

Kultursemiotik

1. Begriff und Aufgabe
2. Zeichensysteme in einer Kultur:
Prozesse, Codes und Medien
 - 2.1 Prozesse
 - 2.2 Codes
 - 2.3 Medien
3. Kulturen als Zeichensysteme:
Gesellschaft, Zivilisation und Mentalität
 - 3.1 Soziale Kultur (Gesellschaft)
 - 3.2 Materiale Kultur (Zivilisation)
 - 3.2.1 Artefakte
 - 3.2.2 Texte
 - 3.3 Mentale Kultur (Mentalität)
4. Der Kulturmechanismus
 - 4.1 Kultur als System von Texten
 - 4.2 Kultur als System von Codes
 - 4.3 Kultur als kollektives Gedächtnis
5. Zur institutionellen Verankerung der Kultursemiotik

1. Begriff und Aufgabe

Das deutsche Wort „Semiotik“ (griechisch: semiotike episteme) bezeichnet die Wissenschaft (episteme) vom Zeichen (semeion). Zeichen sind Gegenstände, die auf etwas (eine Botschaft) verweisen (vgl. Jakobson 1975); sie setzen voraus, dass es jemanden gibt, der sie versteht (einen Interpreten). Die Prozesse, in denen Zeichen und Interpreten auftreten, heißen „Zeichenprozesse“ (Semiosen“; vgl. Morris 1938=1972, S. 20; Deely 1990, S. 32 und Koch 1998: 707-719). Eine Menge von Interpreten zusammen mit den von ihnen interpretierten Zeichen und Botschaften sowie den für die Interpretation relevanten weiteren Umständen (vgl. Prieto 1966=1972, S. 48 f) nennt man „Zeichensystem“. Die Semiotik untersucht also Zeichen im Hinblick auf ihr Funktionieren in Zeichenprozessen im Rahmen von Zeichensystemen.

Das Wort „Kultur“ (lateinisch: cultura ‘Bebauung, Bearbeitung, Ausbildung’) geht zurück auf das lateinische Verb colere ‘pflegen, veredeln, verehren’. Dementsprechend bezeichnete Johann Gottfried Herder (1784-91) mit ihm den Prozess der Selbsterziehung der Individuen und der Gesellschaft (bzw. des gesamten Menschengeschlechts; vgl. Wegelmeyer 1984). Seit Edward B. Tylor (1871, S.1) wird das Wort auch auf die Mittel dieser Selbsterziehung angewendet: „jenes komplexe Ganze, welches Wissen, Glauben, Kunst, Moral, Gesetze, Bräuche und

alle anderen Fähigkeiten und Gewohnheiten umfasst, die der Mensch als Mitglied der Gesellschaft erwirbt“.

Von „Kultursemiotik“ spricht man, seit Ernst Cassirer (1923-29) vorschlug, bestimmte Arten von Zeichensystemen als „symbolische Formen“ zu beschreiben, und die These aufstellte, dass die symbolischen Formen einer Gesellschaft ihre Kultur ausmachen.

Die Kultursemiotik ist jene Teildisziplin der Semiotik, die die Kultur zum Gegenstand hat; sie hat nach Cassirer zweierlei Aufgaben:

a) Sie untersucht die Zeichensysteme in einer Kultur (im Sinne von Herder oder Tylor) im Hinblick darauf, was diese zu der Kultur beitragen.

b) Sie untersucht die Kulturen als Zeichensysteme im Hinblick auf die Vor- und Nachteile, die die Zugehörigkeit zu einer Kultur einem Individuum bietet.

Bezeichnet man die Menge aller Zeichensysteme in der Welt als „Semiosphäre“ (Lotman 1990 und Posner 2001, S. 80 ff), so kann man sagen, dass die Kultursemiotik Kulturen als Teile der Semiosphäre untersucht. Daraus ergibt sich eine Reihe von Fragen:

1. Wie unterscheiden sich die Zeichen, Zeichenprozesse und Zeichensysteme einer Kultur von den nichtkulturellen (d. h. natürlichen) Zeichen, Zeichenprozessen und Zeichensystemen?
2. Wie unterscheiden sich die Interpretationen kultureller Zeichen von denen natürlicher Zeichen?
3. Was bestimmt die Identität und die Grenzen einer Kultur?
4. Wie verhalten sich die verschiedenen Kulturen im Rahmen der Semiosphäre zueinander?
5. Wie ist eine Kultur gegliedert, und wie kommt Kulturwandel zustande?

Die Kultursemiotik liefert die theoretischen Grundlagen für die Beantwortung dieser Fragen. Sie schafft damit die Voraussetzungen für die empirische Erfassung und vergleichende Beschreibung aller Kulturen der Welt (vgl. Winner und Umiker-Sebeok 1979 sowie Schwimmer 1986).

Der kultursemiotische Ansatz konkurriert mit den traditionellen geistes-, sozial- und normwissenschaftlichen Herangehensweisen an Kultur (vgl. Posner 1991, S. 37 f) und versucht deren Ergebnisse, soweit theoretisierbar, zu explizieren. Er ermöglicht die Analyse von Kulturphänomenen, ohne einerseits den Beschränkungen unterworfen zu sein, die Begriffe wie „Geist“, „soziale Rolle“ oder „Norm“ mit sich bringen, und ohne andererseits gezwungen zu sein, sich auf theorielose Aufzählungen zurückzuziehen wie so manche kulturhistorischen Darstellungen (vgl. Reckwitz 2000). Wurde der Kulturbegriff bis vor kurzem gern auf eine ausgezeichnete Nation, Rasse, Klasse oder Art von Lebewesen beschränkt (vgl. die Gegenüberstellung „deutsche Kultur“ vs „westliche Zivilisation“; Elias 1939, Bd. 1, S. 2-10), so macht der semiotische Ansatz aus ihm einen theoretisch fundierten Allgemeinbegriff, der der wissenschaftlichen Erklärung von Kulturphänomenen bei Mensch und Tier und Maschine keine Hindernisse mehr in den Weg legt.

2. Zeichensysteme in einer Kultur: Prozesse, Codes und Medien

Dass der Kulturbegriff mit Hilfe des Zeichenbegriffs expliziert werden kann, erschien bis vor kurzem nicht selbstverständlich. Daher seien zunächst einige Begriffsdifferenzierungen vorgenommen, die dies plausibel machen und die bereits eine Antwort auf die oben gestellten Fragen (1) und (2).

2.1 Prozesse

Wie bereits gesagt, wird jeder Prozess, in dem etwas als Zeichen fungiert (d. h. als Zeichen interpretiert wird), „Zeichenprozess“ („Semiose“) genannt. Zeichenprozesse sind wie alle Prozesse kausal bedingt. Sie lassen sich voneinander und von anderen Prozessen durch die besonderen Faktoren unterscheiden, die an ihnen beteiligt sind. Einige davon wurden schon genannt: Zu jedem Zeichenprozess gehört zumindest ein *Zeichen*, ein *Interpret* und eine *Botschaft*, auf die das Zeichen den Interpreten hinweist. Die Reaktion des Interpreten, bei der Wahrnehmung des Zeichens eine Botschaft zu konstruieren, nennt man „*Interpretant*“. Es gibt Zeichen, die von selbst entstehen, wie zum Beispiel Rauch, dessen Wahrnehmung jemanden (den Interpreten) veranlasst zu vermuten (Interpretant), dass ein bestimmtes Feuer (der *Referent*) in der Nähe ist (die Botschaft); hier fungiert der Interpret als *Empfänger*. Und es gibt Zeichenprozesse, die von einem *Sender* bewirkt werden, wie die Äußerung des Wortes „Fire“, mit dem der Sprecher (Sender) die Hörer (Empfänger) auf ein bestimmtes Feuer (Referent) in der Nähe hinweist oder dazu auffordert, Feuer zu geben (Botschaft). Die Hörer einer solchen Botschaft zerfallen in die *Adressaten* (d. h. diejenigen, von denen der Sender will, dass sie glauben, dass er sie mit seiner Äußerung erreichen will), in die *Bystander* (d. h. diejenigen, von denen der Sender will, dass er sie mit seiner Äußerung erreicht, ohne dass sie glauben, dass er sie erreichen wollte) und in alle übrigen Empfänger, von denen der Sender gar keine Kenntnis haben muss. Sender, Adressaten, Bystander und andere Empfänger fasst man als „*Zeichenbenutzer*“ zusammen.

Die (gegebenenfalls von einem Sender gewollte) Interpretation eines Zeichens durch die Empfänger kann dadurch erleichtert und vereinheitlicht werden, dass Sender und Empfänger einen *Code* beherrschen (hier: die englische Sprache), der einem *Signifikanten* (hier: dem Produkt mündlicher Artikulation von der phonologischen Form / *fæɪr* /) ein *Signifikat* (hier: eine Bedeutung von der semantischen Form ‘Licht, Wärme und Energie freisetzender Verbrennungsvorgang’) zuordnet (vgl. Saussure 1916). Die Verwendung eines weitgehend gemeinsamen Codes erlaubt es dem Sender und den Empfängern, einen Teil des Interpretationsprozesses (die Zuordnung von Signifikant und Signifikat) automatisch zu vollziehen, so dass sie ihre Aufmerksamkeit auf die besonderen Situationsumstände konzentrieren können, die sie dazu veranlassen, einen Signifikanten in spezieller Weise zu artikulieren bzw. ein Signifikat in spezieller Weise zu verstehen (vgl. Prieto 1966=1972, S. 48 f sowie Blanke und Posner 1998). So wie an die Wahrnehmung von Rauch kann sich auch an das Hören der Äußerung „Fire“ ein unter Umständen recht komplexer situationsbezogener Folgerungsprozess anschließen, der zu speziellen Botschaften (wie z. B. ‘Schwelbrand’, ‘Kabelbrand’, ‘Staubbrand’, ‘Heidebrand’, ‘Waldbrand’, bzw. ‘Schießen mit der Pistole / dem Gewehr / der Kanone’ usw.) führt.

Die beiden genannten Beispiele (Rauch und „Fire“) sind nur die Extreme eines großen Spektrums von Zeichen bzw. Zeichenprozesstypen, die von (senderlosen) Anzeichen über codelose Anzeigen (mit Sender), über codierte Anzeigen sowie Anzeigen von Anzeigen bis hin zu (codeloser oder codierter) Kommunikation und sprachlicher Mitteilung reichen (siehe Posner 1996). Zwischen diesen Extremen liegt zum Beispiel die Gewohnheit antiker Feldherrn, am Ende einer Schlacht als Mitteilung des Sieges an ihre verstreuten Truppen ein Feuer bestimmter Art auf einer Bergkuppe anzuzünden, damit sie vom Typ des Rauchs (Signifikant) auf ein Signifikat (‘Sieg’) schließen und es zu einer bestimmten Botschaft (‘Wir haben gesiegt’) vervollständigen können (kommunikativer Zeichenprozess mit Sender und Code, aber ohne Sprache).

Die Unterschiede zwischen den möglichen Zeichenprozesstypen zu klären, ist seit der Antike (vgl. Hülser 1997 und Manetti 1997) eine der Hauptaufgaben der Semiotik. Dabei werden zwei entgegengesetzte Strategien verfolgt. Während die einen von Augustinus bis Eco 1976 das gesamte Spektrum der Zeichenprozesse in seiner ganzen Differenziertheit durch ein kohärentes System von Begriffen zu erfassen versuchen, postulieren die anderen einen oder mehrere Schnitte durch dieses Spektrum und wollen nur codierte Zeichenprozesse (Lévi-Strauss 1958 sowie Barthes 1964 und 1970) oder nur Kommunikation (Buyssens 1943, Prieto 1968 und Mounin 1970) als Gegenstände der Semiotik akzeptieren. Im vorliegenden Artikel wird die weite Auffassung von Semiotik vertreten und auf kulturelle Prozesse angewandt.

