

Unterstützt von / Supported by



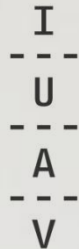
Alexander von Humboldt
Stiftung / Foundation

Die Semantisierung von Artefakten

Materielle Kultur und Imagination

Martin Siefkes

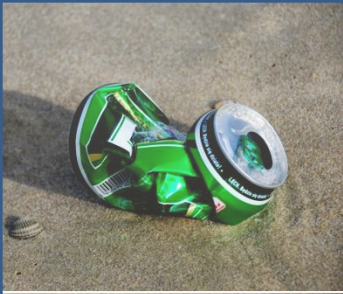
Università IUAV di Venezia



Imagination im Alltag

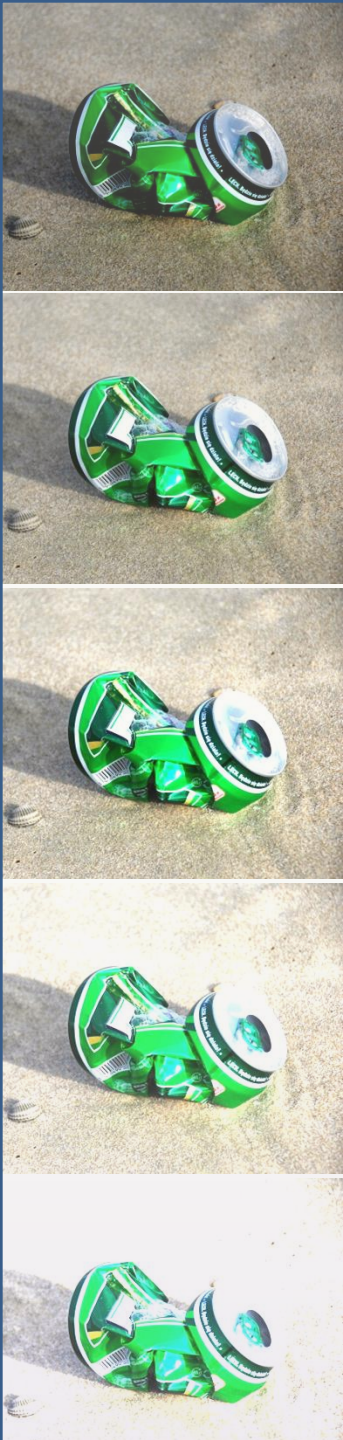
- Mediendiskurse: Realität ↔ Virtualität
- Virtualität: durch Zeichen konstruierte Welt
- Tägliche Lebenswelt: beides untrennbar

- Alltagswelt: bestimmt durch Artefakte
- Erforscht wurden vor allem
 - (1) Funktion
 - (2) Form/Material
- Diese Aspekte entsprechen
 - (1) der Orientierung des Alltags auf Handlungen
 - (2) Form/Material: Ästhetik im trad. Sinn (bis ca. 1960)



