüber, ob unsere elektronischen Erzeugnisse in wenigen Jahrzehnten noch erhalten und dann auch lesbar sein werden (Byrne 1996). Dafür aber können sie leichter vervielfältigt werden als jene. Alte Zeichen sind behäbig, neue geschwind.

5. Geschriebene Fragmente leben in flüchtigen Rhizomen

Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten nehmen vielfältige und auch neuartige Formen an. In der Regel sind sie kürzer, unselbständiger, rhizomatischer, flüchtiger und fragmentarischer als herkömmliche Texte.

(1) Kürzer sind sie allein schon deshalb, weil eine Bildschirmseite wenig Platz bietet, der auch noch mit Bildern und grafischen Elementen geteilt werden muß. So wird der Bildschirm

insgesamt leicht als Bild wahrgenommen, in dem auch Texte stehen. Er ist eben Bildschirm und nicht Textschirm. Man liest nicht linear einer Zeile entlang, sondern punktuell in der Fläche. Es wird kaum geblättert, sondern eher wird das Bild verändert. Die Texte passen sich diesen Bedingungen an.

(2) Deshalb sind sie auch unselbständiger. Kurze Texte können grundsätzlich nur als esoterische Gedichte oder als informationsarme Nachrichten in sich ruhen. Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten hingegen können und sollen, anders als monomediale (rein schriftliche) Texte, nicht oder nur selten endozentrisch aus sich heraus verstanden werden; sie verweisen vielmehr exozentrisch auf semiotische Gebilde anderer Art. Intertextualität ist ihnen so sehr eingeschrieben, daß sie bis zur Selbstaufgabe aus sich herausgehen und von sich wegführen.

(3) Am avantgardistischsten tun sie das mit einer neuen, nur elektronisch verfügbaren Technik, den Hyperlinks. Zahlreiche Elemente des sichtbaren Bildschirminhalts sind auf technische Weise unmittelbar mit anderen Zeichen verbunden, die durch Anklicken sofort in Erscheinung treten. Schrift zwingt dazu, Gedanken linear-räumlich aufzureihen. Leinwand und Plakat machen Zeichen in der Fläche sichtbar, ohne daß Zeit eine Rolle spielte. Kino und Fernsehen setzen die Fläche in eine linear-zeitliche Bewegung. Der Computerbildschirm schließlich eröffnet die dritte Dimension hinter der Fläche. Die Zeichen sind weder nur linear (durch Schrift) noch hauptsächlich flächig (durch Layout), sondern auch noch über ein vielgestaltiges unsichtbares Netzwerk miteinander verbunden, dessen Verflechtungen ad hoc sichtbar gemacht werden können. Hinter der sichtbaren Fläche steht ein unendlicher semiotischer Raum, der vom Bildschirm aus zugänglich ist und durch den der Bildschirm sozusagen tomographische Schnitte legt.

Multimediale Hypertexte sind Rhizome. Ein Rhizom hat "viele Eingänge", verbindet "einen beliebigen Punkt mit einem anderen" und ist "ein nicht zentriertes, nicht hierarchisches und nicht signifikantes System ohne General [...], einzig und allein durch die Zirkulation seiner Zustände definiert" (Deleuze/Guattari 1977:21,34,35). So nähert sich der medial vermittelte Zeichenraum - ganz anders als bei Schrift - den assoziativen Formen unseres Denkens an. Alles kann mit allem unmittelbar verbunden werden, und der Benutzer kann Lesegegenstand, Leseraum und Lesezeit jederzeit nach Gutdünken steuern.

(4) Daraus folgt Flüchtigkeit jedenfalls der sichtbaren Zeichen. War der Buch-Leser "aktives Prinzip der Interpretation" (Eco 1987:8) im Rahmen einer semantisch mehr oder minder offenen, syntaktisch aber vorgegebenen Ordnung, so ist der Hypermedia- oder Internet-Nutzer zuallererst "aktives Prinzip der Selektion": stets muß er eine Auswahl treffen, oft zapft er sich seine Lesetexte und Schaubilder erst zusammen. "Kohärenz im Hypertext", so Wenz (1996:21), "ist nichts anderes als die aktive Erstellung von Verbindungen durch den Leser, die durch metatextuelle Instruktionen oder Paratexte gelenkt werden". Oft freilich führen die Wegweiser in unendlich viele Richtungen, und der Leser ist gar nicht auf Kohärenz aus, sondern auf Stöbern und Wildern. Die kurzlebige Zeichengestalt erleichtert ihm das. Die "immaterielle" elektronische Grundlage trägt flexible Zeichengestalten, die Pergament oder Papier nicht erlaubten.