2.2 Codes

Welche Typen von Zeichenprozessen sind nun als kulturell und welche als nichtkulturell anzusehen? Wesentlich dafür ist die Frage, ob an ihnen Codes beteiligt sind und wenn ja, welcher Art diese Codes sind. Ein *C o d e* besteht aus einer Menge von Signifikanten, einer Menge von Signifikaten und einer Menge von Regeln, die diese einander zuordnen (vgl. Nöth 2000, S. 216-226). Ein Code ist einem Individuum entweder angeboren wie der genetische Code, oder er wird von ihm im Umgang mit der Welt erlernt, wie viele Verhaltenscodes, oder aber er wird von ihm (allein oder mit anderen) per Beschluss (explizite Vereinbarung) eingeführt. Dementsprechend unterscheidet man natürliche, konventionelle und künstliche Codes (vgl. Keller und Lüdtke 1997).

Die *n a t ü r l i c h e n* Codes eines Lebewesens werden auf biologischem Wege durch Vererbung an seine Nachkommen weitergegeben, wobei im Rahmen der Evolution jeweils geringfügige Modifikationen (Mutationen) möglich sind. Die *k o n v e n t i o n e l l e n* (und konventionell gewordenen künstlichen) Codes dagegen brauchen überhaupt nicht von einer Generation an die nächste weitergegeben zu werden. Ist dies aber der Fall, so entstehen *T r a d i t i o n e n* (vgl. Cavalli-Sforza und Feldman 1991 sowie Nyíri 1988). Von Gruppen von Lebewesen mit demselben Körperbau und weitgehend denselben natürlichen Codes sagt man in der Biologie, dass sie der gleichen Art angehören. Von Gruppen von Lebewesen der gleichen Art mit weitgehend denselben Traditionen (d. h. konventionellen Codes) sagt man in den Geisteswissenschaften, dass sie derselben Kultur angehören.

Zu betonen ist, dass nicht nur Menschen, sondern auch andere Lebewesen Traditionen bilden. Das gilt sowohl für Säugetiere als auch für Vögel (vgl. Bonner 1980 und Becker 1993). Wesentlich ist dabei nicht, welcher biologischen Abstammung ein Lebewesen ist, sondern nur, dass seine kognitive Ausstattung es ihm ermöglicht, mit seinen Artgenossen gemeinsame Konventionen für die gegenseitige Zuordnung von Signifikanten und Signifikaten zu entwickeln. Daraus folgt, dass auch Maschinen bzw. Systeme der künstlichen Intelligenz prinzipiell in der Lage sind, Kulturen zu bilden.

2.3 Medien

Individuen, die bei der Interpretation von Zeichen weitgehend dieselben konventionellen Codes anwenden, betrachten wir als Mitglieder ein und derselben Kultur. Die Benutzung desselben konventionellen Codes in verschiedenen Zeichenprozessen macht diese einander ähnlich und bringt somit auch bei stark wechselnden Botschaften Konstanz in die Interaktionen der Mitglieder einer Kultur. Die Konstanz ist um so größer, je mehr andere Faktoren über viele Zeichenprozesse hinweg gleich gehalten werden. Um Konstellationen von Faktoren zu charakterisieren, die über eine große Zahl von Zeichenprozesse hinweg gleich bleiben, benutzt man den Begriff des *Mediums*. So sagt man, zwei Zeichenprozesse finden in demselben Medium statt, wenn sie beim Empfänger dieselbe Sinnesmodalität beanspruchen (z. B. das Ohr), wenn sie sich derselben Kontaktmaterie (physischer Kanal) bedienen (z. B. der Luft), wenn sie Geräte mit derselben Technik (technischer Kanal) einsetzen (z. B. ein Telefon, wenn sie in derselben gesellschaftlichen Institution auftreten, z. B. in einer Feuerwehration), wenn sie gleichartigen Funktionen dienen (z. B. der Übermittlung von Hilferufen), oder eben wenn sie denselben Code verwenden (z. B. die englische Sprache). Will man zwischen diesen Bedingungstypen unterscheiden, so benutzt man entweder einen biologischen, physikalischen, technologischen, soziologischen, funktionalen oder codebezogenen Medienbegriff (vgl. Posner 1985, S. 255 ff). Da alle Zeichensysteme in Kulturen Medien sind, seien die verschiedenen Medientypen im Folgenden an Hand von Beispielen erläutert.

Der *biologische* Medienbegriff charakterisiert die Zeichenprozesse nach den Körperorganen (Sinnesmodalitäten), die an der Produktion und Rezeption der Zeichen beteiligt sind. Auf den Menschen bezogen differenziert man zwischen einem visuellen Medium, dessen Zeichen über die Augen rezipiert werden, einem auditiven Medium, dessen Zeichen über die Ohren rezipiert werden, einem olfaktorischen Medium, dessen Zeichen über die Nase rezipiert werden, einem gustatorischen Medium, dessen Zeichen über die Geschmacksknospen im Mund rezipiert werden, und einem taktilen Medium, dessen Zeichen über den Tastsinn der Haut rezipiert werden.

Der *physikalische* Medienbegriff charakterisiert die Zeichenprozesse nach den chemischen Elementen und deren physikalischen Zuständen (Kontaktmaterie), die erforderlich sind, um eine physische Verbindung zwischen den Zeichen und dem Rezeptionsorgan des Empfängers und, soweit vorhanden, dem Produktionsorgan des Senders herzustellen. Visuelle Zeichenprozesse sind auf elektromagnetische Felder angewiesen, die optische Wellen übertragen (optisches Medium); auditive Zeichenprozesse benötigen akustisch leitfähige feste, flüssige oder gasförmige

Körper als physische Verbindung zwischen Zeichen und Empfänger (akustisches Medium); olfaktorische Zeichenprozesse bedienen sich besonders zusammengesetzter chemischer Substanzen gasförmiger Art (osmotisches Medium); gustatorische Zeichenprozesse setzen flüssige und feste Substanzen ein (kulinarisches Medium); taktile Zeichenprozesse sind an die Übertragung haptischer Reize durch die Haut als physisches Mittel gebunden (haptisches Medium). Die biologischen und physikalischen Aspekte menschlicher und tierischer Zeichenprozesse werden in Posner, Robering und Sebeok (1997-2003, Bd. 1, Kapitel 6-12) behandelt.

Der technologische Medienbegriff charakterisiert die Zeichenprozesse nach den technischen Mitteln, die in ihnen zur Modifikation der Kontaktmaterie eingesetzt werden. In visuellen Zeichenprozessen dienen neben Bleistift, und Papier, Leinwand und Pinsel, Brille, Opernglas und Fernrohr als technische Mittel einerseits Schreibmaschinen mit Typoskripten, andererseits Kameras mit Fotolabors und Diapositiven bzw. Zelluloidstreifen und Schneidetischen, Projektoren und Bildwänden sowie Papierabzügen und schließlich Computer mit Bildschirmen, Tastaturen und Mäusen sowie Druckern und Ausdrucken. Entsprechend den verwendeten Apparaten kann man visuelle Zeichenprozesse einteilen in Printmedien, Projektionsmedien, Bildschirmmedien u. dgl.; entsprechend den Produkten dieser Apparate spricht man von Schreibmaschinenseiten, Drucktexten, Fotos, Dias, Filmen und Videokassetten als technischen Medien. Analoges gilt für die auditiven Zeichenprozesse (mit Musikinstrumenten, Mikrofonen, Lautsprechern, Sende- und Empfangsgeräten sowie Schallplatten, Tonbändern, Kassetten und CDs, weshalb man vom Medium Schallplatte, Tonband, Kassette, CD usw. spricht).

Bei olfaktorischen Zeichenprozessen benutzt man als technische Medien Duftspender, Zerstäuber und Parfümfläschchen je nachdem, ob ein Geruch ständig gegenwärtig, mit zeitlich abnehmender Intensität überall im Raum verteilt oder an bestimmte Körperstellen gebunden sein soll.

Bei gustatorischen Zeichenprozessen spricht man entsprechend den Techniken der Essenszubereitung von Suppenküchen, Backstuben, Grillstuben u.dgl. und entsprechend den Geräten des Verzehr von Gabelfrühstück, Tellergericht, Eis am Stiel und dgl. als gustatorischen Medien. Vor taktilen Zeichenprozessen wird die Haut mit Hilfe von Puderboxen und Cremetuben, Massageöl und Lippenstiften vorbereitet und dann eventuell unter Einsatz von Handschuhen, Schlagringen, Klappen, Bürsten u. dgl. durch Hauen, Boxen, Ringen, Streicheln, Tupfen, Reiben, Zwickeln, Pieksen und Massieren traktiert, was entsprechend den eingesetzten Instrumenten zu der Redeweise von Boxkampf, Ringkampf und Massage als taktilen Medien führt.

Der soziologische Medienbegriff charakterisiert die Zeichenprozesse nach den sozialen Institutionen, die die biologischen, physischen und technischen Mittel mit dem Ziel der Erzeugung von Zeichen organisieren. Visuelle Zeichenprozesse werden organisiert durch soziale Medien wie Galerien, Museen, Bibliotheken mit der Veranstaltung von Ausstellungen, durch Pressekonzerne, Buchverlage und Buchhandlungen mit dem Vertrieb von Druckerzeugnissen durch Filmverleihe, Lichtspielhäuser und Videotheken mit der Aufführung von Filmen und Videos. Auditive Zeichenprozesse werden u.a. organisiert durch den Musikbetrieb,

olfaktorische durch Drogerien und Parfümerien, gustatorische durch Nahrungsmittelindustrie und Gastronomie und taktile durch Sportvereine, Saunen und Massagesalons. Die meisten dieser sozialen Medien lassen sich jedoch nicht auf die Organisation nur eines Kommunikationsmittels reduzieren. Man denke nur an die Theater und Opernhäuser, die Sportstadien und Kirchen sowie die Fernsehanstalten und Websites (vgl. Giesecke 1988 und Baltzer 2001).

Der funktionale Medienbegriff charakterisiert die Zeichenprozesse nach dem Zweck der Botschaften, die durch sie übermittelt werden. Es handelt sich in verallgemeinerter Form um das, was in Literatur-, Kunst- und Musikwissenschaft als „Gattung“, „Genre“, „Textsorte“ oder „Diskurstyp“ bekannt ist (vgl. Morris 1946=1973, S. 215-248). Der Kommunikationszweck verleiht den Botschaften unabhängig davon, durch welche biologischen, physischen, technischen und sozialen Medien sie laufen, gleichartige Strukturen. So unterscheidet man nicht nur in der Zeitung, sondern auch im Hörfunk und Fernsehen zwischen Nachrichten, Kommentaren, Kritiken, Reportagen und Erzählungen. Mit dem gleichen Recht, mit dem man Bücher in Sachbücher und Belletristik einteilt, unterscheidet man bei Filmen Dokumentarfilme und Spielfilme und bei Musik E(rnste)-Musik und U(nterhaltungs)-Musik. Auch im Unterhaltungsbereich gibt es, je nach den biologischen Beschränkungen eines Mediums, wiederum vielfache parallele Einteilungen, z.B. wenn eine Erzählung im Buch als Kriminalroman, Detektivroman, Heimatgeschichte oder historischer Roman, im Kino als Kriminalfilm, Detektivfilm, Heimatfilm oder Historienfilm und im Fernsehen als Krimi-, Detektiv-, oder Heimatserie bzw. „Historisches Gemälde“ angekündigt wird. Daher kann man allgemein fragen, wie sich die Beschränkungen unterscheiden, denen die Botschaft unterworfen ist, wenn man ein Ereignis im Rahmen einer Nachricht, eines Kommentars, einer Kritik, einer Reportage oder einer Erzählung bekannt macht. So ist die Rede von Nachricht, Kommentar, Kritik, Reportage, Erzählung u. dgl. als funktionalen Medien begründet (vgl. Hempfer 1973 und Rolf 1996).

