

Mediengeschichte

Einheit 1

zu 1: siehe Abschnitt 1.1.4, S. 4-5.

zu 2: siehe Abschnitt 1.2.2, S. 7-8.

zu 3: siehe Abschnitt 1.2.6 Semiotische Ebenen: Syntax, Semantik, Pragmatik S. 10.

zu 4: Im Verkehrszeichen Schleudergefahr finden symbolische und ikonische Zeichentypen Verwendung. Durch die Dreiecksform und die rote Umrandung verweist es symbolisch (auf Konvention beruhend) auf eine Gefahr hin. Durch das schematisch dargestellte Auto und die Schlingerspuren zeigt es ikonisch die Art der Gefährdung an. (Vgl. Abschnitt 1.2.5 S. 9-10.)

zu 5: Beim Geldabheben an einem Bankautomaten handelt es sich um einen Reiz-Reaktions-Prozess. Solche sind gekennzeichnet durch Automatisierung. D.h. der Prozess kann nur funktionieren oder nicht funktionieren, es gibt jedoch keinen Interpretationsspielraum bei der Vermittlung der Information. Interpretationsspielräume gibt es nur bei Kommunikationsprozessen, die zwischen Personen ablaufen und bei denen Verständnisprobleme und Missverständnisse auftreten können.

zu 6: Ein hoher Informationsgehalt kann problematisch sein, wenn mit Störungen bei der Übertragung oder beim Empfang der Botschaft gerechnet werden muss. Hier empfiehlt es sich, Redundanz in den Kommunikationsprozess einzubauen. Beispiele wären das Wiederholen einer Botschaft im Funkverkehr oder das Wiederholen einer durchgegebenen Nummer am Telefon. Bei mündlicher Kommunikation empfiehlt es sich grundsätzlich, mehr Redundanz zu integrieren, da die Empfänger nicht die Möglichkeit haben, die Geschwindigkeit der Informationsübertragung nach ihrer Aufnahmefähigkeit zu steuern oder wie beim Lesen den Rezeptionsvorgang einfach zu wiederholen.

zu 7: Das Plakat zeigt auf der Bildebene im unteren Drittel einen Ausschnitt der Erdkugel aus dem Weltall betrachtet. Im oberen Bildfeld berühren sich die Zeigefinger der Hand eines Kindes und einer Hand, die zwar menschenähnlich ist, jedoch über unnatürlich dünne und lange Glieder verfügt. Worum es sich dabei handelt, wird erst durch die Textebene klar. Es handelt sich offenbar um die Hand eines Außerirdischen, denn die Mitte des Plakats wird von dem Schriftzug „E.T. The Extra-Terrestrial“ eingenommen. Der Hinweis darüber „A Steven Spielberg Film“ macht auch beim erstmaligen Betrachten deutlich, dass es sich dabei um das Werbeplakat zu einem Film handelt. Dessen Inhalt wird angedeutet durch den Text am oberen Bildrand „His Adventure on Earth“. Sprache und Bilder unterscheiden sich in ihrer Funktionsweise als Zeichen. Obwohl es sich bei dem Plakat um gegenständliche Abbildungen handelt, die zum Teil auch eindeutig zuordenbar sind, eröffnet das Bild insgesamt doch einen hohen Interpretationsbedarf, der nur durch den Rückgriff auf Sprache befriedigt werden kann. Die bildliche Darstellung

bringt in sich eine Spannung hervor, da sie in fotorealistischer Weise Glieder des fiktiven Außerirdischen zeigt.

Das Bildmotiv der sich berührenden Hände eröffnet einen Verweisungsreichtum, der weit über den beworbenen Film hinausweist. Denn es zitiert ein bekanntes und unzählige Male reproduziertes Detail aus Michelangelos Fresko „Die Erschaffung Adams“ aus der Sixtinischen Kapelle. Um diesen Bezug zu erkennen, ist beim Betrachter freilich die Kenntnis des kunsthistorischen Vorbildes erforderlich. Diese alleine genügt jedoch noch nicht, denn die Bedeutung des Bildes erschließt sich erst durch die Textkenntnis der biblischen Schöpfungsgeschichte. Daraus wird erkennbar, dass es sich bei Michelangelo um Gott, den Schöpfer und sein irdisches Geschöpf Adam handelt, deren Hände sich berühren. Dieses Motiv greift das Filmplakat auf und profaniert es gleichzeitig. Denn die menschliche Hand berührt dort zwar die Hand eines außerirdischen, nicht jedoch überirdischen im Sinne von göttlichen Wesen. Dieser Verweisungsreichtum des Plakats eröffnet sich nur durch das Zusammenspiel von bildhaften und sprachlichen Zeichen und durch die Kenntnis von Text- und Bildtraditionen.