(5) So braucht der Zeichenproduzent keine innere Geschlossenheit seiner Produkte anzustreben. Ganzheit kann zwar angeboten werden, nimmt in dieser technischen Umgebung aber doch den Charakter eines Fragments an, das es in Zusammenhänge zu stellen, zu verändern oder zu bearbeiten gilt; oder es wirkt anachronistisch. Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten sind meistens Stücke. Der Nutzer muß sie auflesen und kann sie für

sich zu einem individuellen Ganzen formen. Jedes einzelne Stück ist, schon aus technischen Gründen, Fragment. Der Leser wird zum Bastler, wie ein Kind.

Freilich stehen ihm andere Mittel zur Verfügung als dem Bastler des Wilden Denkens, wie Lévi-Strauss (1973:50) ihn beschreibt: "die Welt seiner Mittel ist begrenzt, und die Regel seines Spiels besteht immer darin, jederzeit mit dem, was ihm zur Hand ist, auszukommen, d.h. mit einer streng begrenzten Auswahl an Werkzeugen und Materialien, die überdies noch heterogen sind, weil ihre Zusammensetzung in keinem Zusammenhang mit dem augenblicklichen Projekt steht". Wohl bieten multimediale CDs begrenzte Mittel zum Basteln an, aber sie gehören alle zu einem Projekt. Die Mittel im World Wide Web hingegen beziehen sich von Haus aus auf zahllose Projekte; sie können für unendlich viel neue Projekte verwendet werden; ihre Menge ist schier unüberschaubar, unbegrenzt, und sie wächst und verändert sich jede Sekunde. Projektbezogene Begrenzung und projektsprengende Grenzenlosigkeit kennzeichnen den Unterschied zwischen offline und online. Beide elektronischen Multimedia-Sorten aber dienen dem Bastler nicht dazu, "ein Ganzes zu bestimmen, das es zu verwirklichen gilt" (ebd.31). In diesem Sinne überholt elektronische Arbeit das Wilde Denken postmodern. Sie assoziiert Bilder mehr als sie Texte verfaßt; sie explodiert mehr als sie diszipliniert. Sie sucht und findet kein Ende.

6. "Sprachwandel durch Computer"?

In neuen Medien verändern Menschen ihre Sprache (vgl. Schmitz 1995). Was Barthes (1974:13) für passionierte Lektüre beschrieb, geschieht hier in der Produktion: "die Sprache wird neu verteilt". Da ist dann vieles offen. Im Bereich unseres Themas konnten wir, um zusammenzufassen, drei grundlegende "Tendenzen" (vgl. Braun 1993) ausfindig machen, die hinter den oben zusammengetragenen Befunden stehen und die alle Zeichennutzer beeinflussen können.

(1) Schrift verliert ihre nur wenige Jahrhunderte währende Hegemonie als kulturprägendes Medium. Massenmedien förderten nicht nur Schrift, sondern zunehmend auch bild-, wort- und tongetragene Formen gesellschaftlicher Selbstverständigung. Medial immer komplexere Zeichengebilde entstehen, und Schrift wandert mehr und mehr in multimediale Kontexte ein. Dabei weicht die äußere Abgeschlossenheit und innere Ganzheit, zu der rein schriftliche Texte neigen, immer offeneren semiotischen Gebilden. Mit Computern wird dieser Trend zur Multimedialisierung und in der Folge auch Fragmentarisierung noch intensiviert (vgl. hier Nickl 1996:398). Auf elektronischer Grundlage wuchern Zeichen immer schneller, massenhafter und komplexer. Beschleunigung und Beweglichkeit, Partikularisierung und Komplexitätszunahme, Vergänglichkeit und Neugeburt treiben einander an, bis immer flüchtigere Produktion und Rezeption die hergebrachten kognitiven Fähigkeiten der Menschen übersteigt. Sie können dann nur noch blindlings zappen oder neue Kommunikationsweisen entwickeln.