Der codebezogene Medienbegriff charakterisiert die Zeichensysteme nach den Sorten von Regeln, mit Hilfe derer ihre Benutzer bei der Rezeption den Zeichen Botschaften zuordnen. Um eine codebezogene Einteilung handelt es sich, wenn eine Institution wie das Fernsehen eine „Abteilung Wort“ einrichtet oder ein internationaler Verlag sich in eine deutsche, englische oder französische Abteilung gliedert. Codebezogen ist in der westlichen Musik die Unterscheidung in homophone und polyphone sowie in tonale und atonale Musik, in der Malerei die Gegenüberstellung von gegenständlichen und nichtgegenständlichen Bildern, in der Architektur die Einordnung eines Bauwerks als romanisch bzw. neuromanisch, vs. gotisch bzw. neugotisch vs. sachlich bzw. neusachlich usw. Die Entscheidung eines Verlages, ob er ein Buch auf Deutsch, Englisch oder Französisch herausbringt, eines Komponisten, ob er tonal oder atonal komponiert, eines Malers, ob er gegenständlich oder nichtgegenständlich malt, oder eines Architekten, ob er ein Haus in neuromanischem, neugotischem oder neusachlichem Stil baut, wird häufig als Entscheidung zwischen verschiedenen Medien der Architektur hingestellt.

Jedes Medium bestimmt die Arten von Botschaften, die in ihm weitergegeben werden können. Deshalb wird es auch oft „Kanal“ genannt: Es ist auf Botschaften besonderer Art spezialisiert und schließt andere aus. Dabei wirken die biologischen, physikalischen, technologischen, soziologischen, funktionalen und codetechnischen Beschränkungen meistens zusammen. So nutzt das Medium Popmusikskonzert

zugleich als Sinnesmodalitäten Auge und Ohr, als Kontaktmaterie die Luft, als technische Apparate Scheinwerfer und Bildwände sowie Musikinstrumente, Mikrophone und Lautsprecher, als gesellschaftliche Institutionen eine Konzertagentur sowie eine Halle oder Freilichtbühne, als Textsorte Popsongs und als Codes die englische Sprache, westliche Gestik und tonale Musik. Diese spezielle Medienkonstellation prädestiniert es für emotionsgeladene allgemeinverständliche Mitteilungen, die jedem einzelnen in einem großen Publikum den Eindruck geben können, dazuzugehören. Wer dagegen zum Beispiel eher auf den distanzierten Mitvollzug sachlicher Argumentation über diffizile Themen in einem kleineren Kreis aus ist, der sollte sich stattdessen etwa die Übertragung eines Expertengesprächs aus dem Parlament im Radio anhören.

Beispiele wie diese zeigen, dass es sinnvoll ist, bei der Beschreibung eines Zeichenprozesses alle angeführten Medienbegriffe einzubeziehen. Ein Medium in diesem umfassenden Sinne ist ein Zeichensystem, dessen Faktoren für eine gewisse Zeit eine gleichbleibende Konstellation von Eigenschaften aufweisen, so dass die in ihm ablaufenden Zeichenprozesse denselben Beschränkungen unterworfen sind.

Kulturtheoretisch interessant sind der hohe Spezialisierungsgrad, die starken Prestigeunterschiede und die Art der Arbeitsteilung der Medien in der Organisation der Zeichenprozesse innerhalb einer Kultur (siehe unten § 4). Aus diesen Gegebenheiten resultiert auch die Dynamik der Medien im Rahmen der Kulturgeschichte (vgl. u.a. Böhme-Dürr 1997 und Threadgold 1997; siehe auch Gumperz und Hymes 1972).

3. Kulturen als Zeichensysteme: Gesellschaft, Zivilisation, Mentalität

So wie die traditionellen Kulturwissenschaften in den Universitäten und Akademien des Westens betrieben wurden, waren ihre Untersuchungen meist auf bestimmte Medien konzentriert: in der Philologie und Geschichtswissenschaften auf visuell rezipierbare optisch übertragene auf Papier schriftlich festgehaltene in religiösen und/oder politischen Institutionen eingesetzte sprachliche Zeichenkomplexe (literarische Werke und historische Quellen); in der Kunst- und Architekturwissenschaft auf visuell rezipierbare optisch und haptisch übertragene in Bildern, Skulpturen und Gebäuden fixierte und von religiösen und/oder politischen Institutionen eingesetzte räumlich erfahrbare Zeichenkomplexe (Malerei, Denkmäler, Kirchen, Burgen und Schlösser); in der Musikwissenschaft auf auditiv rezipierbare akustisch übertragene mit dem menschlichen Artikulationsapparat oder mit Musikinstrumenten erzeugte in religiösen oder politischen Institutionen eingesetzte lautliche Zeichenkomplexe (Musikstücke). Und diese Differenzierung hat mit dem Aufkommen neuer technischer Medien im 19. und 20. Jahrhundert (Photo, Film, Fernsehen, Video, Computer) und der Einführung entsprechender Wissenschaften weiter angenommen.

Die einzigen Wissenschaften, deren Interesse bereits vor der Semiotik darauf ausgerichtet war, Kulturen als ganze zu ihrem Gegenstand zu machen, sind die Anthropologie (vgl. u.a. Herder 1784-91, Klemm 1843-52 und 1854-55, Tylor 1871, Baas 1908, Kroeber 1923, Thurnwald 1938-37 und 1950, Bidney 1953, Turner 1967, Harris 1968, Geertz 1973, Leach 1976, Viveolo 1978, Moore 1997 sowie den Überblick in Kroeber und Kluckhohn 1952) und die Archäologie (vgl. Leroi-

Gourhan 1964, Chang 1967, Binford 1972, Renfrew 1973, Schiffer 1976, Clarke 1972 und 1978,).

Es lohnt sich für Kultursemiotiker, den Fragestellungen der Anthropologie und der Archäologie nachzugehen und sie in semiotische Begriffe zu fassen, denn sie versprechen eine medienübergreifende Perspektive auf die Kulturen der Welt.

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde in diesen beiden Wissenschaften ein weitgehendes Einverständnis erzielt über die zentralen Gegenstandsbereiche, die im Rahmen des Studiums einer Kultur zu untersuchen sind, und über die wichtigsten Fragen, die an sie gestellt werden müssen (vgl. Singer 1978 und 1980). Entsprechend diesen Gegenstandsbereichen lässt sich die Anthropologie in drei Teildisziplinen gliedern (siehe Posner 1992, S. 12 ff), gliedern: die Sozialanthropologie (vgl. u.a. Alfred Weber 1920 und 1935, Radcliffe-Brown 1940 und 1952, Evans-Pritchard 1962 und Cohen 1971), die Materialanthropologie (vgl. u.a. Thurnwald 1931, Bidney 1953, Clarke 1978), und die Kulturanthropologie (vgl. u.a. Kroeber 1923 und 1952; Kluckhohn 1951 und 1962, Lévi-Strauss 1949 und 1958). (a) Der Gegenstandsbereich der Sozialanthropologie ist die soziale Kultur, d.h. die Gesellschaft. Jede Gesellschaft besteht aus Institutionen und den Ritualen, die in ihnen vollzogen werden. Ein Beispiel sind die religiösen Institutionen, wie eine christliche Kirche und die Rituale des Gottesdienstes. Der Gegenstandsbereich (b) der Materialanthropologie ist die materiale Kultur der Gesellschaft, d.h. ihre Zivilisation. Die Zivilisation einer Gesellschaft besteht aus den Artefakten und den Fertigkeiten ihrer Herstellung und Verwendung. Beispiele für religiöse Artefakte sind Kreuze, Hostien, Rosenkränze, Kirchenlieder, Bibeln. Der Gegenstandsbereich (c) der Kulturanthropologie ist die mentale Kultur der Gesellschaft, die sich in ihrer Zivilisation manifestiert, d.h. ihre Mentalität. Die Mentalität einer Gesellschaft besteht aus den Mentefakten (d.h. Ideen und Werten) und den Konventionen, die deren Verwendung und Darstellung bestimmen. Beispiele für religiöse Mentefakte sind die Heiligen der katholischen Kirche mit ihren Emblemen, die Sünden mitsamt ihrer Klassifikation in „Todsünde“, „lässliche Sünde“ usw. und der entsprechenden Terminologie sowie die Gesten der Priester.

Die Gegenstandsbereiche dieser anthropologischen Teildisziplinen lassen sich nicht nur getrennt voneinander untersuchen, sondern auch aufeinander beziehen. So kann man zu einer Gesellschaft bestimmten Typs fragen, welche Zivilisation und Mentalität zu entwickeln sie in der Lage ist. Zu der Zivilisation einer Gesellschaft kann man fragen, welche gesellschaftliche Strukturen und Mentalitäten sie zulässt. Und zu einer gegebenen Mentalität kann man fragen, welche gesellschaftlichen Strukturen und welche Zivilisation sie ermöglicht.

Für alle drei Gegenstandsbereiche gleichermaßen relevant ist die Frage, wie die soziale Kultur (Institutionen und Rituale), die materiale Kultur (Artefakte und Fertigkeiten) und die mentale Kultur (Mentefakte und Konventionen) von einer Generation zur nächsten weitergegeben werden. Es ist dieser Weitergabemechanismus (vgl. Mead 1912, Thurnwald 1936-37 und 1950, Lotman und Uspenskij 1971 sowie Lotman u.a. 1975), der gemeinhin als „Tradition“ bezeichnet wird.

Zusammenfassend kann man sagen, dass eine Kultur im anthropologischen Sinne nichts anderes ist als eine Gesellschaft, die über eine bestimmte Mentalität verfügt und auf deren Basis eine Zivilisation entwickelt.

Den Kultursemiotiker interessiert nun die Frage: Welche Beziehung besteht zwischen Gesellschaft, Zivilisation und Mentalität auf der einen Seite und Zeichensystemen auf der anderen? Lassen sich solche Gegenstände wie Institutionen, Artefakte, Mentefakte und kulturelle Weitergabemechanismen mit Hilfe von Begriffen wie „Zeichen“, „Botschaft“, „Interpret“, „Code“ und „Medium“ explizieren? Mit anderen Worten: Lassen sich die von den Anthropologen untersuchten Gegenstände als Elemente von symbolischen Formen im Sinne Cassirers verstehen ?