Einheit 2

zu 1: siehe Abschnitt 2.5, S. 22-23.

zu 2: siehe Abschnitt 2.3.3, S. 19-20.

zu 3: siehe Abschnitt 2.3.2, S. 18-19.

zu 4: Die Einordnung der Bleistiftzeichnung hängt davon ab, ob der Bleistift bereits als technisches Hilfsmittel betrachtet wird. Tut man es nicht, dann handelt es sich bei der Zeichnung um ein primäres Medium, bei dem weder auf der Produktions- noch auf der Rezeptionsseite Technik erforderlich ist. Betrachtet man den Bleistift aber als technisches Hilfsmittel, was aufgrund seiner voraussetzungsreichen Herstellung angebracht ist, dann handelt es sich bei der Zeichnung um ein sekundäres Medium, das dadurch bestimmt ist, dass zwar bei der Produktion, nicht aber bei der Rezeption Technik erforderlich ist.

Beim Diabild handelt es sich eindeutig um ein tertiäres Medium, da sowohl zur Aufnahme als auch zur adäquaten Betrachtung des Bildes eine technische Apparatur erforderlich ist.

Beim Guckkasten ist auf jeden Fall der Prozess der Herstellung ein technisch aufwändiger Vorgang. Betrachtet man auch die Vorführung als technischen Prozess, dann handelt es sich um ein tertiäres Medium.

zu 5: siehe Abschnitt 2.1, S. 16.

zu 6: Niklas Luhmanns Medienbegriff bestimmt sich durch die Relation zu Formen. Als Medium kann danach alles fungieren, was in der Lage ist, Formen anzunehmen.

Als Medien taugen solche Elemente, die die Flexibilität aufweisen, verschiedene Formen aufzunehmen. Beim Beispiel des Mosaikbildes besteht das Medium in den einzelnen Steinen, während das Gesamtbild die daraus entstehende Form darstellt. Medium und Form sind jedoch keine feststehende Eigenschaft, sondern hängen von der Perspektive des Betrachters ab. So lässt sich der Fokus auch verschieben auf die Betrachtung des einzelnen Steinchens und seiner Form. Form und Medium, in unseren Falle die Gestalt des einzelnen Steinchens und des gesamten Mosaikbildes, lassen sich jedoch nie gleichzeitig, sondern nur nacheinander beobachten.

zu 7: Der Begriff Mediendispositiv bezeichnet den Gesamtzusammenhang von erforderlicher Technik, Produktionsbedingungen, Rezeptionsbedingungen und gesellschaftlicher Funktion eines Mediums. Das gedruckte Nachrichtenmagazin entsteht in einem komplexen Dispositiv von sozialen und medialen Verbindungen. Für die Produktion sind inhaltlich Redakteure, Korrespondenten und Fotografen verantwortlich. Zur technischen Herstellung trägt das Personal zur Gestaltung des Layout und in der Druckerei bei. Als Rohstoff-Grundlage muss Papier vorhanden sein. Die übliche Erscheinungsweise von Nachrichtenmagazinen in Deutschland, wie z.B. SPIEGEL und FOCUS, ist wöchentlich. Die Distribution erfolgt an Abonnenten per Post oder über den Zeitschriftenhandel.

Die Finanzierung eines Nachrichtenmagazins erfolgt durch den Abonnenten- und Kioskverkauf. Ein erheblicher Teil der Einnahmen wird auch durch Werbeanzeigen im Heft erzielt.

Ein Nachrichtenmagazin wie DER SPIEGEL erscheint heute in einem Medienverbund. Die Printausgabe wird ergänzt durch das Internetportal SPIEGEL-ONLINE und durch die Sendung SPIEGEL TV im Fernsehen. Die dient dazu, breitere Publikumsschichten mit verschiedenen Medien anzusprechen und damit auch neue Einnahmequellen zu erschließen. Der Internetauftritt ermöglicht darüber hinaus eine aktuellere Berichterstattung als die wöchentliche Printausgabe.