(2) Wir plädieren für letzteres. Dazu gehört u.a. auch widerständiges Lesen, Selbstdisziplinierung zur Langsamkeit und Pflege alter Medien. Im unmittelbaren Angesicht der je besonderen Leistungsfähigkeit von Bild und Ton kann Schrift aber über sich hinauswachsen und im Verein mit ihnen neue Qualitäten entwickeln. Anders als in Massenmedien nämlich können mit Computern sämtliche hergebrachten Kommunikationsweisen (außer dem persönlich unmittelbaren Gespräch) in einem Medium zusammengeführt werden. Das ermöglicht darüberhinaus gänzlich neue Kommunikationsweisen, semiotische Gebilde und Textsorten. Insbesondere fällt die Grenze zwischen Individual- und Massenkommunikation, und die strikte Unterscheidung zwischen

mündlicher und schriftlicher Kommunikation löst sich tendenziell auf. Computer erlauben vielfältige neuartige, flexible, interaktive, individuelle Benutzungsformen, die noch längst nicht ausgereizt sind. Auch mit Schrift kann neu experimentiert und gebastelt werden.

(3) Der Umgang mit multimedialen Zeichengebilden an Computern gleicht eher einer technischen Prozedur als einer geistigen Konstruktion oder Lektüre von Sinn. Es geht nicht darum, Sinnkontinuität zu erzeugen oder zu entdecken, sondern darum, in fragmentarischen Botschaften herumzustrolchen, sie aneinanderzubauen und sie zu bearbeiten.

Computerzeichen sind unfertiges Material, Stationen der Semiose. Weniger als bei handschriftlich verfaßten Texten strebt man eine Vollendung oder überhaupt ein Ende an; stärker als bei gedruckten Texten ist man sich der Vergänglichkeit auch von Zeichen bewußt. Dabei geht man auf eine technische Weise mit Zeichen um. Die "Technologisierung des Wortes" (Ong 1987) und anderer Zeichen hat eine vor kurzem noch undenkbbare neue Stufe erreicht. Technik ist ins Wort selbst eingewandert. Manche Stücke von Text und Bild dienen zugleich als Bedienungselement der semiotischen Universalmaschine Computer. Wir zeigen aufs Zeichen, und schon tut es, was es verspricht. We "do things with words" (Austin 1972) and pictures auf geradezu magische Weise: klicke aufs Wort (im Beispiel etwa "Back" ganz oben links), und schon erfüllt es seine Bedeutung; zeige aufs Bild, und schon wird es Wirklichkeit (im Beispiel etwa das Abbild eines CD-Spielers). Wer das Wort oder das Bild hat, hat auch die Sache - jedenfalls dem Scheine nach. Nirgends wirkt der ambivalente Rumpelstilzchen-Effekt bizarrer als hier. Denn man hat die "Sache" ja nur im "Medium", und man kommt nicht zurück aus der semiotischen Welt hinter den Spiegeln into real life. Das Zeichen ist die Sache, hier nämlich lediglich eine technische Bedienung des Computers, die programmgemäß eine wohldefinierte technische Routine in Gang setzt. Nichts anderes ist dahinter. Kaum daß Rumpelstilzchen benannt wird, zerreißt es sich und verschwindet ins virtuelle Nichts. Im Wechselspiel von Anwesenheit und Abwesenheit, von Fort und Da können sich Computernutzer wie Kinder im Spiel "sozusagen zu Herren der Situation" (Freud 1940:14f) machen.

Alle drei Tendenzen (anarchisch bunte Semiose jenseits des Alphabets, synästhetische Unbefangenheit gegenüber durchorganisierten Differenzen, endlose Spielerei mit magisch erscheinender Technik) sind durch und durch kindlich. Schrift und Kindheit sind Antipoden (vgl. Postman 1983). Kinder leben im Unfertigen; Erwachsene wollen an ein Ende kommen. Kinder fangen vieles an, Erwachsene schließen manches ab. Kinder basteln, Erwachsene folgen Routinen - hier produktives Chaos, dort klassische Ordnung, wenn man die beiden tatsächlich ja vielfach verschlungenen Seiten einmal idealtypisch gegenüberstellen darf. Und Kinder schließlich verbinden Namen unmittelbar mit den bezeichneten Gegenständen; dieser Realismus führt sie zu magischen Praktiken (vgl. z.B. Piaget 1978:107-142). Überhaupt ist der Umgang mit Zeichen Kindern so neu und frisch, daß vieles daran kryptisch oder rätselhaft bleibt und die Regeln beweglich und offen sind. "Das Spiel unserer Kinder ist auch ein Genuß", und es ist "Übung und Reinigung" (Château 1969:7,381).