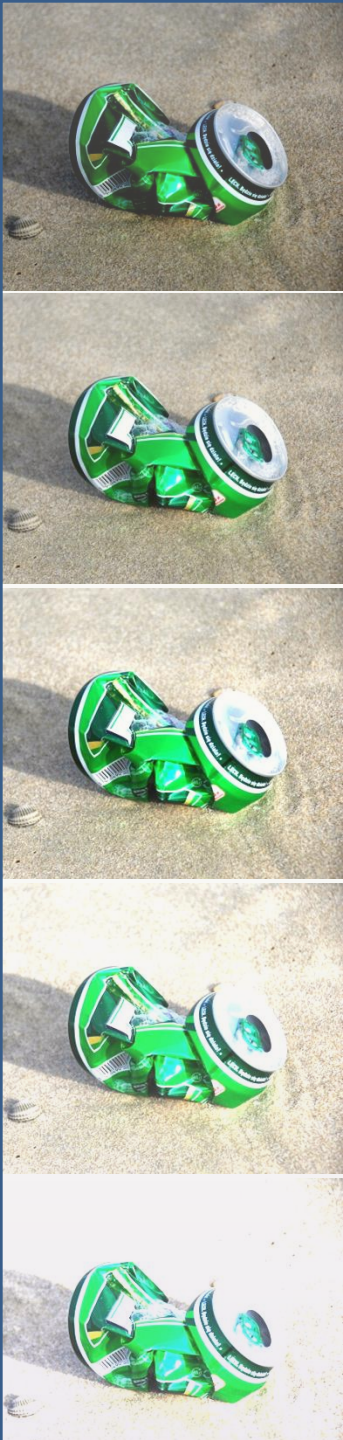
Materielle Kultur

- Artefakte: Menschengemachte Dinge (materiell und nicht-materiell)
- Definition [R. Posner]: Folgen absichtlicher Handlungen (absichtliche und nicht-absichtliche)
- Materielle Kultur:
 - (1) materiell (nicht Musik, Texte, Software)
 - (2) hergestellt (absichtlich erzeugt)



Prinzipien der Semantisierung

- Herstellungsweise der Verbindung zu einem Zeicheninhalt
 - verschiedene Entstehungsweisen
 - verschiedene Zeicheninhalts-Typen
- dynamische Sichtweise statt fester „Zeichentypen“



(1) Funktion / Frame-Bezug

Frame SEGELN

Rollen: Kapitän, Segler, Gäste ...

Persönlichkeitsattribute für Rollen: sportlich, wohlhabend, aktiv, ...

Handlungsmuster: Segeln, Entspannen, ...

Artefakte: Segelboot, Equipment, **Spezialkleidung**, ...

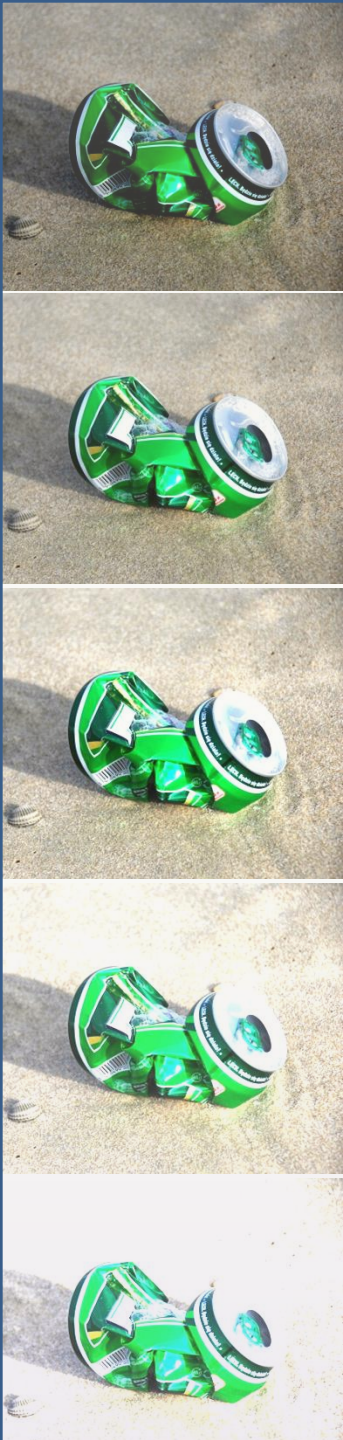
Bedingungen: Meer/See, starke Winde, wechselndes Wetter, ...

Gefühle: Freiheit, Naturerlebnis, Neues sehen, Souveränität, ...

Bezug auf einen anderen Frame:

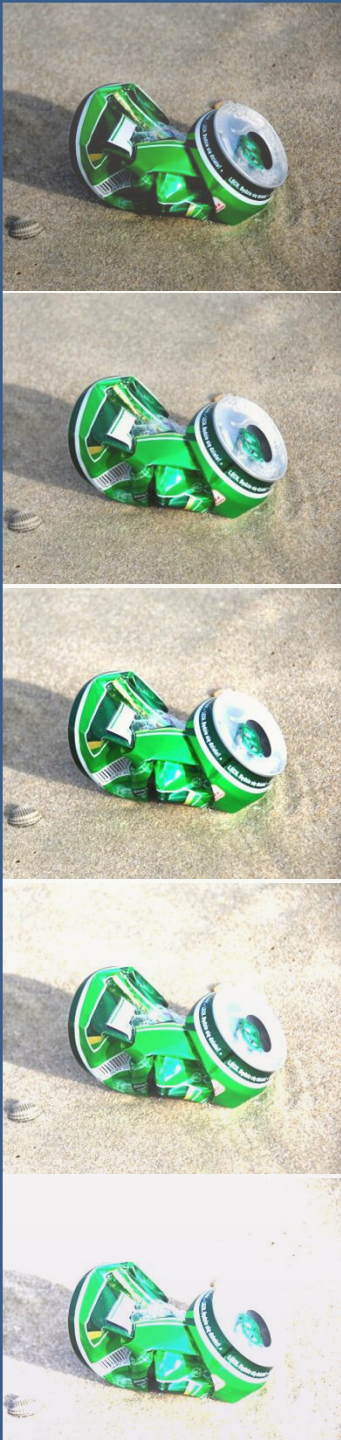
Frame SKATEBOARDEN

Zeicheninhalte: ‚mit dem Frame assoziierter Lifestyle‘; ‚stylish‘



(2) Stil

- Nicht durch Artefakttyp (Schema) vorgegebene Eigenschaften
- Unterschiede zu Artefakten desselben Typs erzeugen Zeicheninhalte
- Abweichungen:
besonders aufwendig → ‚ästhetischer Anspruch‘
besonders teuer → ‚Luxus‘



(3) Form als Zeichen

- Ikonische Bezüge



- Diskontinuitäten [Krippendorff]

- Affordanzen



(4) Individuelle Erfahrungen

- Erinnerungen an Menschen und Situationen
- relevante Entscheidungen
- ‚früheres Selbst‘ (frühere Wohnung, Hobbys)



(5) Kulturelle Verwendung

- Verwendung in Büchern, Filmen etc.
z.B. Kettensäge → ‚Texas Chainsaw Massacre‘
- bei größerer Bekanntheit des Werks
auch ohne persönliche Kenntnis
- Kann Alltagsbedeutungen bei selten
genutzten Artefakten überlagern



(6) Soziale Bezüge

- Verbindung zu Gruppen / Lebensstilen
 - Bierdose → ‚Unterschicht‘; ‚Trinker‘
 - Bierflasche → ‚Studenten‘; ‚Party‘
 - Bier vom Fass → ‚Bürger‘; ‚Feierabend‘
- Verbindungen zu Berufen
 - Presslufthammer → ‚Bauarbeiter‘



(7) Besondere Kontexte

- Museum:
 - Repräsentation (bestimmter Aspekte) einer Kultur
 - Ungewöhnliches (Techniken, Formen ...)
- Sammler:
 - Seltenheit (auf dem Markt)
 - Vollständigkeit (der Sammlung)



Beispiel 1: Artefakttyp „Konservendose“

- Aspekte, die Funktion anzeigen (z.B. Lasche → ‚hier Aufreißen‘; Flansch → ‚stapelbar‘)
- Bezüge zu Hersteller, Zeit, hist. Kontext
- Konnotationen: ‚Haltbarkeit‘, ‚Wegwerfkultur‘, ‚Müllberge‘
- Verwendung in kulturellen Werken: z.B. Andy Warhol



Beispiel 1: Artefakttyp „Konservendose“

- Kulturelle Praktiken: z.B. ‚Büchsenwerfen‘ (Jahrmarkt)
- typische Nutzungen (z.B. ‚Bunkern‘ von Grundnahrungsmitteln)
- Nutzergruppen: ‚nicht auf Ernährung Achtende‘, ‚Forschungsexpeditionen‘
- Vorurteile: ‚Büchsenbier = Proletenkultur‘
- Wertungen: früher ‚fortschrittlich, gesunde Aufbewahrung‘, heute ‚ungesundes Essen‘