Gesellschaftlich spielen Nachrichtenmagazine auch eine wichtige Rolle im politischen System. Durch ihre Berichterstattung und das Aufdecken von Skandalen können sie hier Einfluss gewinnen. (Bsp.: Barschel-Affäre 1987)

Einheit 3

zu 1: siehe Abschnitt 3.4.3, S. 39.

zu 2: Bei einem mündlichen Vortrag findet Produktion und Rezeption im Unterschied zur Lektüre eines schriftlichen Textes gleichzeitig statt. Daher muss der Vortragende die begrenzte Aufnahmefähigkeit der Zuhörenden berücksichtigen. Das Gehörte spricht zunächst das Kurzzeitgedächtnis an. Daher muss sich der Redner verschiedener Methoden bedienen, um das Gesagte im Gedächtnis der Zuhörenden zu festigen, während man beim Schreiben eines Textes davon ausgehen kann, dass die Lesenden diesen nach eigenem Bedarf wieder lesen können, um die Inhalte zu erfassen. Beim mündlichen Vortrag sollte die Verständlichkeit des gesagten durch kurze Satzperioden

und hohe Redundanz, d.h. wiederholte Umschreibung derselben Sachverhalte, erhöht werden. Die Bildung komplexer Schachtelsätze sollte vermieden werden.

zu 3: siehe Abschnitt 3.1, S. 30.

zu 4: Platon verweist mit seiner Schriftkritik darauf, dass bei schriftlicher Kommunikation die geteilte Rahmensituation von Sendern und Empfängern entfällt. Dadurch geht Eindeutigkeit verloren und es entsteht ein erhöhter Interpretationsbedarf. Gleichzeitig löst sich der Text von der Person des Autors, so dass dieser die Kontrolle darüber verliert, wie der Text in welchen Zusammenhängen verstanden wird. Der Autor hat dann keine unmittelbare Möglichkeit mehr, das Geschriebene zu erläutern oder zu verteidigen.

zu 5: siehe Abschnitt 3.2, S. 32.

zu 6: siehe Abschnitt 3.4.5, S. 40.

zu 7: Die Erfindung der Schrift stellt die Voraussetzung für die Entstehung von Hochkulturen dar. Schrift macht Wissen archivierbar in potentiell unbegrenzten Mengen. Vor der Erfindung der Schrift war das gesellschaftlich zur Verfügung stehende Wissen begrenzt durch die Leistungsfähigkeit des menschlichen Gedächtnisses. Durch das Sammeln von Wissen kommt es auch zu einer Komplexitätssteigerung innerhalb der Wissensbestände. Daher beginnen sich innerhalb der Gesellschaften Expertensysteme zu bilden, die wiederum zu einer Beschleunigung und Verbesserung der Wissensproduktion beitragen. Erst so werden anspruchsvollere künstlerische, technische und wissenschaftliche Leistungen möglich. Auch die Organisation und Verwaltung größerer und komplexerer Staatswesen, die die einfache Stammesstruktur überschreiten, wird erst durch den Gebrauch von Schrift möglich.

Einheit 4

zu 1: Ja, es gibt einen Zusammenhang. Beide Ausdrücke stammen von dem lateinischen Wort *textus*, das Gewebe bedeutet. Wie es sich bei einer Textilie um ein Gewebe aus Fäden handelt, so ist ein Text ein Gewebe aus miteinander verbundenen Zeichen, Wörtern und Sätzen.

zu 2: siehe Abschnitt 4.2, S. 46-47.

zu 3: siehe Abschnitt 4.3, S. 48-50.

zu 4: Schrift ermöglicht die Speicherung und Ansammlung von Texten. Um das darin gespeicherte Wissen jedoch erschließen und nutzen zu können, bedarf es bestimmter Zugriffshilfen. Seit der Erfindung des Buches haben sich dafür Seitennummerierung, Inhaltsverzeichnisse, Indizes, Namens- und Sachregister sowie Abstracts durchgesetzt. Die Bücher ihrerseits werden in Bibliotheken gesammelt, die zur Auffindbarmachung verschiedene Systematiken entwickelt haben (Vgl. Abschnitt 4.3, S. 48-50).

zu 5: siehe Abschnitt 4.4, S. 50-54.

zu 6: siehe Abschnitt 4.4, S. 54.

zu 7: siehe Abschnitt 4.4.1, S. 54-57.

Einheit 5

zu 1: Die Tageszeitung ist ein periodisches und aktuelles Massenmedium. Durch ihr tägliches Erscheinen dient sie der schnellen Veröffentlichung von aktuellen Informationen für ein möglichst großes Publikum. Um ein möglichst breites Publikum anzusprechen, bedient die Tageszeitung in ihren Ressorts alle gesellschaftlichen Themen wie Politik, Kultur, Sport und Wirtschaft. Hierin unterscheidet sich die Zeitung von dem älteren Printmedium des Buches. Dieses erscheint einmalig und nicht periodisch. Es ist daher für eine fundierte Behandlung von Themen besser geeignet als für die aktuelle Berichterstattung. Auch legt sich ein Buch auf ein zu behandelndes Thema fest und versucht nicht wie die Zeitung alle möglichen Themen abzudecken.