In einer ähnlichen Situation steckt unsere Generation insgesamt in ihrem Verhältnis zu den neuen Medien, die ja neue Zeichenmaschinen sind. Genuß, Übung und Reinigung sind die drei Funktionen von Kulturtechniken, zu denen Multimedia auch zählt. "Edutainment" bezeichnet die drei nur in ihrer flachsten Form, nämlich als Zerstreuung. Nicht der Computer wandelt Sprache und verteilt sie neu, sondern wir tun das, indem wir seine technischen Bedingungen ausspielen. Auf welche Weise wir das tun, hängt davon ab, wie wir uns an das Neue gewöhnen. ("*Die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, [...] werden allmählich nach Anleitung der taktilen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt.*"; Benjamin 1974:505)

7. Wie komponiert man Multimedia?

7.1 Gute Schrift-Bild-Ton-Gewebe zu verfassen ist schwer

"Von neuartigen Gegenständen versucht das Kind noch keineswegs, das Neue daran zu erfassen, sondern begnügt sich damit, sie seinen gewohnten Verhaltensweisen zu unterwerfen. Nur selten schickt es diesen Versuchen einen kurzen Augenblick des Zögerns voraus." (Piaget 1975a:205) Erwachsene wehren Neues eher ab, oder sie nutzen es auch nur wie Altes. Die Mischung beider Haltungen bringt neue Medien manchmal ins Zwielicht. Multimedia wird für unnützen Schnickschnack gehalten und ist es oft auch. Die neuen Potentiale werden kaum genutzt.

Sie stellen ja auch neue Ansprüche an die Zeichennutzer. Vielen macht das Angst. Neue Medien lassen stets fürchten, es gehe bergab mit der Kultur; so ja schon Sokrates mit seiner Abneigung gegen Schrift (Platon 1958:54-57=274b-277a). Es scheint mir konstruktiver, die neuen Möglichkeiten zu reflektieren und auszuloten. Nur bewußter Umgang mit neuer Verantwortung macht souverän. ("Der Intellektuelle ist von Natur aus Melancholiker. Er leidet zunächst an der Welt, er versucht, diesem Leiden denkend Ausdruck zu verleihen und leidet schließlich an sich selbst, weil er nur denken, aber nicht handeln kann."; Lepenies 1992:14)

Wir plädieren für einen längeren Augenblick des Zögerns vorm Handeln, das heißt für die Verknüpfung erwachsener Erfahrung mit kindlicher Offenheit. Nicht das neue Medium ist Schnickschnack, sondern die Art seiner Verwendung. Schließlich kommt es darauf an, was man ausdrücken will; dem sollten die Mittel unterworfen werden. Auch mit alten Medien kann man Unsinn treiben, mündlich, schriftlich, gedruckt.

Manchmal wird gesagt, daß alte Medien nicht mehr dem gerecht würden, was heute zu sagen ist. So behauptet Bolz (1992:128) in seinem Buch, das "Informationsverarbeitungssystem Buch" sei "der Komplexität unserer sozialen Systeme nicht mehr gewachsen". Derrida (1974:155) meint: "Was es heute zu denken gilt, kann in Form der Zeile oder des Buches nicht niedergeschrieben werden". Wittgenstein etwa hat sich mit den linearen Fesseln schriftlichen Ausdrucks herumgequält; das Vorwort zu seinen "Philosophischen Untersuchungen" legt, wenn man es so liest, beredtes Zeugnis davon ab. Sein Text gibt ein "Bild der Landschaft" (Wittgenstein 1960:286), "gleichsam eine Menge von Landschaftsskizzen" (ebd.285), wobei man in Erinnerung behalten sollte, daß "Bilder" (im Gegensatz zu "Vorstellungen") nicht sprachlich mitteilbar sind; ein "Bild" ist das, was sich zeigt (vgl.ebd.404-421=§300-368).

Nicht jeder ist Wittgenstein. Doch grundsätzlich erlauben neue Medien neue geistige Ausdrucksformen, zu denen alte Medien nicht ohne weiteres einladen. "Denn das Zeichen ist keine bloß zufällige Hülle des Gedankens, sondern sein notwendiges und wesentliches Organ. Es dient nicht nur dem Zweck der Mitteilung eines fertiggegebenen Gedankeninhalts, sondern ist ein Instrument, kraft dessen dieser Inhalt selbst sich herausbildet und kraft dessen er erst seine volle Bestimmtheit gewinnt." (Cassirer 1953:18) Dieser Gedanke geht auf Humboldt zurück, der ihn auf Sprachen begrenzt und der meint, daß sich "in jeder jede Ideenreihe ausdrücken lässt", daß manche Sprachen kraft ihrer inneren Form aber mehr zu dieser Ideenreihe "einladen und begeistern", andere eher zu jener (Humboldt 1994a:21). Vielleicht gilt das auch für unterschiedliche semiotische Formen und Kanäle, hier insbesondere für rein schriftliche Texte im Vergleich zu multi- und hypermedialen Kontexten.