3.1 Soziale Kultur (Gesellschaft)

Eine Gesellschaft ist eine Menge von Individuen. Ihre Struktur ist durch die Gruppen von Individuen festgelegt, die regelmäßig durch Zeichenprozesse miteinander verbunden sind. Diese nennen wir „Institutionen“. Welche Institutionen in einer Gesellschaft bestehen, ist charakteristisch für deren soziale Kultur (vgl. u.a. Homans 1950, Bourdieu 1970, Lehmann 1984, Smits 1987, Giesecke 1988, Alexander und Seidmann 1990, Cole 1996, Kashima 2001 sowie Balzer 2001).

Jede Gesellschaft entwickelt ihre eigene materiale und mentale Kultur. Doch fallen die Grenzen zwischen zwei Gesellschaften nicht notwendig zusammen mit denen zwischen ihren materialen bzw. mentalen Kulturen (vgl. Clare 1978, Posner 1990 und Berry u.a. 1997):

– Individuen aus einer Gesellschaft können in den sozialen Zusammenhang einer anderen Gesellschaft aufgenommen werden und einen Teil ihrer Artefakte, Ideen und Werte mitbringen; das ist sowohl der Fall bei kulturüberschreitenden Eheschließungen als auch bei der Ansiedlung fremder Funktionsebenen (Handwerker, Händler, Steuereinnahmer).

– Artefakte aus der materialen Kultur einer Gesellschaft können von Mitgliedern einer anderen Gesellschaft erworben, nachgeahmt und in Gebrauch genommen werden, ohne dass sich an den sozialen Beziehungen etwas ändert; der Erwerb, die Nachahmung und der Gebrauch des chinesischen Porzellans (auf Englisch: „china“) durch die Europäer und der europäischen Kraftfahrzeugtechnik durch die Japaner sind allgemein bekannte Beispiele für solche zivilisatorischen Überlegungen.

– Mentefakte, die das Verhalten der Individuen in einer Gesellschaft bestimmen, können von Mitgliedern einer anderen Gesellschaft übernommen und für deren Verhalten bestimmend werden, ein solcher Fall ist die Übernahme der zunächst als „Negergedudel“ zurückgewiesenen afroamerikanischen Musik in Deutschland nach dem Zweiten Weltkrieg und ihre eigenständige Fortbildung zu einheimischen Musik in Deutschland nach dem Zweiten Weltkrieg und ihre eigenständige Fortbildung zu einheimischen Musikformen (z.B. „Krautrock“) in den darauffolgenden Jahrzehnten. Die Mentalität der Jazzfans verbindet heute Individuen aus sonst ganz verschiedenen Gesellschaften und Zivilisationen.

Doch wer bestimmt die materiale und mentale Kultur einer Gesellschaft ? Wer sind ihre Kulturträger ? Diese Frage lässt sich, auch unter Berücksichtigung der skizzierten Überlappungen, folgendermaßen beantworten:

1. Jedes Individuum einer Gesellschaft verfügt über eine charakteristische Menge von Artefakten und Mentefakten und gilt daher als individueller Kulturträger.
2. Jede Gesellschaft verfügt als ganze über eine charakteristische Menge von Artefakten und Mentefakten und gilt daher als kollektiver Kulturträger.
3. Bestimmte wieder (möglicherweise sich überlappende) Gruppen von Individuen in einer Gesellschaft sind durch Artefakte und Mentefakte charakterisiert und gelten daher ebenfalls als kollektive Kulturträger. Beispiele sind Institutionen wie die katholische Kirche, die evangelische Kirche und die anderen Glaubensgemeinschaften.

Nun trifft es sich, dass sowohl Individuen als auch Gesellschaften und Institutionen als eigenständige Zeichenbenutzer auftreten. In Begriff auf Individuen kann man mit Recht fragen, ob sie nicht genau deshalb als Individuen, d.h. als „Unteilbare“ bezeichnet werden, weil sie in der Lage sind, die Rolle eines Senders, Adressaten, Bystanders oder Empfängers von konventionellen Zeichen zu spielen: Individuen fungieren als Benutzer konventioneller Zeichen, und sie verlieren diese Fähigkeiten, wenn man sie in Stücke teilt.

Analoges gilt von Institutionen, wie einer Kirche, einem Krankenhaus, einer Schule, einer Behörde oder einem Theater: Jeder kann eine Universität als einheitliche Institution ansprechen, und sie wird als solche antworten („Der Universitätspräsident, im Auftrag Meier“).

Und auch eine Gesellschaft als ganze handelt als Benutzer konventioneller Zeichen: In der Form des Staates kann sie Verhandlungen führen, Krieg oder Frieden erklären, Verträge schließen und brechen.

Kulturträger sind also Zeichenbenutzer. Und diese Überlegungen gelten auch für Tiere, wie die Ethologie gezeigt hat. Nicht nur einzelne Primaten sondern auch ganze Primatengruppen können ihren Willen artikulieren, indem sie natürliche sowie konventionelle Zeichen produzieren und adressieren (wie etwa die Gruppe der Weibchen in einer Chimpansenhorde, wenn sie durch gemeinsames Auftreten einem Männchen seine soziale Rolle in der Horde anweist; vgl. de Waal 1982 und 1989).

Sogar in den heute noch utopischen Vorstellungen von Maschinen als Kulturträgern gilt, dass sie Maschinengesellschaften bilden und in dem Maße als Mitglieder derselben Gesellschaft akzeptiert werden, in dem sie gemeinsame konventionelle Codes entwickeln sowie Zeichen produzieren und aneinander adressieren, die mit Hilfe dieser Codes interpretierbar sind (vgl. Posner 1993: 262-267 und 2000).

3.2 Materiale Kultur (Zivilisation)

Eine Zivilisation wurde oben als die Gesamtheit der Artefakte einer Gesellschaft charakterisiert, unter Einschluss der Fertigkeiten ihrer Herstellung und Verwendung. Jede Zivilisation ist Ausgangspunkt für Zeichenprozesse aller Art. Will man sie

genauer beschreiben, so muss man untersuchen, was unter einem Artefakt zu verstehen ist (vgl. Folsom 1928: 15, Bernard 1942: 699 und Kluckhohn 1951: 86 sowie Thompson 1979 und Warnier 1999).

3.2.1 Artefakte

Ein Artefakt lässt sich leicht definieren, wenn man annimmt, dass das Verhalten eines Individuums begrifflich von seinen Ergebnissen getrennt und absichtliches von unabsichtlichem Verhalten unterschieden werden kann. Ein Artefakt ist dann alles, was Ergebnis absichtlichen Verhaltens ist, sei dieses Ergebnis nun selbst beabsichtigt oder nicht (vgl. Herskovits 1948, Rossi-Landi 1968 und 1975 sowie Becker 1993).

Artefakte können von kurzer Dauer sein wie die Geräusche, die eine Frau erzeugt, wenn sie mit Stöckelschuhen über dem Gehsteig trippelt; und sie können bleibend sein wie die Fußabdrücke, die die Frau mit ihren Schuhen im Lehm hinterlässt. Entsprechend sind momentane von permanenten Artefakten zu unterscheiden.

Artefakte werden meist hergestellt, um eine bestimmte Funktion zu erfüllen. Permanente Artefakte mit einer Funktion nennt man „Werkzeuge“. Etwas kann in der einen Kultur ein Werkzeug sein und in anderen ein funktionsloses Artefakt (vgl. Posner 1992: 20).

Alle menschlichen Kulturen klassifizierten ihre Werkzeuge nach deren Funktionen; das zeigt auch die Mehrzahl der Bezeichnungen, die wir im Deutschen für unsere Werkzeuge verwenden: Ein „Hammer“ ist ein Gerät zum Hämmern, ein „Bohrer“ ist ein Gerät zum Bohren und Analoges gilt auch für „Meißel“, „Feile“, „Säge“, „Hacke“, „Winde“, „Pumpe“, „Radierer“, „Locher“, „Filzschreiber“ usw.

3.2.2 Texte

Wenn etwas ein Artefakt ist und in einer Kultur nicht nur eine Funktion hat, sondern auch ein Zeichen ist, dass eine kodierte Botschaft trägt, so wird es in der Kultursemiotik als „Text dieser Kultur“ bezeichnet. Texte sind immer ein Ergebnis absichtlichen Verhaltens, auch wenn nicht alle ihre Eigenschaften beabsichtigt sein müssen (vgl. Beardsley mit Wimsatt 1946, Hirsch 1967, Grice 1975 sowie Danneberg und Müller 1983). Da sie Artefakte sind, können Texte nicht nur produziert, sondern auch reproduziert werden. Auf diese Weise erhält man mehrere Token desselben Artefaktstypus. Beispiele sind Industriewaren wie Plastikmöbel, Kleider von der Stange und auf dem Fließband produzierte Autos. Wenn ein solcher Text als solcher reproduziert wird, bleiben seine kodierten Eigenschaften (seine Signifikanten und Signifikate) unverändert. Das gilt insbesondere auch für sprachliche Texte. Aus diesem Grund kann ich sagen, dass deine Bibel „derselbe Text“ ist wie meine Bibel (wenn sie etwa beide das Ergebnis der ersten Druckauflage der Lutherschen Übersetzung sind). In diesem Fall unterscheiden wir zwischen meinem und deinem „Texttoken“ und stellen sie dem „Texttyp“ dieser Auflage gegenüber.

Der hier benutzte weite Textbegriff wurde erst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts im Rahmen der Kultursemiotik entwickelt; er steht einem viel engeren Textbegriff gegenüber, der seit dem 18. Jahrhundert in der Philologie gebräuchlich ist. Der kultursemiotische Textbegriff ist aus dem philologischen in einer Reihe von

Verallgemeinerungsschritten entstanden (vgl. Posner 1992: 23 ff). In der Philologie galten lange Zeit nur visuell rezierbare, d.h. verschriftete, sprachliche Zeichenkomplexe als „Texte“. In den 1950er Jahren setzte sich jedoch eine erste Verallgemeinerung durch, nach der alle linearen Verkettungen sprachlicher Zeichen als „Texte“ bezeichnet wurden (vgl. Saussure 1916-1967, S. 9-75). Sie machte auch auditiv rezierbare sprachliche Zeichenketten (Reden) zu „Texten“. Eine zweite Verallgemeinerung führte dazu, dass man seit den 1960er Jahren auch nichtsprachliche Zeichenketten (z.B. Formeln der Mathematik und Logik) als „Texte“ zu bezeichnen begann. In einer dritten Verallgemeinerung wurde dann schließlich auch von der Bedingung der Linearität abstrahiert, so dass heute jeder mehr oder weniger komplexe kodierte Zeichentoken „Text“ genannt werden kann, gleich ob es ein einzelnes Verkehrszeichen, eine Sequenz von Verkehrszeichen, ein Gemälde, eine Plastik, ein Gebäude, ein Musikstück, ein Tanz oder eine sprachliche Äußerung ist.