zu 2: Der Begriff Gatekeeping bezeichnet die Selektionsfunktion von Massenmedien im Hinblick auf verfügbare Informationen. Es unterliegt der Auswahl der Medien, welche Informationen überhaupt der Öffentlichkeit vermittelt werden und welche nicht. Agenda-Setting meint dagegen die Gliederung und Festlegung der Rangfolge von Themen in den Medien. So kann die Wahrnehmung der Wichtigkeit von Themen in der Gesellschaft durch Platzierung, Umfang und Häufigkeit der Berichterstattung gesteuert werden. Während Gatekeeping also die Frage nach Aufnahme von Themen aus der Welt in die Medien stellt, meint Agenda-Setting die Hierarchisierung dieser Themen innerhalb der Medien.

zu 3: siehe Abschnitt 5.1.1, S. 63-64.

zu 4: siehe Abschnitt 5.1.1, S. 66 mitte.

zu 5: siehe Abschnitt 5.1.1, S. 65-66.

zu 6: siehe Abschnitt 5.1.1 S. 61-62.

zu 7:

	Themen	Präsentation	Leserkreis	Auflage	Preis	Erscheinen
Stern	Politik, Wirtschaft, Sport, Technik, Kultur, Leute	Nicht zu umfangreiche Artikel mit vielen Bildern aufgelockert	Möglichst breites Zielpublikum	960.000	3,20 EUR	wöchentl.

Focus	Politik, Kultur, Wissenschaft, Leben, Medien, Wirtschaft, Sport	Nicht zu umfangreiche Artikel mit vielen Bildern und Grafiken aufgelockert	Möglichst breites Zielpublikum	690.000	3,20 EUR	wöchentl.
Bunte	Stars, Society und Mode	Viele Fotos, kurze Textbeiträge	An Boulevard und Mode Interessierte	660.000	3,20 EUR	wöchentl.
Merkur	Kunst, Geistes- und Sozialwissenschaften	Ausführliche Textbeiträge, keine Bilder	Akademiker mit philosophischen Interessen	4800	11,00 EUR	monatl.
Forschung und Lehre	Aus dem Universitätsbetrieb	Artikel mit Bildern aufgelockert	Wissenschaftler an Hochschulen	27.000	7,00 EUR	monatl.

Einheit 6

zu 1: siehe Abschnitt 6.1, S. 72. Ein weiteres Beispiel für ein Zeichensystem mit doppelter Artikulation wäre etwa der Morsecode, bei dem die beiden Zeichen „kurz“ und „lang“ ebenfalls erst in der Kombination zu Bedeutungsträgern werden. Bei der musikalischen Notation erhält ein Notenzeichen seine Bedeutung erst durch die Einordnung im Liniensystem und evtl. auch durch Vorzeichen. Somit kann auch hier von doppelter Artikulation gesprochen werden.

zu 2: siehe Abschnitt 6.2, S. 73-74.

zu 3: siehe Abschnitt 6.3, S. 74.

zu 4: Die indexikalische Dimension eines Bildes gibt Aufschluss über seine Herstellungsbedingungen (Vgl. 6.3.2, S. 75f.). Untersucht man bei einem Höhlengemälde etwa die verwendeten Materialien und deren Zustand, um das Alter zu bestimmen, oder den Stil der Darstellungen, um eine kulturelle Zuordnung der Produzenten vorzunehmen, dann wäre dies eine indexikalische Perspektive auf die Bilder.

zu 5: Künstler profitieren von der Kirche als Auftraggeber und als Legitimation für die Herstellung ästhetisch beeindruckender Kunstwerke. Die Kirche profitiert ihrerseits von der Verbreitung der Glaubensinhalte durch die bildende Kunst. (Vgl. 6.4.3, S. 79-81)

zu 6: siehe Abschnitt 6.3.3, S. 76.

zu 7: Aus der Anekdote wird deutlich, dass das Ideal der antiken Kunst in einer möglichst hohen ikonischen Qualität von Bildern bestand. D. h. die Abbildung sollte so realistisch wie möglich das Abgebildete darstellen. Dies unterscheidet die antike beispielsweise von der mittelalterlichen Kunst, bei der die symbolische Dimension der Bilder von größerer Bedeutung war als die ikonische. (Vgl. 6.4.2 und 6.4.3, S. 78-81)

Einheit 7

zu 1: siehe Abschnitt 7.5, S. 99-100.

