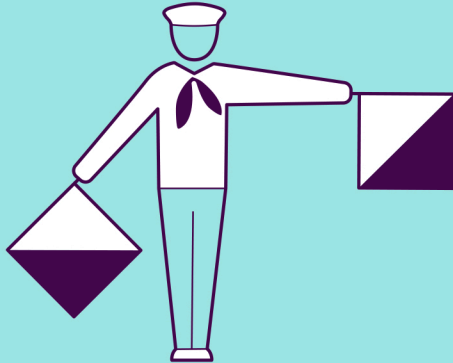


DUDEN

SPRACHEN OHNE WORTE



Kommunikation auf
anderen Wegen

DUDEN

SPRACHEN OHNE WORTE

KOMMUNIKATION AUF ANDEREN WEGEN

DUDENVERLAG

BERLIN

INHALTSVERZEICHNIS

NOTATIONSSYSTEME FÜR SPEZIELLE FÄLLE

| | |
|--|----|
| Musiknotationen: So vielseitig wie die Musik | 06 |
| Mensuralnotation und Tabulaturen | 08 |

| | |
|---|----|
| Tanznotationen: Bewegung auf Papier gebannt | 10 |
| Choreologie (Benesh Movement Notation) | 12 |

| | |
|--|----|
| Wie Braille die Schrift ertastbar machte | 14 |
| Braille-Schrift | 16 |

| | |
|--|----|
| Spielend kommunizieren: Gamersprache | 18 |
| Gamekultur und Gamersprache | 20 |

| | |
|--|----|
| Pasigrafie: Eine Schrift für alle? | 22 |
| BLISS-Symbole | 24 |

WINKEN, PFEIFEN, MORSEN: WEGE DER FERNKOMMUNIKATION

| | |
|--|----|
| Warnende Riesen: Leucht- und Wachtürme | 28 |
| Die Sprache der Windmühlen | 30 |

| | |
|--|----|
| Flagge zeigen: Kommunikation auf Sicht | 32 |
| Winkeralphabet | 34 |

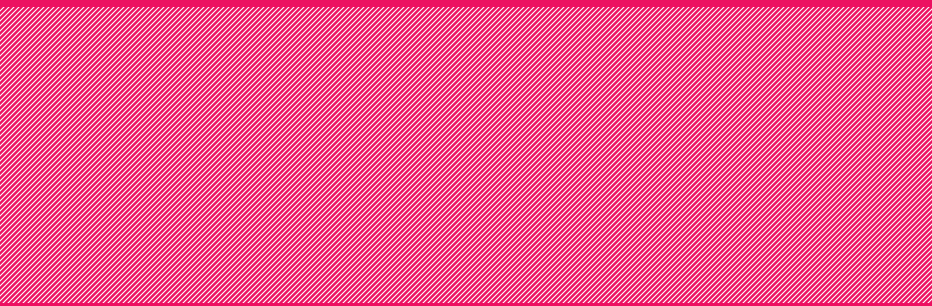
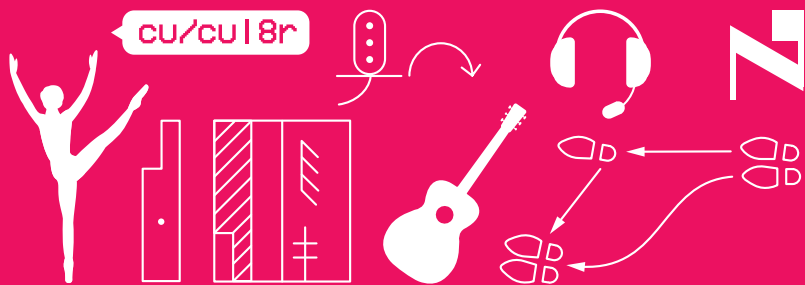
| | |
|---|----|
| Schneller, weiter, besser: Morses geniale Erfindung | 36 |
| Morsealphabet | 38 |

| | |
|---|----|
| Echt pffiffig - die Pfeifsprache El Silbo | 40 |
| So funktioniert El Silbo | 42 |

| | |
|---|----|
| Nachrichtentrommeln: Hörst du den Rhythmus? | 44 |
| Signalhörner und Trompeten | 46 |

DER KÖRPER SPRICHT MIT – KOMMUNIZIEREN MIT GESTEN

| | |
|---|----|
| Sehen statt hören – Wie funktionieren Gebärdensprachen? | 50 |
| Die deutsche Gebärdensprache | 52 |
| <hr/> | |
| Mit präzisen Gesten zum perfekten Klang: Das Dirigat | 54 |
| Die Sprache des Dirigierens | 56 |
| <hr/> | |
| Im Ernstfall lebensrettend: Unterwasserzeichen | 58 |
| Tauchzeichen | 60 |
| <hr/> | |
| Ein Wink und es läuft: Körpergesten im Verkehr | 62 |
| Flugzeuge lotsen | 64 |
| <hr/> | |
| Einwurf, Foul und Co. – Handzeichen im Sport | 66 |
| Offizielle beim Eishockey | 68 |
| <hr/> | |
| Ausdrucksstark: Der Körper schweigt nie | 70 |
| Körpersprache | 72 |
| <hr/> | |
| Eindeutig zweideutig: Körpersprache international | 74 |
| Missverständnisse | 76 |
| <hr/> | |
| Quellenverzeichnis | 78 |
| Impressum | 80 |



NOTATIONSSYSTEME FÜR SPEZIELLE FÄLLE

Mithilfe der Schrift ist es möglich, Gesprochenes zu dokumentieren, Gedanken zu notieren und Wissen, Regeln und Werte zu überliefern. Doch oft gerät das von uns verwendete System an grafischen Zeichen an seine Grenzen: Denn wie kann man Töne verschriftlichen (S.6)? Wie notiert man Bewegungen (S.10)? Und auf welche Notationsform greift man zurück, wenn man Schwarzschrift nicht sehen kann (S. 14)? Selbst bei der Notation von Sprachen existieren verschiedene Systeme, die sich nicht ohne Weiteres auf eine andere Sprache übertragen lassen. Umso reizvoller ist die Idee einer universal verständlichen Schrift (S. 22).