Für multimediale elektronische Zeichengebilde haben wir noch kaum Erfahrung. Vom Produzenten verlangen sie ungewohnte Ausdrucksformen, neue Organisation von Texten und eine bewegliche Grammatik komplexer Zeichen. Dem Leser werden ungewohnte Rezeptionsformen abverlangt; er schwankt zwischen Zappen, Basteln und Entdecken. Das größte Potential und zugleich auch die größte Hürde steckt im schnellen Rollenwechsel zwischen Sender und Empfänger. Das kennen wir aus mündlichen Gesprächen, nicht aber aus schriftlichen oder gar quasi-massenmedialen Umgebungen.

Anfangs wird vieles dilettantisch sein. Barock kann schnell auch zu Kitsch verkommen. Reizüberflutung liegt nahe. Souveranität wird nur aus Bildung erwachsen, die bisher fehlt. Wer kann schon Bücher lustvoll lesen?"Sade: die Lust der Lektüre kommt offensichtlich von bestimmten Brüchen (oder bestimmten Kollisionen): antipathische Codes (das Erhabene und das Triviale zum Beispiel) stoßen aufeinander" (Barthes 1974:13) In Multimedia scheint eben das der zur Schau gestellte Normalfall zu sein. Dann aber könnte die Lust schnell fad werden und bloß der Zerstreuung dienen.

Kurzum: Gute Multimedia-Angebote zu verfassen ist schwer. Es erfordert mindestens soviel geistige Disziplin wie das Verfassen linearer Texte. Darüber hinaus setzt es ein Mindestmaß technischer Kenntnisse, ein Gespür für synästhetische Zusammenhänge und intensives Training multimedialer Schreibweisen voraus. Dabei will der Status schriftlicher Texte in multimedialen Kontexten genau bedacht werden. Wir können hier keine Richtlinien oder Empfehlungen geben, sondern an drei vorBILDlichen Beispielen (im Original sämtlich farbig) nur auf ausgewählte Probleme aufmerksam machen. Im ersten Beispiel wird herkömmlicher Text neu gelesen, im zweiten neu verfaßt und im dritten durchs Bild ersetzt. Wir durchlaufen sozusagen einen Weg vom Buch zum Bild: der Text wandert zunehmend ins Bild ein.

7.2 Hyper-Layout eröffnet neue Zugänge zum Text

Mit Computern können intertextuelle und intermediale Zusammenhänge unmittelbarer dargestellt werden als mit herkömmlich geschriebenen oder gedruckten Textsorten. Texte können dabei als Ganze oder in Teilen bewegt, verändert und mit anderen Zeichen (Texten, Bildern, Tönen) verknüpft, das heißt in wechselnde Kontexte gesetzt werden. Gute Hypermedia-Texte sollten so gestaltet sein, daß die technischen Möglichkeiten nicht vom Sinn der Lektüre ablenken. Vielmehr sollten sie die aus herkömmlichen Texten gewohnten Lektüremöglichkeiten ergänzen, wenn nicht gar übersteigen. Der Verfasser sollte also darauf achten, daß seine technische und semiotische Konstruktion den Leser nicht dazu einlädt, die Botschaft nur als beliebig austauschbaren Anlaß für amüsanter zerstreuernde Spielereien zu verwenden. Die multimediale Technik soll zur Botschaft hin- und nicht von ihr wegführen. Im oben gegebenen Beispiel hat Matthias Berghoff sich bemüht, dieses Ziel zu erreichen. Statt ausgiebiger Kommentare möge sich der Leser selbst der Lektüre-Erfahrung unterziehen (Internet-Adresse <http://www.uni-bielefeld.de/~mberghof/jandl/>).