zu 2: Der Film Blow Up stellt die Möglichkeiten der Fotografie zur Steigerung der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit ins Zentrum der filmischen Handlung. Er reflektiert die Leistungen und Grenzen des Mediums Fotografie in dem auf ihm beruhenden Nachfolgemedium Film. In der analysierten Szene mit dem Fotografen wird deutlich, wie die Fotografie die menschliche Wahrnehmungsfähigkeit erweitert. Durch die Statik des Fotos bleibt mehr Zeit, um Details zu entdecken, als in der realen Situation der Aufnahme selbst. Durch Vergrößerung und Veränderung der Belichtung werden Einzelheiten in Bildbereichen erkennbar, die zuvor aufgrund der Entfernung und der Lichtverhältnisse nicht erkennbar waren. Der Film Blow Up macht aber auch die Grenzen des Mediums Fotografie deutlich, die in der Ausschnitthaftigkeit bestehen. Zeitliche Prozesse, Vorgänge und Handlungszusammenhänge werden erst durch das Zeigen mehrerer Fotos hintereinander erkenn- und darstellbar. (Vgl. 7.2, S. 95-96.)

zu 3: Die Einführung der Zentralperspektive stellt eine entscheidende Schwelle in der Steigerung des Realismus von Bildern dar. Die Wahrnehmungsbedingungen des Menschen werden im Bild simuliert. Durch perspektivische Verkürzung wird im zweidimensionalen Bild die Illusion der dreidimensionalen Wirklichkeit erzeugt, wie sie dann auch mechanisch durch die Apparaturen der Fotografie herstellbar wird.

zu 4: Die Fotografie ermöglicht mechanische Abbildungen der Realität im statischen Bild sowie dessen Fixierung. Außerdem sind einmal gemachte Bilder beliebig oft identisch reproduzierbar. Die Camera Obscura ermöglichte zwar Abbildungen der Realität, jedoch waren diese nicht fixierbar. Mit der Daguerreotypie war es erstmals möglich, Lichtbildaufnahmen technisch zu fixieren. Allerdings waren alle Aufnahmen Unikate, die nicht reproduzierbar waren.

zu 5: Seit den 1870er Jahren wurde versucht, mithilfe der Fotografie Bewegungsabläufe sichtbar zu machen, die aufgrund ihrer Geschwindigkeit die menschliche Wahrnehmungsfähigkeit überfordern. Hierzu wurde die Serienfotografie entwickelt, die es ermöglicht, in sehr kurzen Zeitabständen hintereinander Aufnahmen von Bewegungsabläufen zu machen. Damit war bereits die Grundlage der Filmaufnahme gelegt. Denn wenn man diese Einzelaufnahmen nun wiederum in schneller Abfolge nacheinander projiziert, entsteht der filmische Eindruck kontinuierlicher Bewegung.

zu 6: siehe Abschnitt 7.4, S. 98-99.

zu 7: siehe Abschnitt 7.1, S. 95 oben.

Einheit 8

zu 1: siehe Abschnitt 8.1, S. 104-105.

zu 2: siehe Abschnitt 8.2, S. 112-113.

zu 3: Die Montage ist die Grundlage der spezifischen Erzählform des Mediums Film. Sie ermöglicht die erzählerische Verbindung verschiedener Handlungsstränge. (Siehe ausführlich Abschnitt 8.5, S. 113-115.)

zu 4: Die genannten Filme werden durch die Aneinanderreihung von Einzelbildaufnahmen erzeugt und gleichen in diesem Sinne eher dem Prinzip der Animation. Die einzelnen Bilder kommen jedoch durch die Fotografie realer Objekte zustande und im technischen Sinne müssen solche Filme also den Realfilmen zugeordnet werden.

zu 5: siehe Exkurs S. 109-110.

zu 6: siehe Abschnitte 8.6 und 8.7, S. 115-116.

Einheit 9

zu 1: Beim Fernsehen handelt es sich um ein audiovisuelles Massenmedium. Zum Dispositiv gehören auf der Produktionsseite Aufnahme- und Sendetechnik. Viele Inhalte (Spielfilme) werden auch aus dem Kino übernommen bzw. heute werden viele Kinospielefilme bereits auf ihre Vermarktbarkeit im Fernsehen hin produziert.

Die Rezeption findet zumeist im häuslich familiären Rahmen statt. Technisch sind hierfür neben dem Fernsehgerät Antenne, Satellitenschüssel oder Kabelanschluss erforderlich.

Es werden verschiedene Programminhalte integriert wie Filme, Unterhaltung, Sport, Werbung und Information. Im Zusammenhang mit den Nachrichten zeigt sich auch eine Wechselwirkung mit dem Medium Kino. Seit der Ausbreitung des Fernsehens und den täglichen Nachrichtensendungen ist die Wochenschau aus dem Kino verschwunden.