In der digitalen Welt haben sich dagegen Notationsformen durchgesetzt, die nicht dokumentieren, sondern die mündliche Kommunikation ersetzen (S. 18). Wie die Sprache selbst sind also, je nach Einsatzgebiet, auch Notationssysteme einem ständigen Wandel unterworfen.

MUSIKNOTATIONEN: SO VIELSEITIG WIE DIE MUSIK

Der Begriff »Notation« wird häufig als Synonym für »Notenschrift« verwendet, mit der Töne sowie die dazugehörigen Parameter wie Dauer, Höhe oder Länge notiert werden. Generell unterscheidet man drei verschiedene Systeme: Phonische Notationen greifen auf Silben, Buchstaben oder Ziffern zurück, grafische Notationen basieren auf verschiedenen Zeichen, während Tabulatur-Notationen häufig Griffbilder für bestimmte Instrumente wie Orgel, Laute oder Gitarre zeigen.

Erste Versuche, Töne schriftlich zu fixieren, gab es bereits um 3000 v. Chr. in Ägypten. Vermutlich im 6. Jh. entstand dann die **GRIECHISCHE NOTATION**,

Griechische Buchstaben, die teilweise gedreht oder mit kleinen Strichen versehen wurden, bildeten die Grundzeichen der griechischen Notation. Die abgebildete Zeile zeigt die Töne der diatonischen Tonleiter der Vokalnotation. Daneben existierte auch eine Instrumentalnotation.

die als erste voll entwickelte Notenschrift gilt. Auch in China, Indien oder Japan entstanden im Altertum verschiedene Notationsformen. Da man Melodien jedoch im Wesentlichen mündlich überlieferte, dienten die Notenschriften - mit Ausnahme der griechischen Notation - lediglich als Erinnerungshilfen. Ein Musikstück damit vollständig zu erfassen, war nicht möglich. Mit dem Untergang des Römischen Reichs geriet die griechische Notation in Vergessenheit.



Die **Neumen** wurden an verschiedenen Orten weiterentwickelt, daher gab es kein einheitliches System. Zu den wichtigsten Typen gehörten die St. Gallener. Aus den Neumen gingen die Quadratnoten der Choralnotation hervor.

Im 9. Jh. entwickelten sich die **NEUMEN**, mit denen die einstimmigen Choräle der römischen Kirche aufgezeichnet wurden. Diese bestanden aus Strichen und Punkten, die man zunächst über den Texten notierte. Später schrieb man sie in ein Liniensystem, sodass sich die Tonhöhe genauer darstellen ließ. Allerdings eigneten sich die Neumen nicht dazu, mehrstimmige Kompositionen festzuhalten, weshalb im 12. Jh. neue Notationsformen aufkamen. So ließen sich mit der Mensuralnotation auch der Verlauf der Tonhöhe und das rhythmische Verhältnis der Stimmen zueinander darstellen. Im Laufe der Jahrhunderte kamen Notenschlüssel, Taktstriche und andere Zeichen hinzu, bis sich daraus die heute gängige Standardnotation entwickelte.

Mit dem Aufkommen der neuen Musik im 20. Jh. gelangte die Standardnotation allerdings an ihre Grenzen. Denn die neuen Klangvorstellungen ließen sich mit den bis dahin gängigen Mitteln nicht darstellen. Bis heute entstehen deshalb immer wieder neue Zeichensysteme, die die Notenschrift ergänzen oder ganz ersetzen. So lassen grafische Partituren dem Musizierenden mehr Spielraum – die Notationen dienen eher als Anregung, die die Kreativität der Musizierenden einbezieht. Die meisten dieser Notationen sind jedoch sehr individuell, sodass sie ausführliche Erläuterungen des Komponisten oder der Komponistin benötigen.

| Neumen | Neumen (St. Gallen) | Choralnotation (römisch) |
|-------------------|---------------------|--------------------------|
| Punctum | • (\) | ■ |
| Virga | / / | └ |
| Pes oder Podatus | ✓ ✓ | ■ ■ |
| Clivis oder Flexa | ∩ | └ └ |
| Climacus | / • | └ └ └ |
| Scandicus | ! / | └ └ └ |
| Torculus | ∩ | └ └ └ |
| Porrectus | N | └ └ └ |
| Oriscus | γ | ■ |
| Pressus | ∩ • | └ └ └ |
| Salicus | ∩ / | └ └ └ |
| Strophicus | ”” | ■ ■ ■ |
| Quilisma | w | |
| Cephalicus | ρ | └ |
| Epiphonus | ∩ | └ |

MENSURALNOTATION UND TABULATUREN

Mit dem Aufkommen der Mehrstimmigkeit wurden neue Notationsformen benötigt. Im 13. Jh. entstand die Mensuralnotation, bei der die Mensur die relative Dauer der einzelnen Noten innerhalb eines Stückes regelte. In der Renaissance entwickelten sich verschiedene Formen der Tabulaturen für mehrstimmige Instrumente.

