

Information, ontische Sättigung und Überraschung

1. Information ist, informationstheoretisch betrachtet, die Beseitigung von Unkenntnis, wie Max Bense einmal gesagt hatte, d.h. negative Entropie, die Bense als Negentropie eingeführt hatte (Bense 1969). Daraus folgt, daß alte bzw. bekannte Information Redundanz ist und daß nur neue bzw. unbekannte Information als Information bezeichnet werden sollte. Daß es nötig ist, auf diesen an sich trivialen Sachverhalt hinzuweisen, liegt in der Linguistik begründet, wo nicht nur rhematische, sondern auch topikale Information als Information bezeichnet wird. Wird innerhalb der rhematischen Information ein Element fokussiert, so kann man von Überraschung sprechen. Informationstheoretisch ist also Überraschung maximal redundanzarme Information, und diese tritt ein gdw. in birkhoffischen Quotienten

$$M_{\bar{a}} = f(O/C)$$

entweder 0 maximal oder C minimal wird oder beides eintritt.

2. Topikale Information korrespondiert daher der von Bense als "inhärent" bezeichneten und von der "induzierten" unterschiedenen Information (vgl. Bense 1969, S. 60), d.h. Überraschung gehört auf jeden Fall zur induzierten Information, und diese steht in ontischer Abhängigkeit zur inhärenten Information und ist somit im Gegensatz zu dieser ontisch ungesättigt, denn jede Information bedarf der Redundanz, um als solche erkennbar zu werden. Im folgenden werden diese komplexen informationstheoretischen Zusammenhänge anhand von Geisterbahnen als ontischem Modell expliziert. Diese sind bekanntlich nicht mit Geistern vollgestopft, es sei denn, es handele sich um panoramaartige Fahrten durch "imaginäre" Landschaften, wie dies etwa bei der Geisterbahn im Europa-Park in Rust der Fall ist. Ansonsten enthält eine ambulante Geisterbahn, wie sie auf Rummelplätzen erscheint, je nach Größe, wobei v.a. die Anzahl der Stockwerke und nicht der Grundriß zählt, durchschnittlich lediglich zwischen 12 und 15 Geistern, die innerhalb des Systems der Bahn so verteilt sind, daß sie an möglichst unerwarteten Orten und in möglichst nicht vorhersehbarer paarweiser Distanz aufscheinen.

Beispielsweise erwartet kein Fahrgast auf den beiden im folgenden Bild sichtbaren Auffahrts- und Abfahrtsrampen Geister, denn es handelt sich im fahrbereiten Zustand um enge Korridore, die gerade breit genug für die durchfahrenden Wagen sind.



Dennoch liegt auf der Schiene der Auffahrtsrampe eine seitlich fixierte Mumie, die vom durchfahrenden Wagen rechtsseitig abgedreht wird.



Unter Durchbrechung des Parallelitätsprinzip findet sich jedoch bei der Abfahrtsrampe keine korrespondente Erscheinung. Dagegen ist der Schienenverlauf so angelegt, daß die plötzliche Rechtsabdrechung des Wagens eine Überraschung, d.h. fokale Information darstellt, und erst am Punkt des Schienenknicks erkennt man auch, wenn man sich also bereits bei der Ausfahrt aus der Geisterbahn wähnt,



eine letzte Erscheinung, den auf dem folgenden Bild sichtbaren ehemaligen Bären, der um 1990, da das Photo geschossen wurde, eine Frankensteinmaske trug.



Anmerkung: Sämtliche Bilder, mit Ausnahme desjenigen, das die beiden Rampen im Aufbaustadium der Wiener Prater-Geisterbahn zu Basel trägt, stammen vom gegenwärtigen Verfasser, vgl. Toth/Hoppel 1992

Literatur

Bense, Max, Einführung in die informationstheoretische Ästhetik. Reinbek 1969

Toth, Alfred/Hoppel, Hasosch H., Die Wiener Prater-Geisterbahn zu Basel. Zürich 1992

21.6.2015