Damit ist der Textbegriff und mit ihm die Ergebnisse der Texttheorie medienübergreifend einsetzbar geworden. Er kann die komplexen Verhältnisse in den verschiedenen Medien klären helfen: Da kodierte Zeichentoken im Allgemeinen reproduzierbar sind, ist auch jede Reproduktion eines Gemäldes und einer Plastik sowie jede Aufführung eines Musikstücks ein Text. Sie kann sogar als „derselbe Text“ bezeichnet werden sie das Original, denn die Reproduktion macht sie zu einem Text desselben Texttyps. Auch lassen sich Texte über Texttypen produzieren, und deshalb ist auch eine Musikpartitur ein Text, und wenn man sie vervielfältigt, erhält man viele Token eines Texttyps, der seinerseits einen Typ einer musikalischen Aufführung bestimmt (vgl. Goodman 1968). Besonders in multimedialer Zeichenproduktion kann der verallgemeinerte Textbegriff Entscheidungsprozesse, die sonst meist intuitiv ablaufen, durchschaubar machen, indem er die Zeichenkomplexe der beteiligten Medien nicht mehr als inkompatibel erscheinen lässt. Jeder Theater-, Opern- oder Filmregisseur sieht sich ja vor die Frage gestellt, ob er eine intendierte Mitteilung am wirkungsvollsten mitteilen kann, wenn er als Text eine gesprochene Äußerung, einen mimischen Ausdruck, eine Geste oder bloß die Kulissen bzw. eine Hintergrundmusik einsetzt. Auch die Integration der Botschaften all dieser Medien in einem komplexen Text lässt sich texttheoretisch beschreiben und erklären.

In den Kulturwissenschaften eignet sich der allgemeine Textbegriff der Kultursemiotik als gemeinsamer Nenner für die Untersuchungsgegenstände der Philologie ebenso wie der Kunst- und Architekturwissenschaft und der Wissenschaften von den neueren Medien. Seine Verwendung trägt dazu bei, die Disziplingrenzen zu überbrücken und vergleichenden Untersuchungen von Struktur und Leistung der Zeichenkomplexe in allen Medien eine nichtmetaphorische begriffliche Basis zu geben.

Es empfiehlt sich also nicht nur, das, was die Anthropologen unter Zivilisation verstehen, als Menge von Artefakten anzusehen, sondern diese kultursemiotisch zu explizieren als Menge von Texten im weiten Sinn. Ein Problem scheint die Archäologie zu machen, denn deren zentrale Untersuchungsgegenstände sind permanente Artefakte früherer Kulturen, die als Werkzeuge bezeichnet werden, und Werkzeuge als Texte zu verstehen, ist bis heut nicht üblich. Doch kann man sich leicht klarmachen, dass auch die Werkzeuge unter den Textbegriff der Kultursemiotik fallen (vgl. Posner 1992: 27 ff). Sie werden gewöhnlich für eine

bestimmte Funktion (ihren Standardgebrauchszweck) produziert und der Hersteller sichert ihre Wiedererkennung, indem er die beabsichtigte Funktion in sein Produkt hineinkoordiniert. Werkzeuge verweisen also durch ihre Form auf die Funktion, für die sie gemacht sind. Wir haben hier den einfachsten Fall eines Textes im Sinne der Kultursemiotik: Die Form des Werkzeugs ist der Signifikant und die Funktion des Werkzeugs ist das Signifikat. Signifikant und Signifikat sind durch einen (mehr oder weniger gut motivierten) konventionellen Code miteinander verknüpft. In dieser Weise verweist die Form des Messers (Griff mit Schneide) auf seine Schneidefunktion, die Form der Pumpe (Griff mit Saugkolben) auf ihre Pumpfunktion usw. Werkzeuge sind also Artefakte, die in einer Kultur eine Funktion haben sowie eine kodierte Botschaft tragen, und damit Texte.

Als Ergebnis dieser Überlegungen ist festzuhalten, dass eine Zivilisation im Sinne der Anthropologie sich semiotisch als Menge von Texten explizieren lässt. Damit ist gezeigt, dass auch der Gegenstandsbereich der zweiten anthropologischen Teildisziplin, der Materialanthropologie, auf der Basis semiotischer Begriffe rekonstruiert werden kann.

3.3 Mentale Kultur (Mentalität)

Die Mentalität einer Gesellschaft besteht aus ihren Mentefakten, d.h. ihren Ideen und Werten, und den Konventionen, die deren Verwendung und Darstellung bestimmen (vgl. Anmerkung xmdy). Unter „Ideen“ im weiten Sinne sind hier alle Kategorien zu verstehen, mit denen eine Gesellschaft sich selbst und die Wirklichkeit interpretiert. Begriffe wie „Mensch“, „Tier“, „Pflanze“, gehören ebenso hierher wie „Himmel“ und „Hölle“. Beispiele für die Werte einer Kultur sind „Freiheit“, „Gleichheit“, „Brüderlichkeit“, „Pflichtbewusstsein“, „Ehrlichkeit“ und „Wahrheitsliebe“. Wie lässt sich der semiotische Status solcher Mentefakte bestimmen? Außerdem treten Paare von Signifikanten und Signifikaten immer nur im Systemzusammenhang auf. Da Systeme von Signifikant-Signifikat-Zuordnungen als „Codes“ bezeichnet werden, führt diese Überlegung jedoch zu dem Resultat, dass sich jede Mentalität als Menge von Codes auffassen lässt. Diese Codes beruhen auf Konventionen. Mentale Kultur ist demnach nichts anderes als ein System von Zeichenkonventionen, das die Mitglieder einer Gesellschaft miteinander gemeinsam haben. Sie regeln deren soziales Verhalten und bestimmen die Funktionen und Bedeutungen ihrer Artefakte.

Mit der Explikation von mentaler Kultur als Menge von konventionellen Codes ist gezeigt, dass auch der Gegenstandsbereich der dritten anthropologischen Teildisziplin, der Kulturanthropologie, auf der Basis semiotischer Begriffe rekonstruiert werden kann.

3.4 Der semiotische Zusammenhang von sozialer, materialer und mentaler Kultur

Einer der Vorzüge dieser semiotischen Analyse der sozialen, materialen und mentalen Kultur ist, dass sie die Gegenstandsbereiche der Sozialanthropologie, Materialanthropologie und Kulturanthropologie in einen theoretisch fundierten systematischen Zusammenhang stellt. Wenn eine Gesellschaft als Menge von Zeichenbenutzern, eine Zivilisation als Menge von Texten und eine Mentalität als Menge von konventionellen Codes definiert werden kann, so sind diese drei Bereiche

notwendig miteinander verbunden, denn Zeichenbenutzer sind auf Codes angewiesen, wenn sie Texte verstehen wollen.

Die Semiotik kann somit die Einheit der Untersuchungsgegenstände der Anthropologie und Archäologie sowie der anderen Kulturwissenschaften nachweisen. Sie tut dies, indem sie behauptet, dass Kulturen spezielle Zeichensysteme sind. Diese schon in der Einleitung formulierte These lässt sich nun folgendermaßen präzisieren: Eine Kultur als Zeichensystem besteht aus individuellen und kollektiven Zeichenbenutzern, die Texte produzieren und rezipieren, durch die mit Hilfe konventioneller Codes Botschaften mitgeteilt werden, welche den Zeichenbenutzern die Bewältigung ihrer Problem ermöglicht.

Diese Explikation des Kulturbegriffs gilt nicht nur für menschliche Kulturen, sondern auch für Tierkulturen und sogar für Maschinenkulturen sowie für Kulturen, in denen Menschen, Tiere und Maschinen zusammenwirken und ihre Interaktionen durch gemeinsame Zeichenkonventionen regeln. Innerhalb der menschlichen Kulturen trifft sie nicht nur auf Stammeskulturen, Sprachgemeinschaften oder Nationalstaaten zu, sondern auch auf Teile von ihnen. In diesem Sinne kann eine Person eine Person sowohl Angehöriger westlichen, der europäischen, der deutschen, der bayrischen und der Münchner Kultur sein und sich als solcher verstehen (vgl. Baumann 1999). Auch die Rede von adliger, bürgerlicher und Bauernkultur sowie von Manager-, Beamten- und Arbeiterkultur, ja sogar von Firmen- und Betriebskultur und von studentischen Subkulturen lässt sich mit Hilfe des semiotischen Kulturbegriffs rekonstruieren und rechtfertigen.

Kulturen sind also hochkomplexe und dennoch einheitliche Gebilde. Genauer gesagt, besteht die Komplexität einer Kultur als eines Zeichensystems darin, dass (1) eine Gesellschaft sehr viele Zeichenbenutzer umfasst, die in vielerlei (oft einander überlappende) Gruppen zerfallen, welche ihrerseits als kollektive Zeichenbenutzer auftreten können (z.B. wenn sie gesellschaftliche Institutionen sind), (2) dass eine Zivilisation aus sehr vielen Texten besteht die vielerlei Medien angehören und sich auf daher recht verschiedene Weisen in Textmengen aufgliedern lassen und schließlich (3) dass eine Mentalität aus sehr vielen Codes besteht, die sich auf Grund ihrer Regeltypen und der Eigenschaften der durch die verknüpften Signifikanten und Signifikate ebenfalls auf vielerlei Weisen in Code-Arten eingeteilt werden können.

Wegen dieser hochdifferenzierten Strukturen lässt sich jedes gesamt-kulturelle Zeichensystem auch als ein System von Zeichensystemen betrachten. Jede Kultur organisiert sich selbst in Systeme von Zeichensystemen, und weil dafür viele konkurrierende Organisationsprinzipien anwendbar sind, gibt es ständig Auseinandersetzungen über deren relatives Gewicht. So entsteht kulturelle Dynamik, die dem Kulturwandel zugrunde liegt.

4. Der Kulturmechanismus

Fragt man nach den Prinzipien des Kulturwandels, so wird einerseits behauptet, dass eine Kultur durch ihre Mitglieder geprägt wird, und andererseits, dass eine Kultur ihre Mitglieder prägt. Die Kultursemiotik hat es sich zur Aufgabe gemacht, zu

erklären, wie beides zugleich der Fall sein kann. Dies ist die Frage nach dem Kulturmechanismus (vgl. Thurnwald 1936-37 und 1950).

Wenn es gelingt, diese schwierige Frage mit Hilfe der semiotischen Begriffe zu beantworten, die bei der Explikation des Kulturbegriffs verwendet wurden, so lässt sich auch diese Antwort als Bestätigung der Fruchtbarkeit dieser Begriffe bewerten.

Am meisten zur Beantwortung der Frage nach dem Kulturmechanismus hat in den letzten Jahrzehnten Juri Lotman mit seinen Kollegen im Moskau-Dorpatener Kreis beigetragen. Ihre Annahmen finden sich am prägnantesten zusammengefasst in den „Theses on Applied to Slavic Texts“, die von Lotman, Uspenskij, Ivanov, Toporov und Piatigorskij auf dem Moskauer Slavistenkongress von 1973 vorgetragen wurden. Nach Lotman und seinen Kollegen (1973=1975: 73) gilt: „Kultur lässt sich auffassen als eine Hierarchie von Zeichensystemen, als Gesamtheit der Texte hervorbringt.“ Im Folgenden wird zunächst die Auffassung einer Kultur als Gesamtheit der Texte und ihrer Funktionen skizziert und damit auf die eingangs gestellte Frage (3) eingegangen. Dann wird die Auffassung einer Kultur als Hierarchie von Zeichensystemen behandelt, die auch geeignet ist, den Kulturwandel zu erklären, und damit die Fragen (4) und (5) zu beantworten.

4.1 Kultur als System von Texten

Die These, dass eine Kultur ein System von Texten ist, wird von vielen Kultursemiotikern vertreten. Zu ihnen gehören Lévi-Strauss 1958, Barthes 1964, Winner 1979, Galaty 1981 und Eine 1984. Umstritten ist nur, worin dabei der Systemcharakter besteht.