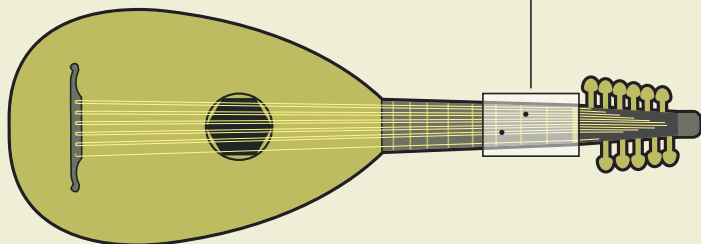
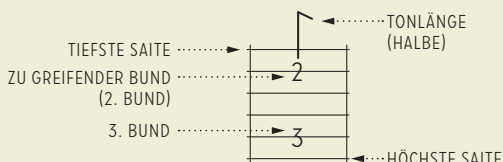
MENSURALNOTATION



LAUTENTABULATUR

Die Lautentabulaturen zeigten das Griffbrett und die zu greifenden Bünde. Von der Mensuralnotation abgeleitete Zeichen gaben häufig die Tonlänge an. Die wichtigsten Formen waren die französische und die italienische.

AUSSCHNITT AUS EINER ITALIENISCHEN LAUTENTABULATUR



NOTENWERTE

MENSURALNOTATION

Longa



Brevis



Semibrevis



Minima



Semiminima



Fusa



Semifusa



HEUTIGE INTERPRETATION

4 Ganze

Doppelte Ganze

Ganze

Halbe

Viertel

Achtel

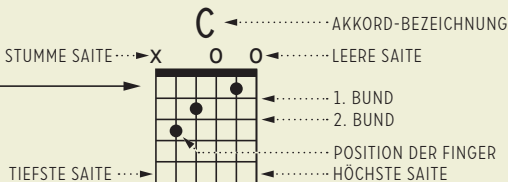
Sechzehntel



ÜBERSETZUNG IN MODERNE NOTENSCHRIFT



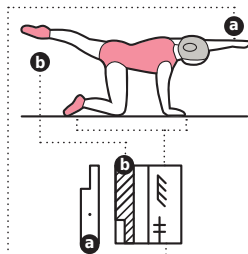
BEISPIEL FÜR EINEN
GITARRENAKKORD



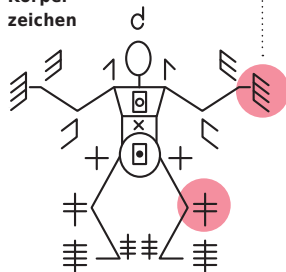
GITARRENTABULATUR

Die moderne Gitarrentabulatur entwickelte sich aus der Lautentabulatur. Sie bildet ebenfalls das Griffbrett und die zu greifenden Saiten ab. Die tiefe E-Saite ist immer links abgebildet.

TANZNOTATIONEN: BEWEGUNG AUF PAPIER GEBANNT



Körper- zeichen



Wörter lassen sich mit Buchstaben festhalten, Töne werden in Form von Noten dokumentiert. Doch um Bewegungen schriftlich zu fixieren, hat sich bislang keine allgemeingültige Methode durchgesetzt. Vielmehr sind die unterschiedlichsten Notationssysteme in Gebrauch. Die Schwierigkeit liegt vor allem darin, die verschiedenen Dimensionen des Tanzes abzubilden: Nicht nur die Bewegungen der einzelnen Körperteile müssen festgehalten werden, sondern auch die Bewegungen im Raum sowie die Zeitabfolge. Zudem müssen bei einer Paar- oder Gruppenchoreografie die Bewegungsfolgen mehrerer Tanzenden gleichzeitig dargestellt werden.

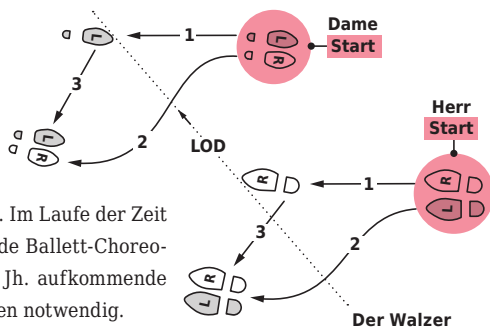
Trotzdem sind **TANZNOTATIONEN** wichtige Hilfsmittel: So dienen sie als Erinnerungshilfe bei der Erarbeitung einer neuen Choreografie, zur Dokumentation für eine spätere Wiederaufnahme oder zur genauen Analyse von Bewegungsabfolgen.

Die Geschichte der Tanznotationen reicht ins 15. Jh. zurück. Bis dahin wurden Volkstänze, aus denen sich alle anderen Tanzformen entwickelten, von Tänzer zu Tänzer überliefert. Für eine schriftliche Dokumentation sah man keine Notwendigkeit. Das änderte sich, als an den Adelshöfen Gesellschaftstänze in Mode kamen, aus denen sich wiederum das klassische Ballett entwickelte. Anders als beim spontanen, improvisierten Volkstanz rückten hier das korrekte Ausführen von Bewegungen und spezielle

Labanotation
Die Labanotation verwendet eine Vielzahl von Symbolen und Zeichen, mit denen die unterschiedlichsten Bewegungsfolgen dargestellt werden können. Wegen ihrer Komplexität ist sie jedoch schwer anzuwenden.

Schritt für Schritt

Pfeile markieren die Schrittrichtung und die Tanzrichtung (LOD = Line of Dance). Die Zahlen geben die Reihenfolge vor.



Tanztechniken in den Vordergrund. Im Laufe der Zeit machten immer komplexer werdende Ballett-Choreografien und schließlich der im 20. Jh. aufkommende Moderne Tanz neue Notationsformen notwendig.

Zu den bis heute verwendeten Methoden gehören das Aufzeichnen von Bodenplänen und **BODENWEGEN**,

um die Abfolge von Tanzschritten im Raum darzustellen. Weiterhin werden Strichfiguren und abstrakte oder mathematische Zeichensysteme eingesetzt. Zu den am häufigsten verwendeten gegenwärtigen Notationsformen zählen die Labanotation und die Choreologie (Benesh Movement Notation). Andere Notationsformen haben sich auf die Dokumentation bestimmter traditioneller Tänze spezialisiert, um diese für die Zukunft festzuhalten.