In Deutschland gibt es drei Formen der rechtlichen und ökonomischen Organisation von Fernsehanstalten: Öffentlich-rechtliche Anstalten, werbefinanziertes Privatfernsehen und Pay TV.

Durch die Vermehrung der Sender seit den 1980er Jahren und der Einführung der Fernbedienung wird von den Rezipienten zunehmend durchs Programm „gezappt“.

Dadurch kommt es zu einer Verstärkung der Programmverweise innerhalb eines Senders, um die Zuschauer zu binden.

In der Frühzeit des Mediums Fernsehen waren wegen fehlender Aufzeichnungsmöglichkeiten nur Live-Übertragungen möglich. Dies ist heute nicht mehr so, aber das Image des Live-Mediums, das es ermöglicht, dabei zu sein, wo man nicht gegenwärtig ist, wird vom Fernsehen noch immer gepflegt.

In Deutschland wurde das Medium zur Live-Übertragung eines Sportereignisses erstmals bei den olympischen Spielen 1936 benutzt. Im Gegensatz zu heute fand die Rezeption damals nicht im privaten Rahmen statt, sondern an öffentlichen Fernsehstellen, an denen sich die Menschen versammelten.

zu 2: Bei Fernsehsendungen handelt es sich dann um eine sekundäre Inszenierung, wenn Ereignisse übertragen werden, die primär in einem anderen sozialen Kontext stehen und dort von einem Publikum wahrgenommen werden. Ein Bsp. wäre die Übertragung eines Fußballspiels, das im Stadion bereits sein Publikum hat. Im Fernsehen wird dieses Ereignis zu einer sekundären Inszenierung, indem Wiederholungen und Zeitlupen angeboten werden und die Reaktionen des Publikums im Stadion selbst zu einem Teil der Fernsehinszenierung werden.

zu 3: siehe Abschnitt 9.1.2, S. 124 oben und Abschnitt 9.1.3, S. 125 oben.

zu 4: siehe Abschnitt 9.2.3, S. 133 oben.

zu 5: siehe Abschnitt 9.2.2, S. 131 oben.

zu 6: siehe Abschnitt 9.2.2, S. 131 mitte.

Einheit 10

zu 1: Speichern, Bearbeiten, Darstellen. Siehe: Abschnitt 10.1.1, S. 143 unten.

zu 2: Der technisch-funktionale Medienbegriff unterscheidet zwischen Speicher-, Übertragungs- und Kommunikationsmedien. (Siehe Abschnitt 2.3.3, S. 19-20.) Der Computer ist in der Lage, Daten sowohl zu speichern als auch zu übertragen. Sofern er an ein Netzwerk angeschlossen ist, kann er auch zum Kommunikationsmedium zwischen verschiedenen Teilnehmern werden.

zu 3: siehe Abschnitt 3.4.4, S. 39 unten.

zu 4: Universalmaschine siehe Abschnitt 10.1, S. 140. Ein Universalmedium ist der Computer, da er dazu in der Lage ist, die Inhalte aller anderen Medien nach deren Digitalisierung in sich zu vereinigen, zu verarbeiten und darzustellen.

zu 5: siehe Abschnitt 10.1.1, S. 141-142. Die Digitalisierung eines Mediums bringt eine erleichterte Manipulierbarkeit, Reproduzierbarkeit und Verteilbarkeit mit sich. Dies hat zahlreiche Auswirkungen. So geht bei digitalen Fotografien etwa der Anspruch auf Dokumentencharakter verloren. Kopierbarkeit und Verteilbarkeiten von Dateien über das Internet stellen die Wahrung von Urheberrechten in Frage.

zu 6: Bereits G. W. Leibniz war sich Anfang des 18. Jahrhunderts darüber im Klaren, dass sich eine Rechenmaschine am besten mit dem zweiwertigen Zahlensystem steuern ließe. Allerdings macht dieses System eine sehr große Anzahl von Rechenschritten notwendig, so dass seine Anwendung erst auf elektronischer Basis praktikabel wurde. Die technischen Voraussetzungen dafür waren erst im 20. Jahrhundert gegeben. Nun war es möglich, in Rechenmaschinen den binären Code in die Zustände Strom fließt bzw. Strom fließt nicht zu übersetzen und somit Informationen schnell zu prozessieren. Somit entwickelte sich die Computertechnik als das optimale Medium der Anwendung des binären Codes.

zu 7: Nein. Siehe Abschnitt 10.1.1, S. 141 unten.