7.3 Multimedialer Kontext integriert Text

Dies ist ein Ausschnitt aus einem hypermedialen "Lernpäckchen Semiotik" der Arbeitsgruppe Linse (Internet-Adresse <http://www.uni-essen.de/fb3/linse/home.htm>). Schritt für Schritt wird das Bühlersche Organon-Modell aufgebaut. Die hypermediale Darstellung lädt den Lerner mit selbsterklärenden grafischen Mitteln dazu ein, Bühlers Gedanken sowohl zu folgen als auch darin hin und herzugehen und sie von verschiedenen Seiten her zu betrachten. In der hier gegebenen Beispielseite hat das drei Konsequenzen für den Text. Erstens gibt es drei Arten

von Text. Die einzelnen Wörter oben dienen - ähnlich wie viele grafische Elemente - der Orientierung und Navigation innerhalb des Programmangebots. Der zusammenhängende Satz oberhalb der Mitte enthält die Hauptinformation der Seite (also eines Gedankenschrittes). Die einzelnen Wörter in der unteren Hälfte geben einzelnen Elementen der Grafik ihren Sinn durch Benennung. Zweitens ist jeder Text Bestandteil eines grafisch gestalteten Gesamtbildes, das zunächst flächig und erst in zweiter Linie und dann auch nur teilweise linear wahrgenommen wird. Drittens kann kein Element aus sich selbst heraus verstanden werden, insbesondere auch der Haupt-Lesetext (der zusammenhängende Satz, der klassischerweise im Buch gestanden hätte) nicht. Dieser ist vielmehr doppelt eingehängt, und zwar sowohl in den Textzusammenhang mit der vorhergehenden Bildschirmseite (die durch den blauen Pfeil aufgerufen werden kann) als auch in das zugehörige Schaubild (das seinerseits nach und nach aufgebaut wird). Sprachlich wird die zweifache Bindung durch die doppeldeutige Referenz des Demonstrativpronomens ("diese") bewerkstelligt.

In der Buchfassung (Bühler 1934:28) steht der - anders lautende - Text neben dem vollständigen Schaubild (weshalb es bei visueller Lektüre oft falsch verstanden wird). Dort illustriert das komplette Schaubild den Text, oder der Text erklärt das Schaubild. Hier in der Computerdarstellung werden beide parallel und integriert entwickelt. Das Buch legt Fertiges vor; der Leser setzt es durch seine Lektüre in Bewegung. Die hypermediale Fassung baut Gedanken nach und nach auf; der Leser formt aus der Bewegung ein Ganzes. Das Buch zeigt "das *wirkliche* Ganze", die hypermediale Fassung "es zusammen mit seinem Werden" (Hegel 1970:13). Entsprechend enthält eine Buchseite erheblich mehr Information als eine Bildschirmseite. Die Größe einer nur mit Schrift gefüllten Buchseite ist dem Inhalt gegenüber völlig gleichgültig, weil der Leser einer Linie folgt und das Blättern kaum wahrnimmt. Die Größe einer multimedial gefüllten Bildschirmseite aber begrenzt eine Informationsmenge, weil der Leser sie zuerst als Bildfläche insgesamt und auf einmal wahrnimmt und weil sie zahllose Anschlußstellen zu noch unsichtbaren Botschaften haben kann. Ein fortlaufend geschriebener Text bezieht seine Kohärenz aus dem Sinn, der Inhalt einer Bildschirmseite dagegen zunächst aus der Optik. Im vorliegenden Fall kommt die Buchseite dem sehr erfahrenen Leser mehr entgegen, während die Bildschirmseite dem Lese-Anfänger mehr Hilfen gibt.

7.4 Bild macht Text überflüssig

Hier wurde auf die grafische Gestaltung eines Bildbearbeitungsprogramms ([Metatools Goo](#)) so viel Witz verwendet, daß sich eine schriftliche Gebrauchsanweisung (selbst in Gestalt einer Hypertext-Hilfe) erübrigt. Der Text beschränkt sich auf wenige Einzelwörter, die die vorrangigen Bedienungselemente mnemotechnisch unterscheiden und in klarem Kontrast zu den übrigen, in sprechender Grafik dargestellten Programmfunktionen bringen. Das unterläuft die intellektuell distanzierende Funktion der Schrift, lädt zum Ausprobieren ein und unterstützt learning by doing, dem Zweck völlig angemessen.

8. Schluß

"Das Privileg des Bildes, darin ist es der Schrift, die linear ist, entgegengesetzt, ist es, zu keinem Sinn der Lektüre zu verpflichten" (Barthes 1989:43). Elektronisch bewegliche Text-Bild-Ton-Konglomerate verteilen die Freiheiten und Pflichten ganz neu. Selten hat es ein Jahrzehnt in der Mediengeschichte gegeben, in dem so viel Neues ausprobiert werden konnte.