In vielen Bereichen werden die Schriften mittlerweile durch Videoaufzeichnungen ergänzt oder ganz ersetzt. Allerdings zeigen diese bereits eine Interpretation der Tanzenden - vergleichbar mit der Tonaufnahme eines Musikstücks. Zudem bilden die Aufnahmen die Bewegungen nicht dreidimensional ab. Wählt man mit der Kamera die Totale, zeigt also das gesamte Bühnengeschehen, gehen Details verloren. Bei Detailaufnahmen wiederum fehlt die Gesamtstruktur. Neue technische Verfahren, wie das »motion capturing«, bei dem Bewegungssensoren die Bewegungen eines Menschen digital erfassen, könnten dieses Problem teilweise lösen.

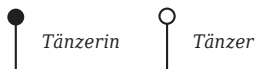
Häufig werden **Fußabdrücke** verwendet, um die genaue Abfolge der Tanzschritte vorzugeben.

CHOREOLOGIE (BENESH MOVEMENT NOTATION)

Die Choreologie baut auf dem 5-Notenliniensystem auf. Um eine Bewegung darzustellen, werden die Körperstellungen aneinandergereiht und mit Bewegungslinien verbunden. Die Positionen werden von hinten notiert, damit sie nicht spiegelverkehrt sind.

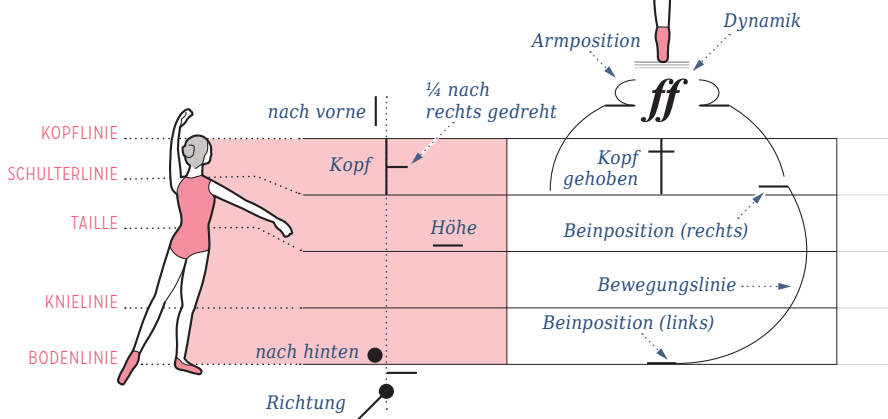
DARSTELLUNG DER TANZENDEN

In der Regel stellt ein ausgefüllter Kreis eine Tänzerin und ein nicht ausgefüllter Kreis einen Tänzer dar.



KÖRPERDARSTELLUNG

Die 5 Linien werden zur Darstellung des Körpers verwendet. Die oberste Linie markiert den Scheitel, die unterste Linie zeigt die Bodenlinie, auf der die Füße platziert sind, wenn sie das Körpergewicht tragen.



RICHTUNGEN UND DREHUNGEN

Zeichen unter dem Liniensystem geben die Ausrichtung der Körperfront vor. Drehungen des Körpers sind durch eine gebogene Linie gekennzeichnet.

Front
nach vorne



Front nach
vorne rechts



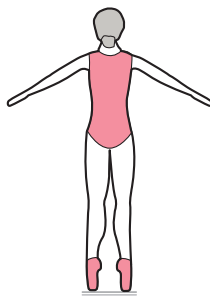
halbe Drehung
über rechts



halbe Drehung
über links



Drehung
über rechts



Tempo-
bezeichnung

Allegro

Höhe des gebeugten
Ellbogens

2

+

+

Kopf
aufrecht

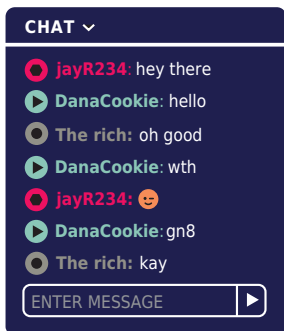
nach rechts
geneigte Taille

Taktart

+

Höhe des
gebeugten Knies

Sprunglinie (in Kombination
mit einem vorherigen Element)



SPIELEND KOMMUNIZIEREN: GAMERSPRACHE

In der Welt der Online-Videospiele hat sich in nur wenigen Jahren eine ganz eigene Gamekultur entwickelt, zu der auch eine eigene Sprache gehört. Diese zeichnet sich u. a. dadurch aus, dass sie eine effiziente Kommunikation mit möglichst wenig Aufwand ermöglicht. Schließlich darf der **CHAT** mit anderen

Der **Chat** ist in der digitalen Welt eine alltägliche Kommunikationsform. Der Begriff leitet sich vom englischen »to chat« ab und bedeutet so viel wie plaudern, sich unterhalten. Das Senden von Textnachrichten in Echtzeit ist fast so alt wie das Internet selbst. Bereits Ende der 1980er-Jahre ging der IRC (der Internet Relay Chat) an den Start, mit dem Textnachrichten von Rechner zu Rechner gesendet werden konnten.

Gamern nicht zu sehr vom Spielverlauf ablenken. Trotzdem ist die Kommunikation vor allem in online-basierten Multi-Player-Spielen unerlässlich. Dazu gehören so erfolgreiche Spiele wie Fortnite oder World of Warcraft, die von mehreren Tausend Spielern gleichzeitig gespielt werden können. Um weiterzukommen, müssen die Gamer sich hier immer wieder zu Gruppen zusammenfinden, in denen sie verschiedene Aufgaben lösen oder gegen einen gemeinsamen Gegner vorgehen. Im Chat werden dann spielinterne Informationen, Abläufe und Strategien besprochen.