Einheit 11

zu 1: Zugriffshilfen in konventionellen Texten wie Inhaltsverzeichnisse, Indizes und Fußnoten nehmen bereits Aspekte der Hypertextualität vorweg, insofern sie Verweisstrukturen in und zwischen Texten herstellen. In digitalen Dokumenten ist jedoch nicht nur das Geben von Verweisen möglich, sondern die direkte Verlinkung und somit das direkte Springen von einer Textstelle zur anderen oder von einem Dokument zum anderen.

zu 2: Multilinearität. Siehe Abschnitt 11.2, S. 154.

zu 3: Die Ikonizität von Bildern besteht in ihrer Ähnlichkeit mit dem Abgebildeten. In der Geschichte der Bildmedien lässt sich eine Steigerung des Realismus der Abbildung erkennen. Die realen Wahrnehmungsbedingungen sollen im Bild imitiert werden. Die modernen Digitalmedien erlauben es, Simulationen von Wirklichkeit zu erzeugen, die in der Lage sind, in Echtzeit auf Betrachter/Benutzer zu reagieren. Damit erlauben sie es, reale Prozesse zu simulieren, ohne die Gefahren, die in der Realität entstehen, tragen zu müssen. So z.B. bei Flug- oder Fahrsimulatoren.

zu 4: Zettelkästen etwa in Bibliotheken verbinden Textdokumente in Büchern mit einem Katalogsystem, in dem auf Karteikarten Signatur und Bezeichnung des Buches aufgeführt werden und auf anderen Karten unter bestimmten Schlagworten auf Bücher verwiesen wird. Somit wird ein Verweissystem zwischen Texten hergestellt und gleichzeitig deren Auffindbarkeit gewährleistet. Der Vorteil elektronischer Hypertextsysteme besteht nun darin, dass die Verbindung zwischen den Texten sofort hergestellt werden kann, d.h. die Dokumente können sofort aufgerufen werden. Darüber hinaus bietet die Volltextsuche die Möglichkeit, Dokumente zu einem Thema aufzufinden, auch wenn diese zuvor nicht mit einem entsprechenden Schlagwort versehen wurden.

zu 5: siehe Abschnitt 11.3, S. 159. Würde das Fernsehen sein gesamtes Programm im Internet zum Abruf bereitstellen, würde es damit seine Funktion verlieren, Öffentlichkeit zu erzeugen. Denn es würde dann nicht mehr dafür sorgen, dass viele Menschen zur selben Zeit dieselben Informationen und Ereignisse wahrnehmen, an die in der weiteren Kommunikation innerhalb und außerhalb der Medien angeschlossen werden kann.

zu 6: siehe Abschnitt 11.2, S. 156-157.

Einheit 12

zu 1: siehe Abschnitt 12.2.5, S. 174.

zu 2: Auf die allgemeine Suche der Massenmedien nach Themen macht ein Format wie die Harald Schmidt Show dadurch aufmerksam, dass sich dort die Medien im Medium Fernsehen selbst zum Thema werden. In selbstreflexiver Weise werden so die Mechanismen

entlarvt, wie sich die Medien Themen nach ihrer eigenen Logik und eigenem Bedarf konstruieren.

zu 3: siehe Abschnitt 12.2, S. 165.

zu 4: In der Fernsehserie Die Simpsons wird in überzeichneter und parodistischer Weise auf verschiedene Formate und Aspekte des Mediums Fernsehen eingegangen, wie sie sich auch dem realen Publikum im realen Programm zeigen. In der Fernsehserie wird gezeigt, welche Eindrücke vom Fernsehen ausgehen und wie sie auf das Publikum wirken. (Siehe Abschnitt 12.1, S. 164-165.)

zu 5: Gemeinsam haben Film und Malerei, dass es sich um visuelle Medien handelt. Beim Tonfilm kommt jedoch noch die auditive Ebene hinzu. Außerdem ist der Film im Gegensatz zur Malerei dazu in der Lage, Bewegung zu zeigen. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Unterschiede bei den Produktions- und Rezeptionsbedingungen. Ein Film wird in der Regel hochgradig arbeitsteilig hergestellt, Malerei von einem einzelnen Künstler. Für die Produktion und Rezeption von Filmen sind technische Apparate notwendig. Bei Gemälden wird lediglich zur Herstellung Werkzeug benötigt. (Siehe auch Abschnitt 12.2.5, S. 173-174.)

zu 6: siehe Abschnitt 12.2.2, S. 168-169.