9. Literatur

- Austin, John L. (1972): Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words) [engl.1962]. Stuttgart: Reclam
- Barthes, Roland (1974): Die Lust am Text [frz.1973]. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Barthes, Roland (1989): Bild, Verstand, Unverstand [frz.1964]. In: In: d'Alembert, Jean Le Rond/ Diderot, Denis/ u.a. (1989): Enzyklopädie. Eine Auswahl. (Hg. Günter Berger). Frankfurt/M.: Fischer Taschenbuch, S. 30-49
- de Beaugrande, Robert-Alain/ Dressler, Wolfgang Ulrich (1981): Einführung in die Textlinguistik. Tübingen: Niemeyer
- Benjamin, Walter (1974): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Zweite Fassung <1938>). In: ders.: Gesammelte Schriften (Hg. Rolf Tiedemann/ Hermann Schweppenhäuser), Bd. I,2. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 471-508
- Bolz, Norbert (1992): Die Welt als Chaos und als Simulation. München: Wilhelm Fink
- Braun, Peter (1993): Tendenzen in der deutschen Gegenwartssprache. Sprachvarietäten. 3., erweiterte Aufl. Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer
- Brumlik, Micha (1994): Schrift, Wort und Ikone. Wege aus dem Bilderverbot. Frankfurt/M.: Fischer Taschenbuch Verlag
- Bühler, Karl (1934): Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache. Jena: Gustav Fischer
- Byrne, Gerry (1996): Time is running out for the future of history. In: The Daily Telegraph connected, October 1, 1996, S. 8 f.
- Cassirer, Ernst (1953): Philosophie der symbolischen Formen. Erster Teil: Die Sprache [1923]. 2. Aufl. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft
- Château, Jean (1969): Das Spiel des Kindes. Natur und Disziplin des Spielens nach dem dritten Lebensjahr [frz.1964]. Paderborn: Schöningh
- Deleuze, Gilles (1988): Le Pli. Leibniz et le Baroque. Paris: Editions de Minuit
- Deleuze, Gilles/ Guattari, Félix (1977): Rhizom [frz.1976]. Berlin: Merve
- Derrida, Jacques (1974): Grammatologie [frz.1967]. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Eco, Umberto (1987): Lector in fabula [ital.1979]. München, Wien: Carl Hanser
- Enzensberger, Christian (1977): Literatur und Interesse. Eine politische Ästhetik mit zwei Beispielen aus der englischen Literatur. Bd. 1. München: Carl Hanser
- Franck, Georg (1993): Ökonomie der Aufmerksamkeit. In: Bohrer, Karl Heinz/ Scheel, Kurt (Hg.1993): Medien. Neu? Über Macht, Ästhetik, Fernsehen. (= Merkur 47, H. 9/10 = Nr. 534/535). Stuttgart: Klett-Cotta, S. 748-761
- Freud, Sigmund (1940): Jenseits des Lustprinzips [1920]. In: ders.: Gesammelte Werke, Bd. XIII. London: Imago, S. 1-69
- Gadamer, Hans-Georg (1972): Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik [1960]. 3. Aufl. Tübingen: J.C.B. Mohr
- Günther, Hartmut/ Ludwig, Otto (Hg.1994/1996): Schrift und Schriftlichkeit. Writing and its Use. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. 2 Halbbände. Berlin, New York: de Gruyter
- Gryphius, Andreas (1984): Menschliches Elende [ca.1650]. In: Bode, Dietrich (Hg.): Deutsche Gedichte. Eine Anthologie. Stuttgart: Reclam, S. 61
- Habermas, Jürgen (1962): Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft. Neuwied, Berlin: Luchterhand
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1970): Phänomenologie des Geistes. In: ders.: Werke in zwanzig Bänden (Redaktion Eva Moldenhauer/ Karl Markus Michel), Bd. 3. Frankfurt/M.: Suhrkamp