Je nachdem, mit wem man im Spiel kommunizieren möchte, gibt es in einigen Spielen verschiedene Chats. So sind Gruppenchats nur für die Spielerinnen und Spieler einer Gruppe lesbar, während ein anderer Chat die Kommunikation mit allen Spielenden ermöglicht, die sich in einem bestimmten Radius der virtuellen Welt aufhalten. So kann Kommunikation mitunter auf mehreren Ebenen parallel erfolgen. Regelkonformes Schreiben wird in diesen Chats in der Regel zugunsten von Schnelligkeit aufgegeben.

SMURFEN

»schlumpfen«; mithilfe eines zweiten Accounts werden unerkannt Neulinge im Spiel besiegt

Zudem besteht die hier zum Einsatz kommende Gamersprache vor allem aus Abkürzungen und Kurzwörtern, um die Kommunikation zu vereinfachen und zu beschleunigen.

Eine weitere Besonderheit ist der häufige Gebrauch von **ANGLIZISMEN**, die aber meist wie deutsche Verben konjugiert werden: So gibt es smurfende Player, es wird gezergt oder geflamet - OMG! Für Nichteingeweihte - in der Gamerwelt auch n00bs oder noobs genannt - ist die Gamersprache daher kaum verständlich.

Neben einem allgemeinen Vokabular, zu dem Abkürzungen wie BRB (be right back = bin gleich zurück) oder RE (I return = ich bin zurück) gehören, hat jedes Videospiele immer auch seine eigenen sprachlichen Eigenheiten. Diese sind vergleichbar mit einem Dialekt, den man sich im Laufe des Spiels erarbeitet. Erst wer diesen beherrscht, gehört richtig dazu.

Allgemein ist die in Chats verwendete Sprache zwar formal schriftlich, sie kommt der mündlichen Kommunikation aber sehr nahe. Die Ausdrucksweise ist umgangssprachlich, der Austausch erfolgt beinahe synchron, da die Nachricht nur minimal zeitversetzt den Adressaten erreicht - fast wie in einem persönlichen Gespräch. Bei den Gamern kommt noch die Notwendigkeit des schnellen, zielgerichteten Austauschs hinzu. So wandelt sich die elektronische Plauderei zur Gamerfachsprache mit eigener Terminologie.

STUNNEN

jemanden im Spiel betäuben, für kurze Zeit kampfunfähig machen

FLAMEN

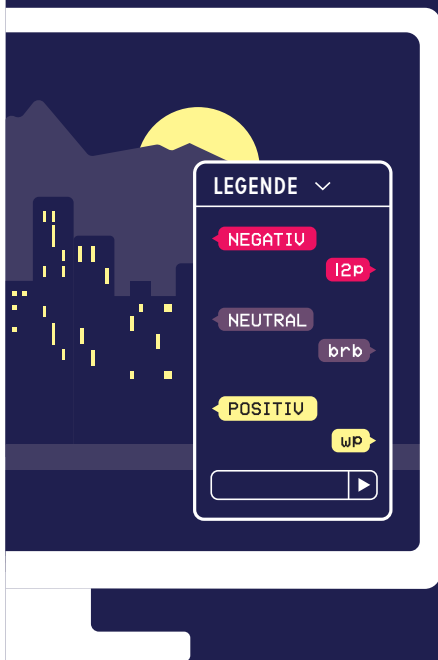
beschimpfen, beleidigen

ZERGEN

das Überrennen von chancenlosen Mitspielerinnen oder Mitspielern

GAMEKULTUR UND GAMERSPRACHE

Die Gamekultur ist schon lange keine Nischenwelt mehr. Viele im Chat verwendete Abkürzungen sind daher längst nicht mehr nur für wenige Eingeweihte verständlich. So gehören Abkürzungen wie OMG oder lol (laughing out loud) zum alltäglichen Netzjargon. Andere Abkürzungen aus dem Gamer-Chat sind dagegen nicht so leicht zu entziffern.



GAMERABKÜRZUNGEN

218

too late (zu spät)

wp

well played (Gut gespielt!)

n00b

newb Bezeichnung für Neuling

2f4u

too fast for you
(zu schnell für dich)

OMG

Oh my god!
(Oh, mein Gott!)

RUND
JEDER

2.

IN DEUTSCHLAND
SPIELT REGELMÄßIG
VIDEOSPIELE.



36,4
JAHRE

DURCHSCHNITTSALTER
DER SPIELENDEN
IN DEUTSCHLAND



KNAPP DIE HÄLFTE
SIND FRAUEN.

CU

see you (Man sieht sich! / Bis später!)

afk

away from keyboard
(nicht am Platz)

Anmerkung,
um sich kurz
abzumelden

rtfm

Read the fucking manual!
(Lies die verdammte Anleitung!)

l2p

Learn to play!
(Lern spielen!)

Unfreundliche
Reaktion
auf Anfänger-
fehler

9z

Congratulations!
(Glückwunsch!)

Abkürzung
für gratz/
congrats/
gratulations

tl;dr

too long, didn't read
(zu lang zum Lesen)

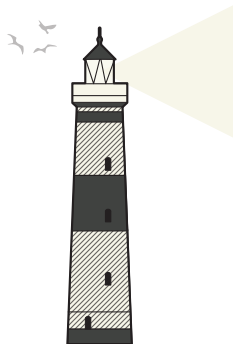
ftw

for the win
(für den Sieg)



Ausdruck von
Überraschung oder Freude

w00t!



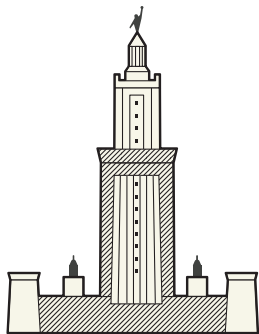
WARNENDE RIESEN: LEUCHT- UND WACHTÜRME

Schon von Weitem sind sie an den Küsten zu sehen: große Leuchttürme, die auf Klippen oder Anhöhen stehen und nachts ihr Licht in die Ferne schicken. Sie helfen den Schiffen bei der Positionsbestimmung, erleichtern das Navigieren und warnen vor Gefahren. **LEUCHTFEUER** gibt es bereits seit den Anfängen der Seefahrt: Wurden dafür zunächst noch einfache Holzfeuer am Strand entzündet, die den Fischern bei schlechter Sicht und Dunkelheit den Rückweg ans Ufer wiesen, errichtete man schon bald Türme, um die Sichtbarkeit der Leuchtfeuer zu verbessern.