Beispiel 2: Artefakt „Muller frères-Lampe“

- Aspekte, die Funktion anzeigen (z.B. Anbringungsweise; angestrebte Lichtausbeute und Lichtrichtungen)
- Repräsentative Funktion (z.B. durch aufwendige Gestaltung, teure Materialien, Ausdruck von ‚Geschmack‘)
- Bezüge zu Hersteller, Zeit, hist. Kontext
- Schule, Techniken, ästhet. Prinzipien
- Typische Käufer(-gruppen)
- saliente Eigenschaften
→ Gegenstandsklassen
(z.B. ‚teure Gegenstände‘, ‚Luxus‘)



Beispiel 2: Artefakt „Muller frères-Lampe“

- abstrakte Formprinzipien:
Kombination geometrischer
Grundkörper
- Dadurch: Bezug zu Epochen
(Moderne)
- Ausdruck abstrakter Prinzipien:
z.B. Betonung der
Gegensätzlichkeit zwischen
Materialien
⇒ Interpretation



Beispiel 2: Zeichentypen

- Ikonische Aspekte der Form: z.B. Bezug auf Würfel, Kutscherlaterne (?)
- Indexikalisch: Bezüge zu Hersteller, Zeit, hist. Kontext, Schule, Techniken
- tw. indexikalisch, tw. symbolisch: z.B. Assoziation mit bestimmten Gruppen, etwa ‚Bürgertum‘
- Kommunikative Zeichen: kann dem Artefakt zusammen mit seiner Präsentation zukommen, z.B. kann ‚Geschmack-Haben‘, ‚Es-sich-leisten-Können‘ usw. kommuniziert werden
- saliente Eigenschaften → ‚[Klasse der Artefakte mit dieser Eigenschaft]‘, z.B. ‚teure Gegenstände‘, ‚Luxus‘
- Abstrakte Prinzipien der Form: Hier: Kombination verschiedener geometrischer Grundkörper (Würfel; Kegelstumpf; auf die Spitze gestellte Pyramide)
- Erkennbarkeit von Regeln: z.B. Stilisierungsweisen (‚Art deco‘)

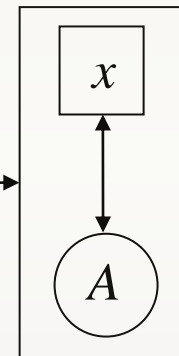


Formale Darstellung

Prinzip „Verbindung mit einer Gruppe“

$\exists x \exists y \exists A$ (Artefakttyp $(x) \wedge$
Person $(y) \wedge$
Gruppe $(A) \wedge$
(verwenden $(y, x) \rightarrow_{w>s} (y \in A)$))

[bewirken]



Beispiel: Der Artefakttyp x = ‚Kapuzenpulli‘ evoziert die soziale Gruppe A = ‚Hip-Hop-Subkultur‘, da seine Träger auffällig häufig dieser Subkultur angehören (w : Wahrscheinlichkeit, s : Salienzschwelle)

Formale Darstellung

Prinzip „Kulturelle Verwendung“

$\exists x \exists y \exists p$ (Artefakt (x) \wedge
Werk (y) \wedge
Rolle_in (x, y) \wedge
Verwendungssituation (p, x, y))

[bewirken]

x

y, p

Beispiel: Ein Artefakt x = ‚Visitenkarte‘ evoziert den Film y ‚American Psycho‘ und die Verwendungssituation p = ‚Konkurrenz der Visitenkarten‘ von x in y

Kulturelle Relevanz

- zentral für die Kultur; wenig erforscht
- Forschung fast nur speziell:
 - Designforschung: v.a. Stil, Formgebung
 - Inzwischen: Semantik (z.B. K. Krippendorff, W. Müller, D. Norman)
- Marketing: Wertungen, Lebensstile, Nutzergruppen



Artefakte als Umwelt

- Menschen erzeugen ihre Umwelt teilweise selbst
- Artefakte: übernehmen Anzeichenfunktionen der Umwelt (mnemonische und emotionale Funktion, Gruppenzusammenhalt, Revierkennzeichnung)
- Zusätzlich: Zeichen höherer Ebenen (bis zur Kommunikation)
- Tierarten: z.B. Nestdekoration als Ausdruck der Absicht guter Brutpflege



Unterstützt von:

I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università IUAV
di Venezia

Unterstützt von / Supported by



Alexander von Humboldt
Stiftung / Foundation