

Prof. Dr. Alfred Toth

Abbildungen von Zeichen und Objekten

1. Bekanntlich haben wir in unseren letzten Arbeiten die Semiotik auf die allgemeine Systemtheorie zurückgeführt und von ihr aus eine Objekttheorie konstruiert. Dabei waren wir von der folgenden Definition ausgegangen

$$S^* = [S_1, \mathcal{R}[S_1, S_2], S_2]$$

mit $\mathcal{R}[S, U] = \emptyset$ oder $\mathcal{R}[S, U] \neq \emptyset$.

Das bedeutet also, daß sowohl Zeichen als auch Objekte durch S^* definiert werden können. Damit bekommen wir drei Möglichkeiten, Zeichen und Objekte systemtheoretisch zu definieren

$$S^{1*} = [\mathfrak{z}_1, \mathcal{R}[\mathfrak{z}_1, \mathfrak{z}_2], \mathfrak{z}_2]$$

$$S^{2*} = [\mathfrak{z}_1, \mathcal{R}[\mathfrak{z}_1, \mathfrak{o}_2], \mathfrak{o}_2]$$

$$S^{3*} = [\mathfrak{o}_1, \mathcal{R}[\mathfrak{o}_1, \mathfrak{o}_2], \mathfrak{o}_2],$$

d.h. in S^{1*} haben wir Ränder zwischen Zeichen, in S^{2*} zwischen Zeichen und Objekten, und in S^{3*} zwischen Objekten vor uns. Weitere Möglichkeiten ergeben sich durch Konversionen der beiden jeweils involvierten Teilsysteme (S_1, S_2) sowie durch unabhängige Konversionen der jeweiligen Ränder (vgl. Toth 2012a).

2. Da man sowohl Zeichen auf Objekte als auch Objekte auf Zeichen abbilden kann, ergeben sich wegen S^{1*} bis S^{3*} wiederum drei hauptsächliche Fälle

$$S^{1*} \rightarrow S^{2*}, S^{1*} \rightarrow S^{3*}, S^{2*} \rightarrow S^{3*},$$

wenn wir von Selbstabbildungen absehen (die jedoch nicht-trivial zu sein brauchen). Allerdings betreffen diese drei Abbildungstypen jeweils die Zeichen- und Objekt-Systeme als Ganze. Daneben kann man sich jedoch getrennte gegenseitige Abbildungen von eingebetteten Systemen, Umgebungen sowie Rändern vorstellen

$$\begin{array}{ll}
f_1: & [z^i_1 \rightarrow z^j_1] \\
f_2: & [z^i_1 \rightarrow \mathcal{R}[z^i_1, z^j_2]] \\
f_3: & [z^i_1 \rightarrow z^j_2] \\
f_4: & [z^i_1 \rightarrow o^j_1] \\
f_5: & [z^i_1 \rightarrow \mathcal{R}[z^i_1, o^j_2]] \\
f_6: & [z^i_1 \rightarrow o^j_2] \\
f_7: & [o^i_1 \rightarrow o^2_1] \\
f_8: & [o^i_1 \rightarrow \mathcal{R}[o^i_1, o^j_2]] \\
f_9: & [o^i_1 \rightarrow o^2_2].
\end{array}$$

3. Nehmen wir zur Illustration die folgende Registrierkasse aus Toth (2012b)



Rest. Moléson,
Grüngasse 7,
8004 Zürich

Hier haben wir zunächst den Abbildungstyp

$$[z_1, \mathcal{R}[z_1, o_2], o_2] \rightarrow [o_1, \mathcal{R}[o_1, o_2], o_2]$$

vor uns, denn die Aufkleber (Abziehbilder) sind konkrete Zeichen, und sie werden auf ein Objekt abgebildet, dessen Umgebung ebenfalls primär Objekte sind (der Tresen, auf dem die Kasse steht). Aufkleber sind also in erster Linie durch Zeichen bedruckte Objekte. Dadurch, daß aber kein intrinsischer Zusammenhang besteht zwischen ihnen und der Kasse, dient diese zwar als deren Zeichenträger (und somit Umgebung), aber nicht als Referenzobjekt (das ebenfalls Umgebung sowohl des Zeichen- als auch des Objektanteils der

Aufkleber ist). In anderen Worten: Sowohl der Zeichen- als auch der Objektanteil der Aufkleber als konkrete Zeichen werden auf das Objekt der Kasse abgebildet. Bleibt die Frage nach den Rändern der Aufkleber und der Kasse. Zweifellos verändern die Aufkleber das Objekt, insofern sie es partiell überdecken, denn man würde z.B. eine neue Kasse kaum mit ihnen vollkleistern. Andererseits verändern sie aber auch die Umgebung der Kasse, denn ein Restaurant, das eine solche Kasse besitzt, wird z.B. nicht der Luxuskategorie angehören. Umgekehrt wiederum wird eine sog. Beiz, ein einfaches Quartierrestaurant, solche Kassen aufstellen, um die bereits vorgängig feststehende Kategorie des Restaurants zu unterstreichen. Zusammenfassend kann also festgehalten werden, daß die Aufkleber sowohl die Ränder zwischen ihnen und dem Objekt als auch diejenigen zwischen ihnen und der Umgebung des Objekts beeinflussen, und zwar sogar wechselseitig.

Literatur

Toth, Alfred, Zeichen mit Rändern I-V. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, 2012a

Toth, Alfred, Ränder zwischen Zeichen und Objekt I-III. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, 2012b

7.9.2012