Man unterscheidet u. a. **Seefeuer**, die das nahende Festland ankündigen, **Orientierungsfeuer**, die bei der Orientierung und Positionsbestimmung in Küstennähe helfen, und **Feuer zur Markierung** von engen Fahrwassern.

Einer der ältesten bekannten Leuchttürme ist der **TURM VON PHAROS**, der um 300 vor Christus auf einer Insel vor Alexandria von den Ägyptern erbaut wurde und zu den sieben Weltwundern gehört. Auch die Römer der Antike errichteten an ihren Küsten Türme, an deren Spitze sie ein Feuer anzündeten. Im Mittelalter geriet diese Erfindung allerdings in Vergessenheit. Erst mit dem Aufblühen des Seehandels im 12. Jh. griff man wieder auf die Idee der Leuchttürme zurück, um den Seeleuten das Navigieren zu erleichtern.

Der **Leuchtturm von Alexandria** wurde im 14. Jh. bei einem Erdbeben zerstört.

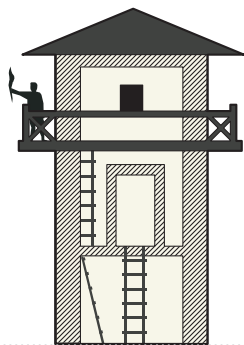


Lange Zeit waren Leuchttürme einfach Türme mit einer kontinuierlich sichtbaren Lichtquelle. Später ermöglichten technische Weiterentwicklungen, das Licht zu steuern und unterschiedliche Signale zu senden. So wurde um 1820 die Fresnel-Linse

erfunden, die das Licht bündelte. Ein Prinzip, das bis heute Verwendung findet: Zwar werden statt Feuerstellen, Gas- oder Petroleumlampen Halogenstrahler eingesetzt, aber die Blinkzeichen von großen Leuchttürmen werden nach wie vor von einer großen Linse erzeugt, die auf einem Schlitten um die Lampe fährt. Jeder Leuchtturm hat seine eigene Kennung, also eine individuelle Abfolge von Blinkzeichen und Pausen, die in Leuchtfeuerverzeichnissen und Seekarten verzeichnet sind. Zudem sind verschiedene Farben im Einsatz. So wird die Backbord liegende Seite einer Hafeneinfahrt mit einem roten Molenfeuer, die Steuerbord liegende Seite wiederum durch ein grünes gekennzeichnet.

Doch nicht nur in der Seefahrt dienen **TÜRME DER KOMMUNIKATION**;

Die alten Römer erbauten zur Absicherung ihrer Grenzwälle zahlreiche Wachtürme, über die sie mit Rauch- und Lichtzeichen miteinander kommunizierten. In den mittelalterlichen Städten wiederum schob häufig ein Türmer auf einem erhöhten Posten Wache und warnte die Bevölkerung mit Wächterhorn, Flaggen oder Lichtzeichen vor Gefahren. Feuerglocken alarmierten die Menschen zudem durch Sturmgeläute, während andere Glockenschläge Hochzeiten, Taufen, Todesfälle oder einfach nur die Uhrzeit verkündeten. So wurden die wichtigsten Nachrichten schnell und einfach in der ganzen Stadt verbreitet.



Die Besatzungen der antiken Wachtürme an den Grenzen des Römischen Reiches kommunizierten u. a. mit **Lichtzeichen**.

DIE SPRACHE DER WINDMÜHLEN

Auch Windmühlen wurden zur Kommunikation eingesetzt. Um Nachrichten zu übermitteln, stellten die Müller die Flügel auf eine bestimmte Position oder spannten zusätzlich ein Tuch darüber. Je nach Region hatten die Signale eine unterschiedliche Bedeutung.

FREUDENSCHERE

AUSDRUCK VON FREUDE

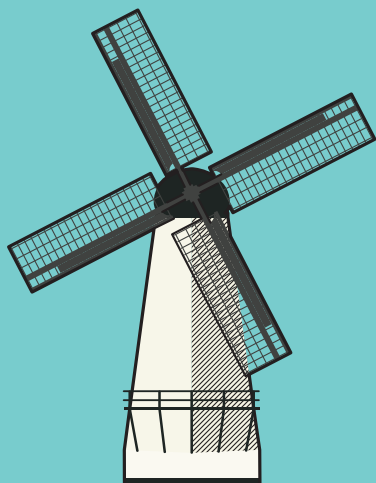
Die Freudenschere zeigt ein freudiges Ereignis an: z. B. eine Geburt, Hochzeit oder eine andere Festlichkeit auf der Mühle. Oft wird die Mühle zusätzlich bunt geschmückt.



TRAUERSCHERE

TRAUERFALL

Vergleichbar mit einer Fahne auf Halbmast signalisiert die Trauerschere einen Todesfall in der Müllerfamilie. Die Flügel stehen jetzt ein wenig seitlich vom senkrechten Stand.