Lotman (1970= 1981: 34-48) geht in seinem Ansatz von dem weiten kultursemiotischen Textbegriff aus, nach dem jedes Artefakt mit einer Funktion und einer kodierten Botschaft als Text angesehen werden kann, bemerkt aber, dass alle Kulturen aus der Menge dieser Texte eine kleine Teilmenge herausheben, die sie im Hinblick auf ihre kulturelle Identität für wichtig halten. Er stellt fest (1970= 1981: 38): „Das Herausheben einer bestimmten Anzahl von Texten aus der Masse der [...] Mitteilungen kann man als Indiz für die Entstehung der Kultur als besonderer Form der Selbstorganisation der Gemeinschaft ansehen“ und umgekehrt: Ein Zustand, in dem alle Texte gleichwertig werden „entspricht einer Liquidierung der Kultur“.

Die Kriterien, nach denen die Mitglieder einer Kultur die identitätsbestimmenden Texte auswählen, wechseln von Kultur zu Kultur. Sie hängen von den in der jeweiligen Kultur benutzten Medien ab. Schwierig wird die Darstellung dieser Verhältnisse dadurch, dass die betreffende Kultur jeweils ihren eigenen Textbegriff entwickelt und die nicht identitätsbestimmenden Texte oft als „Nicht-Texte“ ansieht. Dies galt ja auch für die europäische akademische Tradition, in der bis ins 20. Jahrhundert hinein nur schriftlich fixierte sprachliche Zeichenkomplexe als „Texte“ anerkannt wurden und bereits für mündlich geäußerte sprachliche Zeichenkomplexe nur das Wort „Rede“ zur Verfügung stand — von nichtsprachlichen Zeichenkomplexen ganz zu schweigen (siehe oben § 3.2.2). Um Verwirrung zu vermeiden, kennzeichnen wir im Folgenden die von einer Kultur als identitätsbestimmende Texte eingestufteten Artefakte durch Subskript „i“.

Über die Vielfalt der Auswahlkriterien, bezogen auf sprachliche Texte, schreibt Lotman (1970= 1981: 36): „So etwa gilt der Text als das, was in Stein oder Metall eingraviert ist, im Unterschied zu dem, was auf weniger haltbarem Material geschrieben wurde. Dies ergibt die Opposition „beständig/ewig“ versus „kurzlebig“. Was auf Pergament oder Seide geschrieben wurde, steht mit dem, was auf Papier geschrieben wurde, in der Opposition von „wertvoll“ versus „nicht wertvoll“. Was in einem Buch gedruckt wurde, steht mit dem, was in der Zeitung gedruckt wurde, was in ein Album geschrieben wurde, steht mit dem, was in einem Brief geschrieben wurde, in der Opposition „zur Aufbewahrung bestimmt“ versus „zur Vernichtung bestimmt“; bezeichnenderweise gilt diese Opposition nur in den Systemen, wo Briefe und Zeitungen nicht aufbewahrt werden, sie verschwindet in den entgegengesetzten Systemen.“ In Schriftkulturen, in denen die Schrift durch soziale Stratifizierung oder Zensurpraktiken diskreditiert ist, kann allerdings auch das nicht schriftlich Gefasste als Text akzeptiert und das Geschriebene oder Gedruckte als Nicht-Text angesehen und für belanglos erklärt werden. Dann kommt es zu Oppositionen wie „aufrichtig“ versus „unaufrichtig“ oder „einfach“ versus „kompliziert“, so wie etwa beim Übergang von der Adelsherrschaft zum Bürgertum in Westeuropa.

Ein Text_i ist also eine Mitteilung, die es verdient hat, in dem prestigereichsten Medium der betreffenden Kultur übermittelt zu werden.

– Texte_i gelten als wertvoll und werden daher besonders gepflegt, zum Beispiel durch die Rezitation in zentralen Ritualen (etwa im sakralen Kontext) bzw. durch die Unterbringung an sorgfältig geschützten Orten (etwa in einer Bibliothek).

– Texte_i sind für die Mitglieder der betreffenden Kultur wirklichkeitskonstitutiv; sie können daher von ihnen nicht als falsch angesehen werden (vgl. die Autorität, die die Werke der antiken Philosophie, Literatur und Kunst für den mittelalterlichen Menschen hatten).

– Texte_i setzen Maßstäbe für Generationen von Mitgliedern der betreffenden Kultur und werden daher auch nicht verändert, wenn deren Lebensumstände sich ändern; so entstehende Diskrepanzen zwischen Text und Welt werden durch besondere Interpretationsverfahren neutralisiert (vgl. die Bibel-Hermeneutik).

– Texte_i werden mit der Zeit für die Mitglieder der betreffenden Kultur unverständlich, da ihre Zeichenkomplexe erhalten bleiben, während die für die zuständigen Codes einem starken Wandel unterworfen sind; Texte_i bedürfen daher der Auslegung und Übersetzung (vgl. die Behandlung der Hl. Schriften durch die Schriftgelehrten, der Gesetze durch die Kommentatoren, der Kunstwerke durch die Kunstkritiker).

– Um alle diese Einstellungen und Praktiken zu legitimieren, werden Mythen über die Entstehung von Texten_i erfunden; besonders häufig ist die Annahme eines göttlichen Ursprungs (wie etwa bei den 10 Geboten, die Gott Moses am Berg Sinai übergeben hat).

In Kulturen mit Buchreligionen lassen sich diese Vorgänge an der betreffenden Heiligen Schrift nachweisen; sie bestimmen aber auch den Umgang mit anderen

Texten. Die Heilige Schrift ist jeweils nur die Spitze einer umfangreichen Texthierarchie mit identitätsbildender Funktion.

Um diese Texthierarchie zu erfassen und den kulturellen Stellenwert eines Textes bzw. Textgenres zu ermitteln, reicht oft die Frage nach der Zahl gleichartiger Texte und ihrer durchschnittlichen Lebensdauer in der betreffenden Kultur. So gibt es in Europa nur einen Text, der allgemein als „die Heilige Schrift“ akzeptiert wird; er ist seit Jahrtausenden Richtschnur des Verhaltens. Daneben stehen zig Staatsverfassungen, die jeweils nur für Jahrhunderte in Geltung bleiben, und Tausende von Gesetzen, deren Gültigkeitsdauer höchstens Jahrzehnte beträgt. Analoges gilt für die Werke der Literatur, Kunst und Architektur sowie, über eine geringere Zeitspanne hinweg, der Musik.

Am anderen Ende der Pyramide stehen die kurzlebigen Artefakte und flüchtigen Äußerungen des Alltags. Man vergleiche wieder die produzierten Anzahlen sowie die Lebensdauern von mündlichen Äußerungen, Memos, E-Mails, Briefen, Tagebucheinträgen, Rechnungen (mit Ablage), Anträgen (mit Wiedervorlage), Arbeitsverträgen, Abhandlungen usw.

Es ist daher nicht der schlechteste Ansatz für die Erkundung einer Kultur, den Kanon über ihrer langlebigen Texte zu studieren (vg. Fokkema 1986). Er zeigt nicht nur kulturelle Kontinuität an, sondern macht auch auf Umbruchzeiten aufmerksam. Typisch für letztere ist eine Änderung im Verhalten der Kulturmitglieder gegenüber ihren Texten; es kommt zur Aussonderung von Artefakten, die bisher zum Kanon gehörten, zur Aufnahme neuer Artefakte, ja sogar zur Umgewichtung ganzer Artefaktgattungen. Dies kann kulturimmanent motiviert sein, es kann aber auch auf andere Kulturen zurückgehen. So kann eine intensive Kenntnis einer anderen Kultur Texte aus deren Kanon identitätsbildend für die eigene Kultur werden lassen. Ein Beispiel ist die amerikanische Verfassung, die sich im 19. und 20. Jahrhundert zu einem der meistzitierten Texte im deutschem Staatsrecht entwickelt hat. Und dies gilt nicht nur für die deutsche Kultur, sondern für alle Kulturen des westlichen Kulturkreises.

Wie man sieht, ist die Untersuchung der materiellen Kultur ein guter Zugang zur Selbstorganisation und zum Selbstverständnis einer Kultur. Sie ermöglicht Rückschlüsse auf die soziale und mentale Kultur und hat den methodischen Vorzug, sich auf konkrete Objekte stützen zu können, während die Institutionenanalyse und die Codeanalyse zu indirekten Untersuchungsverfahren Zuflucht nehmen müssen.

Doch sei im Folgenden noch ein weiterer Zugang skizziert, der zwar abstrakter ist, aber gerade deshalb genauere Hinweise auf die Art erlaubt, wie Kulturen sich wandeln.

4.2 Kultur als System von Codes

Nach Lotman (1985 und 1990) ist die Hierarchie der Texte einer Kultur eng verbunden mit dem System der Codes, die das Verstehen dieser Texte ermöglichen. Auch das System der Codes ist hierarchisch gegliedert: Es ist in einem System semiotischer Sphären organisiert, das in mehreren Schichten von

nichtsemiosischen Sphären umgeben ist. Eine jede Sphäre macht einen Weltausschnitt verfügbar. Die semiosischen Sphären bestehen aus Zeichensystemen mit Codes, die den betreffenden Weltausschnitt mit Hilfe ihrer Signifikate gliedern. Die nichtsemiosischen Sphären lassen ihre Weltausschnitte ungegliedert.

Die Sphären zerfallen in vier verschiedene Bereiche:

- (1) das Außerkulturelle: es ist den Mitgliedern der betreffenden Gesellschaft völlig unbekannt;
- (2) das Gegenkulturelle: es ist den Mitgliedern der betreffenden Gesellschaft bekannt, erscheint ihnen aber als der eigenen Kultur entgegengesetzt;
- (3) das peripher Kulturelle: es wird von den Mitgliedern der betreffenden Gesellschaft als Teil ihrer Kultur anerkannt, aber nicht für zentral gehalten;
- (4) das zentral Kulturelle: es wird von den Mitgliedern der betreffenden Gesellschaft als Teil ihrer Kultur anerkannt und als wesentlich für deren Identität betrachtet.

Während die nichtsemiosischen Sphären in den ersten Bereich fallen, verteilen sich die semiosischen Sphären auf die anderen drei Bereiche. Unter ihnen sind die gegenkulturellen semiosischen Sphären, die in den zweiten Bereich fallen, von den kulturellen Sphären zu unterscheiden, die sich auf den dritten und vierten Bereich konzentrieren.

Diese Einteilung der Sphären erlaubt es, wesentliche Stadien des Kulturwandels zu beschreiben. Er tritt auf als Verschiebung der Grenze zwischen den Sphären bzw. den Sphärenbereichen. Verschieben kann sich

- a) die für eine Gesellschaft charakteristische Grenze zwischen dem Außerkulturellen (1) und dem Gegenkulturellen (2),
- b) die in einer Gesellschaft gezogene Grenze zwischen dem Gegenkulturellen (2) und dem Kulturellen (3 und 4),
- c) die in einer Gesellschaft gezogene Grenze zwischen dem peripher Kulturellen (3) und dem zentral Kulturellen (4).

Wie lassen sich diese Grenzen und ihre Verschiebung zeichentheoretisch rekonstruieren? – Für den Übergang vom Außerkulturellen zum Gegenkulturellen ist diese Frage leicht zu beantworten, denn er fällt mit dem Übergang von den nichtsemiosischen zu den semiosischen Sphären zusammen (vgl. Johansen und Laren 2002: 196 f). Entdeckt eine Gesellschaft ein neues Weltsegment (z. B. einen neuen Kontinent, eine neue Art von Strahlung, ein neues Herstellungsverfahren für Kunststoffe), so führt sie einen rudimentären Code ein, der dieses Weltsegment in gegenkulturelle Wirklichkeit verwandelt: Es muss identifiziert, etikettiert und in Bezug gesetzt werden zu den schon bekannten Weltsegmenten. Verliert eine Gesellschaft den Zugang zu einem früher bekannt gewesenen Weltsegment, so kommen auch die dafür zuständigen Codes außer Gebrauch.