Einheit 13

zu 1: Jede Wahrnehmung der Welt findet aus einer subjektiven Perspektive statt. Diese Erfahrung muss jeder Mensch machen. Ein objektives Bild der Welt ist für den Einzelnen nicht zugänglich. Kommunikation kann daher als Versuch verstanden werden, den eigenen Welteindruck durch den Austausch mit anderen zu erweitern. Durch Kommunikation kommt es zu einem Abgleich von Wahrnehmungen und damit zu einer Objektivierung von Welteindrücken. Bei Individuen in einer Kommunikationsgemeinschaft findet somit auch eine Angleichung der Wahrnehmung ihrer geteilten Lebenswelt statt. (Siehe Abschnitt 13.1, S. 178-179.)

zu 2: Medien ermöglichen die Vermittlung von Informationen über fremde Kulturen und über die historische Entwicklung der eigenen Kultur. Dadurch ermöglichen sie, die eigene gegebene Kultur vor dem Hintergrund anderer Kulturen und nach den Bedingungen ihres historischen Gewordenseins zu hinterfragen. Moderne Kulturen können dadurch reflexiv werden, d.h. sie können sich in ihrer eigenen Selbstverständlichkeit hinterfragen. Dieser Prozess findet auch wiederum in und durch Medien statt. (Siehe Abschnitt 13.1.2, S. 181.)

zu 3: Der ständige Umgang mit Filmen erzeugt beim Publikum ein Wissen über die Erzählformen des Bildmediums Film, das oftmals gar nicht als bewusstes Wissen wahrgenommen wird. So verwenden Filme verschiedene erzählerische Mittel wie Schnitt und Montage, die bei den Zuschauenden aufgrund ihrer Erfahrung mit dem Medium verstanden werden. Nur aufgrund dieser Gewohnheit ist es möglich, dass etwa der Kontinuitätseindruck der filmischen Welt durch Schnitte nicht gestört wird. (Anderes Bsp. siehe Abschnitt 13.2, S. 184.)

zu 4: siehe Abschnitt 13.2, S. 184-185.

zu 5: siehe Abschnitt 13.2, S. 187 unten.

zu 6: Die düsteren Szenarien in Literatur und Film entstehen aus der Vorstellung, dass es möglich wäre, virtuelle Realitäten direkt in das menschliche Nervensystem einzuspeisen, ohne dass dies den betroffenen Menschen bewusst wird. Dadurch wäre die Unterscheidung von echter und virtueller Realität nicht mehr möglich und der gezielten Bewusstseinsmanipulation von Menschen wäre Tür und Tor geöffnet.

Einheit 14

zu 1: siehe Abschnitt 14.1, S. 196.

zu 2: Medien sind deshalb attraktiv, weil sie die menschlichen Grundbedürfnisse nach Information und nach sozialer Teilhabe befriedigen helfen. So übernehmen verschiedene Medienformate auch eine Substitutionsfunktion für nicht stattfindende Kommunikation in der Realität. Das Abgleichen sozialer Normen durch Klatsch und Tratsch in der Nachbarschaft kann dann z.B. durch das Betrachten von Talkshows im Fernsehen ersetzt werden, aus denen dann ebenfalls Standards dessen abgeleitet werden können, was gesellschaftlich akzeptiert oder sogar honoriert wird.

zu 3: Nein, man kann nicht davon ausgehen, dass durch ein wachsendes mediales Informationsangebot der Wissenstand in der Bevölkerung sich angleicht. Die Wissensklutforschung geht sogar vom Gegenteil aus. Danach sind Menschen, die bereits über einen höheren Bildungsstand verfügen, besser dazu in der Lage, neue Informationen aufzunehmen und in das eigene Weltwissen zu integrieren als dies Menschen sind, die einen geringeren Bildungsstand haben. Somit wächst die Wissenskluff zwischen besser und schlechter Gebildeten mit steigendem Informationsangebot sogar noch an. (Siehe Abschnitt 14.2.2, S. 200.)

zu 4: Einerseits kommt es zu einer Ausweitung von Öffentlichkeit durch das steigende Informationsangebot in immer zahlreicheren Medien. Damit geht jedoch auch eine gleichzeitige Fragmentierung der Öffentlichkeit einher, die in viele verschiedene Teilöffentlichkeiten zerfällt, weil es immer mehr verschiedene Anbieter und Programme gibt. Beim Internet ist diese Fragmentierung sogar in seiner Grundstruktur angelegt, da es zwar alles und für jeden öffentlich kommunizierbar macht, aber keine Bündelung von Informationsflüssen mehr ermöglicht.

zu 5: Den Reiz, der von Gewaltdarstellungen in den Medien ausgeht, versuchen die Katharsistheorie, die Simulationsthese und die Lerntheorie zu erklären. (Siehe Abschnitt 14.3, S. 202-203.)

zu 6: Die Habitualisierungstheese und die Suggestionstheese.
(Siehe Abschnitt 14.3, S. 203-204.)