FEIERABEND

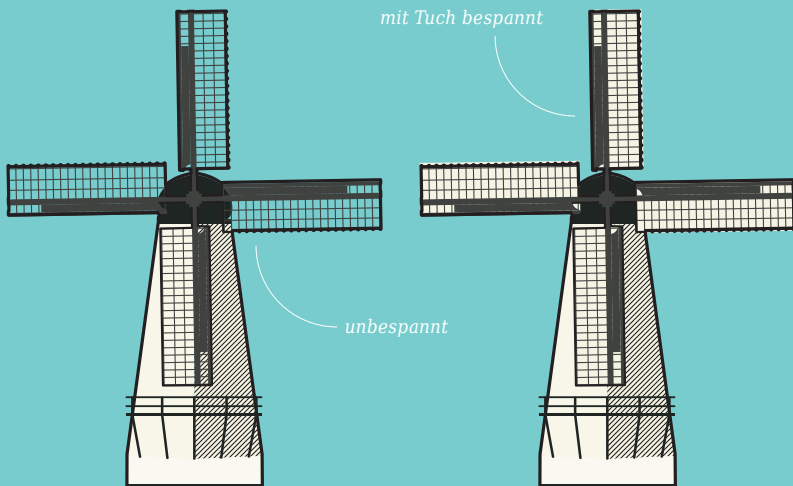
KURZE PAUSE, FEIERABEND, REPARATUR

Stehen die Flügel ohne Segel senkrecht, hat der Müller Feierabend oder legt eine Pause ein. Jetzt soll kein Korn mehr angeliefert werden.

WARTEN AUF ARBEIT

KUNDSCHAFT KANN SOFORT BEDIENT WERDEN

Stehen die Mühlenflügel dagegen senkrecht, sind aber bespannt, hat der Müller gerade keine Arbeit. Wer jetzt sein Korn liefert, wird direkt bedient.



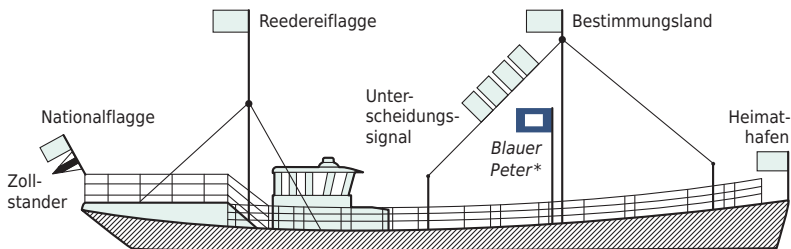
FLAGGE ZEIGEN: KOMMUNIKATION AUF SICHT

Während **Fahnen** getragen werden, werden **Flaggen** gehisst. **Stander** sind meist dreieckige Flaggen, die zur Kennzeichnung dienen.

Vor der Erfindung des Sprechfunks nutzte man in der Schifffahrt vor allem **FLAGGEN**, um sich auf Sicht zu verständigen. So liegt der Ursprung der Nationalflaggen in der mittelalterlichen Seefahrt: Mit großen Tüchern gaben sich die Kriegs- und Handelsschiffe schon von Weitem zu erkennen. Bis heute werden auf Schiffen die unterschiedlichsten Flaggen gehisst: Die Handelsflagge ähnelt in der Regel der Nationalflagge und zeigt die Nationalität eines Handelsschiffes an. Die Gastlandflagge wird gehisst, wenn ein Schiff die Gewässer oder den Hafen eines anderen Landes erreicht. Damit signalisiert es, dass es die Gesetze des Gastlandes respektiert. Die Flagge des Bestimmungslandes nennt das Ziel. Der Zollstander, der während der Fahrt meist neben der Nationalflagge hängt, kündigt im Hoheitsgebiet eines Staats die An- und Abmeldung beim Zoll an. Und auch die Reedereien haben ihre

Exemplarische Beflaggung eines Handelsschiffes

* Buchstabe **P** (*Blauer Peter*):
Schiff läuft demnächst aus



eigenen Flaggen. Aus weiteren vier Flaggen setzt sich das Unterscheidungssignal zusammen. Dieses nennt die individuelle Kennung eines Schiffes, die aus einer Kombination von Ziffern und Buchstaben besteht. Es ist zugleich auch das Rufzeichen für den Seenotdienst. Nachrichten können zudem mithilfe des **FLAGGENALPHABETS** ausgetauscht werden: Ein Stell, also ein kompletter Flaggensatz, besteht aus 26 Buchstabenflaggen, 10 Zahlenwimpeln sowie weiteren Sonderflaggen. Allerdings werden damit nur im Einzelfall Wörter buchstabiert. Vielmehr hat jede Flagge noch eine eigene Bedeutung. Verschiedene Flaggen können zudem miteinander kombiniert werden, indem man sie untereinander hängt. Seeleute auf der ganzen Welt kommunizieren nach dem gleichen System, die Bedeutung der Signale ist im »Internationalen Signalbuch« geregelt. Für einen schnellen Austausch von Nachrichten zwischen den Besatzungen war lange Zeit auch das Buchstaben- und Winkeralphabet üblich, das die Marine bis heute verwendet. Denn während Funksignale von feindlichen U-Booten und Schiffen abgefangen und abgehört werden können, gilt die Flaggenkommunikation als »abhörsicher«. Dabei verwendet ein Matrose oder eine Matrosin - der sogenannte Signalgast - zwei quadratische Flaggen, die heute in der Regel diagonal in eine gelbe und eine orange Hälfte unterteilt sind.

Eine mit dem Flaggenalphabet gezeigte Nachricht wird »**Signal**« genannt.