Realitätsgewinn und Realitätsverlust sind also verbunden mit Einführung und Außergebrauchkommen von Codes. Diese beiden komplexen Vorgänge sollen im Folgenden als „Semiotisierung“ und „Entsemiotisierung“ eines Weltsegments bezeichnet werden.

4.2.1 Kultur und Gegenkultur

Die Codes, die einer Gesellschaft zur Verfügung stehen, gliedern die von ihnen erfassten Weltsegmente auf verschiedene Art. Teilweise prägen sie ihnen hochdifferenzierte Strukturen auf, teilweise beschränken sie sich auf oberflächliches Etikettieren. Codes der ersten Art ermöglichen eine genaue Orientierung und lassen das Erfasste reichhaltig und wohlstrukturiert erscheinen, wodurch es vom Rest der bekannten Welt unterscheidbar wird. Jede historisch gegebene Kultur trennt die kulturell geprägte Wirklichkeit von der übrigen bekannten Welt und stempelt die letztere als „kulturlos“, „unzivilisiert“, ja als „Unkultur“ ab. Dieser gegenkulturelle Bereich erscheint dem in die Kultur integrierten Beobachter als ungeordnet und chaotisch, während ein Außenstehender ihn allenfalls für anders geordnet hält.

Alle historisch belegten Beispiele für Gegenkultur sind deutlich auf die Perspektive einer bestimmten Kultur zugeschnitten. So befand sich die klassische Kultur Griechenlands im Gegensatz zu den „Barbaren“, die religiöse Kultur des Mittelalters im Gegensatz zu den „Heiden“, die orthodoxe Kultur der Reformationszeit im Gegensatz zu den „Häretikern“ usw. (weitere Beispiele in Posner 1992: 38)

Wie diese Beispiele zeigen, dient das Etikett, mit dem eine Kultur die mit ihr korrelierte Gegenkultur versieht, nicht nur dazu, diese in einen inhaltlichen Bezug zu den für diese Kultur maßgeblichen Ideen und Werten zu setzen. Das betreffende Weltsegment wird ausgegrenzt, weil die für die Kultur verbindlichen Mentefakte in ihm nicht zu gelten scheinen. Durch die Ausgrenzung wird eine mögliche Bedrohung für die kulturspezifischen Mentefakte abgewendet und damit zugleich die Identität der betreffenden Kultur gefestigt. Das Verhältnis zwischen Kultur und Gegenkultur ist dementsprechend ambivalent. Einerseits wendet man sich von der Gegenkultur ab und bewertet sie negativ, andererseits versucht man sie in Kultur umzuwandeln. Jede Kultur hat die Tendenz, die von ihr konstruierte Gegenkultur entweder zu eliminieren oder zu integrieren, letzteres bedeutete zum Beispiel in den genannten Fällen, die Barbaren zu kultivieren, die Heiden zu christianisieren, die Häretiker zu taufen.

Kommt es zur Integration, so werden kulturspezifische Codes auf das vorher ausgegrenzte Weltsegment übertragen. Das führt zu einer zunehmenden Elaborierung der betreffenden Codes. An die Stelle pauschaler Etikettierung treten immer differenziertere Beschreibungen, die als Basis für immer gezieltere Eingriffe dienen können. Hatte die erste Stufe des Semiotisierungsprozesses darin bestanden, dass ein Weltsegment entdeckt, durch einen rudimentären Code erfasst und als nicht zur betreffenden Kultur gehörig eingestuft wurde, so schließt sich nun eine zweite Stufe an, in welcher der Code durch andere ergänzt und verfeinert sowie die betreffende Wirklichkeit der Kultur einverleibt und als zu ihr gehörig akzeptiert wird.

Diese Art von Semiotisierung bringt jedoch auch Probleme mit sich: Wenn jede Kultur die Tendenz hat, ihre Identität zu wahren, und wenn diese Identität auf der Konstruktion einer Gegenkultur beruht, wenn jede Kultur ferner die Tendenz hat, ihre Gegenkultur fortlaufend zu eliminieren oder sich einzuverleiben, so entsteht ein ständiger Bedarf nach neuem Chaos, das die Kultur sich gegenüberstellen und dann entweder eliminieren oder sich einverleiben kann. Beispiele für diese molochartige Funktionsweise von Kultur bieten sowohl die frühen Hochkulturen Ägyptens und des Zweistromlands als auch die Städtebünde Griechenlands, das Imperium Roms sowie die Kolonialreiche der jüngst vergangenen Jahrhunderte.

In den heutigen westlichen Industriekulturen zeigen sich die negativen Folgen des Kulturmechanismus in der so genannten Umweltverschmutzung. Diese erfasst schon lange nicht mehr nur die Umwelt, d. h. den Bereich der Gegenkultur, sondern verändert zunehmend die kulturellen Sphären selbst (vgl. Posner 1998). Es kommt zur Kulturverschmutzung („cultural pollution“), zum Beispiel wenn zu einem früher wohlstrukturierten Weltsegment die alten Codes durch prestigereichere, aber nur unzureichend beherrschte neue Codes überlagert werden: Weder die alten noch die neuen Zeichen können zur Gliederung des Bereiches eingesetzt werden. Es entsteht eine Situation, in der die Signifikate der alten Codes nicht mehr ernst genommen und die neuen Codes noch nicht verstanden werden. Von den Signifikanten der alten Codes bleiben nur die uninterpretierten Zeichenkörper und deren Verwendung trägt zur Desorientierung bei: Die Folge ist Kulturschutt, verbunden mit einem scharfen Rückgang des Vermögens der Gesellschaft, sich in dem betreffenden Bereich zurechtzufinden. Ein ehemals hochgradig semiotisierter Bereich ist entsemiotisiert. Die Gesellschaft sieht sich mit einem kulturintern entstandenen Chaos konfrontiert, das nun erneut in den Strudel der Dialektik von Kultur und Gegenkultur gerät (vgl. Thompon 1979 und Appadurai 1986).

Finden diese Vorgänge in einer für die Kultur peripheren kulturellen Sphäre statt, so wird das betroffene Weltsegment entweder aufgegeben und als der Kultur nicht mehr zugehörig betrachtet, oder es wird einer Semiotisierung nach dem Muster der zentralen Codes der Kultur unterzogen.

Tritt der Kulturschutt aber in einer zentralen kulturellen Sphäre auf und kommen die neuen Codes, deren Einführung ihn verursacht, aus einer anderen Kultur, so führt das schließlich zur völligen Übernahme der anderen Kultur und zur Aufgabe der alten Kultur durch die betreffende Gesellschaft.

4.2.2 Zentrum und Peripherie

Die Tendenz einer Kultur zur Semiotisierung der Welt endet nicht mit der Kodierung eines Weltsegments und seiner Einbeziehung in den Bereich der kulturellen Sphären. Jeder Code hat nämlich seinerseits die Tendenz, in der betreffenden Kultur eine zentrale Stelle einzunehmen. Doch diese Zentralisierung bewirkt regelmäßig Veränderungen an dem Code, die schließlich dazu führen, dass er wieder an die Peripherie gedrängt wird (vgl. Even-Zohar 1979 und 1986). Es sei kurz skizziert, wie das im Einzelnen vor sich geht.

Der Zentralitätsgrad eines Codes in einer Kultur ist vor allem an drei Merkmalen zu erkennen:

- (i) weite Distribution: dieser Code wird von mehr Mitgliedern der Gesellschaft beherrscht als andere Code;
- (ii) große Frequenz: dieser Code wird in der betreffenden Gesellschaft in mehr Situationen verwendet als andere Codes;
- (iii) hohes Prestige: die Verwendung des Codes in einer gegebenen Situation wird in der betreffenden Gesellschaft höher bewertet als die Verwendung konkurrierender Codes.

Welchen Codes zu einem bestimmten Zeitpunkt in einer Kultur Zentralität zukommt, lässt sich entsprechend diesen Kriterien durch empirische Untersuchungen ermitteln. Zentral können etwa sein:

- der auditive (d. h. mündliche) Code der natürlichen Sprache und der Gattungscode des epischen Gesangs, wie in der frühgriechischen Kultur,
- der visuelle (d. h. schriftliche) Code der natürlichen Sprache und theoretische Abhandlungen, wie in den europäischen Kulturen der Aufklärungszeit,
- der visuelle nichtsprachliche Code der „beweglichen Bilder“ (in Film, Fernsehen, Video, Computerspiel und Comic Strip), wie in den westlichen Kulturen der Gegenwart,
- der auditive nichtsprachliche Code der Hausmusik, wie in der Epoche des Biedermeier,
- der plastische Code der steinernen Architektur, wie sie in den ägyptischen Pyramiden und den Kathedralen des Hochmittelalters verwirklicht wurde.

Wenn ein Code für eine Kultur zentral geworden ist, so hat dies auch Folgen für die anderen Codes dieser Kultur (für Beispiele siehe Posner 1992: 41 ff):

- a) Die entsprechend einem zentralen Code hergestellten Artefakte erhalten eine **M o d e l l f u n k t i o n** für die Artefakte in anderen Medien.
- b) Wenn ein Code für eine Kultur zentral geworden ist, so wächst der **E l a b o r i e r t h e i t s g r a d** der durch ihn bestimmten Artefakte.
- c) Die größere Elaboriertheit der Artefakte erfordert eine stärkere **S t a n d a r d i s i e r u n g** des sie umgebenden Zeichensystems.
- d) Modellfunktion Elaboriertheit und Standardisierung führen zu einem größeren Maß an **A u t o m a t i s i e r u n g** in der Verwendung des Codes.

In diesem Rahmen werden die weniger gebräuchlichen Varianten in einem Code entweder unterdrückt oder semantisiert, und die Verwendung des Codes wird zunehmend auf Standardsituationen und Standardthemen beschränkt. Durch die Automatisierung wird zwar die Ökonomie in der Verwendung des Codes erhöht, doch geschieht dies auf Kosten der Flexibilität. Die Probleme, die mit Hilfe des Codes gelöst werden können, werden stereotyp, und wenn sich der Gesamtkontext dann einmal ändert, gerät der Code außer Anwendung (vgl. Posner 1982: 118 ff).

Je länger ein Code in einer Gesellschaft zentral war, um so größer ist die Gefahr, dass er auf diese Weise versteinert und so die Anziehungskraft verliert, der er seine Zentralität verdankte. Andere, flexiblere Codes beginnen, ihn an Prestige zu übertreffen, ihre Frequenz und Distribution nimmt zu, und sie drängen ihn an die Peripherie im System der kulturellen Sphären.

Die soeben skizzierten Prozesse des Wandels innerhalb der kulturellen Sphären passen zu den vorher beschriebenen Prozessen des Übergangs vom Außer-kulturellen zum Gegen-kulturellen und vom Gegen-kulturellen zum Kulturellen. Es handelt sich nur um die dritte Stufe des Semiotisierungsprozesses und seine Fortsetzung bis zum bitteren Ende.

Zu betonen ist jedoch, dass die Überstandardisierung und Überautomatisierung eines zentralen Codes, die zu seiner Außer-kraftsetzung führen, vermieden werden können, wenn es zur **I n t e r f e r e n z** mit anderen ähnlich zentralen Codes kommt.