- Heraklit (1986): Fragmente [griech.ca. 500 v.u.Z.]. Griechisch und deutsch. (Hg. Bruno Snell.) 9. Aufl. München, Zürich: Artemis
- von Humboldt, Wilhelm (1994a): Ueber das vergleichende Sprachstudium in Beziehung auf die verschiedenen Epochen der Sprachentwicklung [1820]. In: ders.: Über die Sprache. Reden vor der Akademie. Hg. Jürgen Trabant. Tübingen, Basel: Francke Verlag (UTB), S. 11-32
- von Humboldt, Wilhelm (1994b): Ueber das Entstehen der grammatischen Formen, und ihren Einfluss auf die Ideenentwicklung [1822]. In: ders.: Über die Sprache. Reden vor der Akademie. Hg. Jürgen Trabant. Tübingen, Basel: Francke Verlag (UTB), S. 52-81
- Keller, Gottfried (o.J.[1956]): Der grüne Heinrich [1854/55; hier zitierte 2. Fassung 1879/80]. Sämtliche Werke und ausgewählte Briefe (Hg. Clemens Heselhaus), Bd. 1. München: Carl Hanser
- Kloepfer, Rolf/ Landbeck, Hanne (1991): Ästhetik der Werbung. Der Fernsehspot in Europa als Symptom neuer Macht. Frankfurt/M.: Fischer Taschenbuch
- Kroeber-Riel, Werner (1993): Bildkommunikation. Imagerystrategien für die Werbung. München: Franz Vahlen
- Kuhn, Thomas S. (1967): Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen [amerik.1962]. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Lepenies, Wolf (1992): Aufstieg und Fall der Intellektuellen in Europa. Frankfurt, New York: Campus / Paris: Edition de la Maison des Sciences de l'Homme
- Levinson, Stephen C. (1990): Pragmatik [engl.1983]. Tübingen: Niemeyer
- Lévi-Strauss, Claude (1973): Das wilde Denken [frz.1962]. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Lyotard, Jean-François (1986): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht [frz.1979]. Graz, Wien: Böhlau
- Malinowski, Bronislaw (1974): Das Problem der Bedeutung in primitiven Sprachen. In: Ogden, C. K./ Richards, I. A.: Die Bedeutung der Bedeutung [englisch 1923]. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 323-384
- Nickl, Markus (1996): Web Sites - Die Entstehung neuer Textstrukturen. In: Bollmann, Stefan/ Heibach, Christiane (Hg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim: Bollmann, S. 388-400
- Ong, Walter J. (1987): Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes (amerik.1982). Opladen: Westdeutscher Verlag
- Piaget, Jean (1975a): Das Erwachen der Intelligenz beim Kinde [frz.1936]. (Gesammelte Werke, Studienausgabe, Bd. 1). Stuttgart: Ernst Klett
- Piaget, Jean (1975b): Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde [frz.1945]. (Gesammelte Werke, Studienausgabe, Bd. 5). Stuttgart: Ernst Klett
- Piaget, Jean (1978): Das Weltbild des Kindes [frz.1926]. Stuttgart: Klett-Cotta
- Platon (1958): Phaidros (griech.ca.450 v.u.Z.). In: ders.: Sämtliche Werke (Hg. Walter F. Otto, Ernesto Grassi, Gert Plamböck), Bd. 4. Hamburg: Rowohlt
- Postman, Neil (1983): Das Verschwinden der Kindheit [amerik.1982]. Frankfurt/M.: S. Fischer
- Ricoeur, Paul (1986): Die lebendige Metapher [frz.1975]. München: Wilhelm Fink
- de Saussure, Ferdinand (1967): Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft (Hg. Charles Bally/ Albert Sechehaye) [frz.1916]. 2. dt. Aufl. Berlin: Walter de Gruyter & Co.
- Schmitz, Ulrich (1995): [Neue Medien und Gegenwartssprache](#). Lagebericht und Problemskizze. In: ders. (Hg.): Neue Medien. (= Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie, H. 50). Oldenburg, S. 7-51

- Schmitz-Emans, Monika (1995): Schrift und Abwesenheit. Historische Paradigmen zu einer Poetik der Entzifferung und des Schreibens. München: Wilhelm Fink
- Szagun, Gisela (1980): Sprachentwicklung beim Kind. Eine Einführung. München, Wien, Baltimore: Urban & Schwarzenberg
- Vater, Heinz (1992): Einführung in die Textlinguistik. Struktur, Thema und Referenz in Texten. München: Wilhelm Fink (UTB)
- Wenz, Karin (1996): Von der *ars memoriae* über die *ars combinatoria* zur *ars simulatoria*: Informationsübermittlung in alten und neuen Medien. In: Rüschoff, Bernd/ Schmitz, Ulrich (Hg.): Kommunikation und Lernen mit alten und neuen Medien. Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang, S. 17-27
- Wenzel, Horst (1994): Visibile parlare. Zur Repräsentation der audiovisuellen Wahrnehmung in Schrift und Bild. In: Jäger, Ludwig/ Switalla, Bernd (Hg.): Germanistik in der Mediengesellschaft. München: Wilhelm Fink, S. 141-157
- Wittgenstein, Ludwig (1960): Philosophische Untersuchungen [1953]. In: ders.: Schriften 1. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 279-544
- Wygotski, Lew Semjonowitsch (1969): Denken und Sprechen [russ.1934]. O.O. [Frankfurt/M.]