

Puzzles

1. Puzzles kommen nach der Bestimmung von Bense ap. Walther (1979, S. 122) allein deswegen als semiotische Objekte in Frage, weil es sich um künstlich hergestellte Objekte handelt, bei denen bestimmte, auf den Puzzle-Elementen aufgedruckte Bilder rekonstruiert werden sollen. Wie wir zuletzt in Toth (2012a) gesehen hatten, gibt es zwischen einem System und seiner Umgebung folgende drei Möglichkeiten:

1.1. Das System partizipiert an der Umgebung, d.h. ein Teil der Umgebung wird ins System gezogen. Metaphysisch interpretiert, bedeutet dies also, daß das Sein einen Teil des (es umgebenden) Nichts absorbiert.

1.2. Die Umgebung partizipiert am System, d.h. ein Teil des Systems wird in die Umgebung gezogen, und somit absorbiert das Nichts einen Teil des Seins.

1.3. System und Umgebung partizipieren nicht aneinander, sondern sind durch eine unüberschreitbare Kontexturgrenze diskret voneinander geschieden.

2. Wie es sich zeigt, fällt die dritte der obigen Möglichkeiten bei Puzzles natürlich deswegen außer Betracht, weil die Rekonstruktion des Bildes sonst kinderleicht wäre. Dagegen erweisen sich die beiden ersten Möglichkeiten als dual zueinander, denn wie z.B. bereits in Toth (2012b) anhand von architektursemiotischen Beispielen gezeigt, kann man auch Puzzle-Elemente so interpretieren, daß das Außen des Innen eines Elementes 1 natürlich nur in das Innen des Außen eines Elementes 2 greifen kann; die Verletzung dieses Prinzips bedeutet gerade die Schwierigkeit bei der Rekonstruktion von Puzzles, da dieses nicht allein von seinem Zeichenanteil, d.h. vom aufgedruckten Bild her, rekonstruiert werden kann. Puzzles sind somit semiotische Objekte, deren Objektanteile quadrupelweise duale Partizipation zwischen Sein und Nichts bzw. System und Umgebung aufweisen, so zwar, daß zwischen dem jeweiligen Außen eines Innen (1) und dem jeweiligen Innen

eines Außen (2) eine anpassungsiconische Abbildungsrelation besteht (vgl. Toth 2012c). D.h. jedes Puzzle-Element, von den Randelementen natürlich abgesehen, kann bzw. muß auf vier Seiten hinblicklich seiner Anpassungsiconizität mit genau je einem anderen Element kombiniert werden, wobei die Rekonstruktion des Zeichenanteils, d.h. des Bildes, lediglich als Kontrollinstanz dient, d.h. semiotisch sekundär ist, während also die Kombination der Objektanteile primär ist.

3. Was nun die in Toth (2012d) eingeführte Klassifikation semiotischer Objekte mit Hilfe des dreigliedriges, aus Detachierung, Symphysis und Objektunabhängigkeit bestehenden Schemas anbetrifft, so besteht der Clou des Puzzle-Spiels natürlich gerade darin, daß das auf Karton oder Holz geklebte Bild in möglichst komplizierte Einzelteile zerstanzt und diese durcheinander gemischt werden, damit sie von kombinatorisch-semiotisch Begabten möglichst wieder zusammengesetzt werden können, so daß sowohl das Spiel als Ganzes als auch alle seine Teile natürlich detachierbar sind. Hingegen müssen alle Teile zueinander symphysisch sein, d.h., von den Randelementen wiederum abgesehen, sind sie quadrupelweise symphysisch. Selbstverständlich sind die Elemente auch objektabhängig, da sie in eindeutiger Weise zu einem einzigen Puzzle-System zusammengesetzt werden können. Puzzles bekommen somit das Schema $DOS = [1, 1, 1]$, d.h. wir haben den seltenen Fall einer durchgehend positiven Parametrisierung alle drei Merkmale, wie sie nach Toth (2012e) für Objektzeichen, nicht aber für Zeichenobjekte typisch sind.

Literatur

Toth, Alfred, Ein Fall von doppelter Symphysis bei semiotischen Objekten. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, 2012a

Toth, Alfred, Penetration des Außen ins Innen./Penetration des Innen ins Außen. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, 2012c

Toth, Alfred, Parametrisierungseigenschaften paarweiser semiotischer Objekte. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, 2012c

Toth, Alfred, An der Grenze von konkreten Zeichen und semiotischen Objekten. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, 2012d

Walther, Elisabeth, Allgemeine Zeichenlehre. 2. Aufl. Stuttgart 1979

10.3.2012