Buchstabe G:
Benötige
einen Lotsen



N über C:
Notsignal
SOS

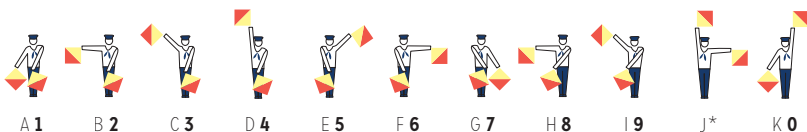


A über N:
Unfall,
benötige
Arzt

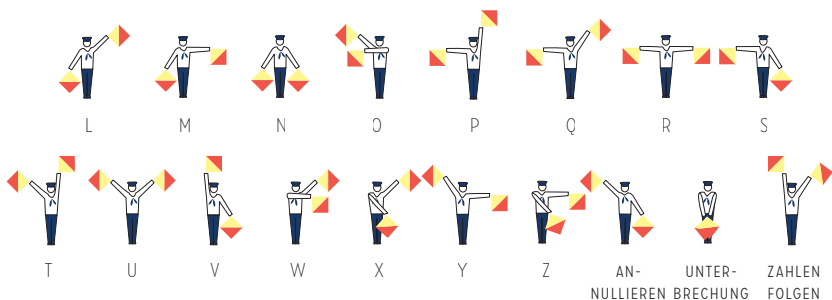
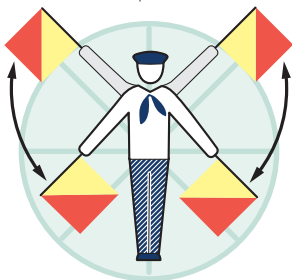


WINKERALPHABET

Jedes Flaggensignal steht für einen Buchstaben. Die Signale für A bis K werden auch für Ziffern verwendet. Um eine Zahlenfolge anzuzeigen, gibt der Winker zunächst das Signal für »Zahlen folgen«. Folgt darauf wieder Text, leitet er diesen mit dem Signal J für »Buchstaben folgen« ein.

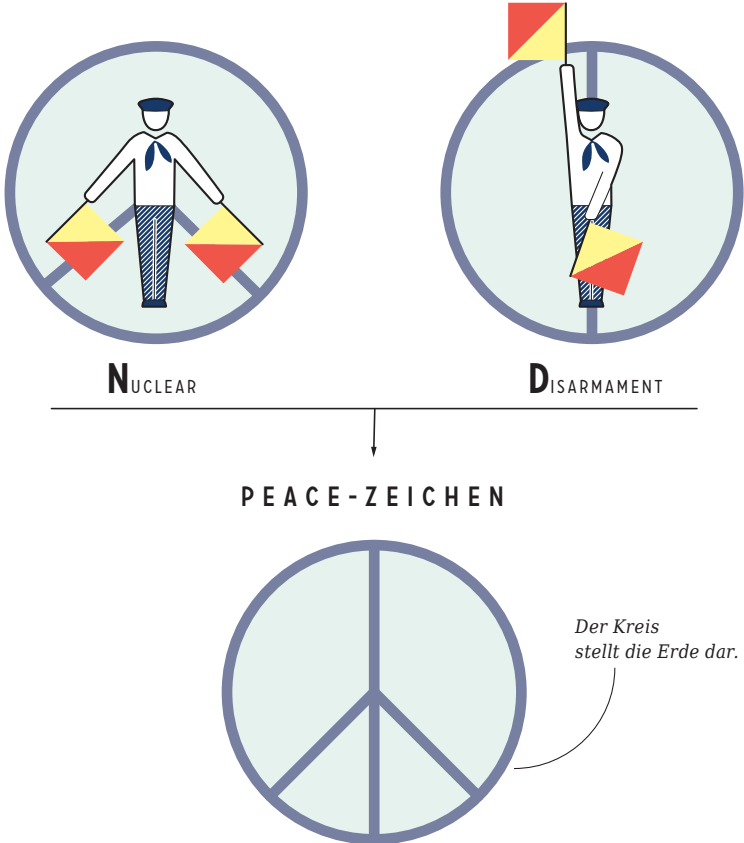


FEHLER/ACHTUNG



EIN ZEICHEN FÜR DEN FRIEDEN

Das 1958 von Gerald Holtom entwickelte Peace-Zeichen soll sich aus den Winkersignalen N und D ableiten. Die Abkürzung steht für »Campaign for **N**uclear **D**isarmament«, die englische Anti-Atomkraftbewegung. Für Holton steht es zudem für einen hoffnungslosen Menschen mit hängenden Armen.



Es wurde größte Sorgfalt darauf verwendet, dass die in diesem Werk gemachten Angaben korrekt sind und dem derzeitigen Wissensstand entsprechen. Für dennoch wider Erwarten im Werk auftretende Fehler übernehmen Autorin, Redaktion und Verlag keine Verantwortung und keine daraus folgende oder sonstige Haftung.

Für die Inhalte der im Buch genannten Internetlinks, deren Verknüpfungen zu anderen Internetangeboten und Änderungen der Internetadresse übernimmt der Verlag keine Verantwortung und er macht sich diese Inhalte nicht zu eigen.

Ein Anspruch auf Nennung besteht nicht.

Das Wort **Duden** ist für den Verlag Bibliographisches Institut GmbH als Marke geschützt.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, nicht gestattet.

© Duden 2019

D C B A

Bibliographisches Institut GmbH, Mecklenburgische Straße 53, 14197 Berlin

Redaktionelle Leitung Andrea Weller-Essers, Dr. Kathrin Kunkel-Razum

Text Andrea Weller-Essers

Gestaltung Infographics Group GmbH, Katharina Schwochow, Katja Günther

Gesetzt in den Schriften Carrosserie, DejaVu, VCR OSD Mono, Dosis und Strangelove (Umschlag)

Herstellung Maike Häßler

Umschlaggestaltung Infographics Group GmbH, Berlin

Druck und Bindung CPI books GmbH

Birkstraße 10, 25917 Leck

Printed in Germany

ISBN 978-3-411-75400-7

www.duden.de

DUDEN

Wie »sprechen« eigentlich Menschen unter Wasser miteinander? Heißt *SOS* wirklich *save our souls*? Und wie wird eine Ballettchoreografie aufgeschrieben?

Entdecken Sie »Schriften«, die ohne die gewohnten Buchstaben und Wörter auskommen und dennoch dafür sorgen, dass sich Menschen miteinander verständigen können:
faszinierende Kommunikationswelten dargestellt in Infografiken.

ISBN 978-3-411-75400-7
10 € (D) · 10,30 € (A)



www.duden.de