Interferenz findet statt, wenn zwei Codes gleiche oder ähnliche Weltausschnitte strukturieren und wenn sie häufig in derselben Situation gebraucht werden.

Ein Beispiel ist das Übersetzen. Zirkuliert ein Text im Rahmen einer Kultur nicht nur in einer einzigen, sondern in mehreren Sprachen, so wie die Bibel in Europa seit Jahrhunderten, dann entautomatisiert jede Version die Sprache der anderen. Abweichungen im Textinhalt und Übersetzungsschwierigkeiten machen die Leser auf die besonderen Voraussetzungen der jeweiligen Sprache aufmerksam und zwingen sie dazu, diese weiterzuentwickeln, damit sie den entsprechenden Zweck besser erfüllt.

Ein anderes Beispiel ist die komplementäre Verwendung mehrerer verschiedener Codes wie in den Emblemen des Barock, in denen ein Bild, ein sprichwortartiger Satz und eine philosophische Abhandlung nebeneinander stehen und sich gegenseitig erläutern (vgl. Henkel und Schöne 1967). Auf Grund der Tatsache, dass Bilder kontinuierlich und nichtlinear, sprachliche Texte aber nichtkontinuierlich und linear aufgebaut sind, ist die Kombination beider miteinander sehr leistungsfähig. Sie regt den Leser zugleich dazu an, einen geschriebenen Text als Bild zu betrachten oder ein Bild so zu lesen, als wäre es ein geschriebener Text. Dies führt zu verstärkter Aufmerksamkeit auf etwaige bildartige Eigenschaften von geschriebener Sprache (z. B. bei der Wahl der Lettern und ihrer Verteilung auf einer Buchseite) und auf etwaige sprachliche Eigenschaften von Malerei (z. B. bei der Aufteilung eines Bildes in Teile und bei der Prüfung ihrer syntaktischen Beziehungen). In dieser Weise wirkt Interferenz der Automatisierungstendenz entgegen (vgl. Bal 1989 und Gandelman 1991 über betrachtendes Lesen und lesendes Betrachten; zur Komplementarität von Sprache und Musik siehe Posner 2001: 102 ff, zur Komplementarität von Sprache und Gestik siehe Posner 2002).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass der Kulturmechanismus eine zunehmende Semiotisierung der Welt bewirkt. Die Bildung eines Codes (zur Erfassung neuentdeckter Weltsegmente), seine Elaborierung (bei deren Einbeziehung in die kulturellen Sphären), seine Zentralisierung und seine schließliche Ersetzung durch andere Codes (die weniger festgelegt und daher flexibler sind) – das ist ein zyklischer Prozess, der erst dann endet, wenn eine Kultur zu existieren aufhört. Diesen Prozess zu beschreiben wäre kaum möglich ohne Verwendung des Codebegriffs und ohne die Betrachtung von Kultur als System von Codes.

4.3 Kultur als kollektives Gedächtnis

Was würde den Mitgliedern einer Gesellschaft fehlen, wenn sie nicht Teil einer Kultur wären, mitsamt ihrer Gliederung in soziale, materiale und mentale Kultur und mitsamt des komplexen Systems semiosischer Sphären und zyklischer Semiotisierungsprozesse? Was wäre, wenn es den Mechanismus der Kultur nicht gäbe? – Die Antwort wird klar, wenn man solche Tiere und Maschinen in die Untersuchung einbezieht, die keine Kultur haben. Eine Kultur hält jedem Mitglied der betreffenden Gesellschaft Erfahrungen seiner Zeitgenossen und Vorfahren verfügbar, so dass es sie wiederholen und verfeinern kann, wenn sie positiv waren, und dass es ihnen aus dem Weg gehen kann, wenn sie negativ waren. Die Kultur ist also für die Gesellschaft, was das Gedächtnis für das Individuum ist (vgl. Assmann

und Hölscher 1988). Sie ist ein kollektiver Mechanismus zur I n f o r m a t i o n s - s p e i c h e r u n g .

Kollektive Informationsspeicherung ist auf Individuen angewiesen, die Information generieren, indem sie Erfahrungen machen. Sie wäre nicht möglich ohne Kommunikation, denn die ursprüngliche Erfahrung kann nur weitergegeben werden, wenn derjenige, der sie gemacht hat, die Rolle eines Senders übernimmt. Sie wäre nicht möglich ohne Codes, denn wenn alle Kommunikation sich ausschließlich uncodierter Mitteilungen bedienen würde, könnte die ursprüngliche Erfahrung vom Sender jeweils nur seinen Adressaten und von diesen nur ihren Adressaten weitergegeben werden; für Individuen, die nicht innerhalb einer solchen Kommunikationskette als Adressaten intendiert sind, bliebe die betreffende Erfahrung unzugänglich. Und sie wäre nicht möglich ohne die Fähigkeit, die besonderen Umstände der jeweiligen Kommunikationssituation einzubeziehen; denn wenn alle Kommunikation sich auf die Produktion codierter Botschaften beschränken würde, wären die Sender nicht in der Lage, codeüberschreitende Mitteilungen zu machen und die Empfänger nicht, Folgerungen für die wechselnde eigene Lage aus ihnen zu ziehen.

Kollektive Informationsspeicherung beruht also auf der Herstellung von T e x t e n mit Hilfe konventioneller Codes und auf ihrer Rezeption mit Hilfe von situationsspezifischen Folgerungen. Diese Kombination ist es, die gewährleistet, dass eine einmal gemachte Erfahrung das Verhalten der Mitglieder einer Gesellschaft noch Hunderte von Jahren nach dem Tode dessen, der sie gemacht hat, beeinflussen kann (vgl. Posner 1984).

Doch wird Information nicht nur in einzelnen Texten gespeichert. Im Gegenteil, diese Art von Informationsspeicherung ist höchst verletzlich, denn wenn der Text zerstört wird, geht auch die Information verloren. Ein Weg zur Überwindung dieser Beschränkung ist die Multiplikation der Texttoken durch Anfertigung von Replikas und Erhöhung der Frequenz der Textrezeption durch Einbeziehung des Textes in ein R i t u a l . Auch die sprichwörtliche Verwendung von Fragmenten des Textes garantiert deren Fortexistenz.

Große Frequenz der Rezeption ist erreichbar, wenn eine Information zum obligatorischen Teil einer Klasse von Text(typ)en wird. G a t t u n g s s p e z i f i s c h e F o r m e l n wie das „Es war einmal“ der Märchen oder das „Quod erat demonstrandum“ der Beweisargumentation gehören hierher. Schematische Information wird auch in Satzverknüpfern verfügbar gehalten, zum Beispiel im stereotypen „und dann“ des Erzählers und im „weil“ und „deshalb“ des Argumentierers.

Die Chancen für die Fortexistenz einer Information sind am größten, wenn es einen C o d e gibt, der in jeder seiner Anwendungen ihre Mitformulierung verlangt. Das ist der Fall in den grammatischen Informationen der natürlichen Sprachen: die Notwendigkeit, in jedem Satz ein finites Verb zu verwenden, hat in den indoeuropäischen Sprachen die uralten Kategorien der Zeit und der Modalität von Handlungen lebendig erhalten.

Eine besonders interessante Art der Informationsspeicherung sind M o n u m e n t e wie etwa die Pyramiden. Bei ihnen handelt es sich um Texte, die in vergangenen

Zeichenprozessen mit entsprechend alten Codes hergestellt wurden. Wegen ihrer physischen Haltbarkeit überleben manche Monumente die Codes, die ihre Signifikate bestimmten. Eine Gesellschaft, die Sinn in ihren Monumenten finden will, muss also deren Codes rekonstruieren, deren Signifikate feststellen und deren Botschaften im Rahmen der neuen Umstände in neue Texte übersetzen. Auf diese Weise kann es in jeder Kultur auf der Grundlage der von den Monumenten verkörperten alten Codes zu neuen Zeichenprozessen kommen. Die Monumente einer Gesellschaft sind somit, ebenso wie ihre Rituale, ihre Gattungsformen und ihre Codes, Träger eines kollektiven Gedächtnisses, das entsprechend den Erfordernissen der Anpassung an wechselnde Umstände immer neu aktiviert werden kann.

Mit den Verfahren der Textformulierung, Ritualisierung, Gattungsbildung, Grammatikalisierung und Monumentalisierung speichert jede Kultur bestimmte Handlungsmuster, die sich im Laufe ihrer Evolution als wichtig erwiesen haben (vgl. Kull 1979 und Antweiler 1988). Sie sind es, die die Identität der Kultur aufrecht erhalten und die strukturelle Information enthalten, die deren weitere Entwicklung bestimmt.

Vergleicht man diese strukturelle Information allerdings mit dem Reichtum und der Vielfalt der Informationen, die jedes Individuum direkt zu kommunizieren in der Lage ist, solange es existiert, so erscheint sie extrem reduziert. Die Verfahren der Textformulierung, Ritualisierung, Gattungsbildung, Grammatikalisierung und Monumentalisierung sind also auch ein starker **I n f o r m a t i o n s f i l t e r**.

Kultur als kollektives Gedächtnis ist somit nicht nur ein Speichermechanismus, sondern auch ein Selektionsapparat: philologisch gesprochen, ein dictionnaire raisonné, biologisch eine Überlebensmaschine.

5. Zur institutionellen Verankerung der Kultursemiotik

Kultursemiotik ist ein zentraler Bestandteil des Faches Semiotik, für das weltweit in über 50 Ländern Studiengänge angeboten werden, die mit dem Magister abschließen und danach zur Promotion führen. Außerdem wird Kultursemiotik als Modul in den traditionellen geistes- und sozialwissenschaftlichen Fächern gelehrt (z. B. in den Philologien, der Kunst- und Musikwissenschaft). Gleiches gilt für die Kunst- und Musikhochschulen und die Pädagogischen Hochschulen. Seit kurzem gibt es an einigen deutschsprachigen Universitäten auch „Kulturwissenschaft“ bzw. „Kulturstudien“ als eigenständige Studiengänge, die die Kultursemiotik als Modul enthalten. Außerdem wird die Kultursemiotik im Rahmen des Aufbaustudiengangs Semiotik an der Technischen Universität Berlin gelehrt, der Studienbewerbern mit einem bereits abgeschlossenen Magister oder Staatsexamensstudium in einem beliebigen zeichenbezogenen Fachgebiet zur Weiterqualifikation (Studienzertifikat, Promotion) offen steht; E-Mail: posner@kgw.tu-berlin.de; Website: <http://ling.kgw.tu-berlin.de/semiotik/welcomeindex.htm>

Über die Deutsche Gesellschaft für Semiotik DGS (E-Mail: dgsvorstand@aol.com), die Österreichische Gesellschaft für Semiotik (E-Mail: ISSS-Info@MCNon.com), die Schweizerische Gesellschaft für Semiotik ASS/SGS (E-Mail: chwo@swissonline.ch) und die International Association für Semiotic Studies IASS

(E-Mail: gloria.withalm@uni-ak.ac.at) sowie über alle anderen semiotischen Organisationen weltweit informiert Artikel 177 in *Semiotik: Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur* (Posner, Robering und Sebeok 1997-2003); Artikel 178 liefert eine Zusammenstellung aller semiotischen Nachschlagewerke und Zeitschriften weltweit.

(Anmerkungen)

1) Generationen von Lebewesen der gleichen biologischen Art (Spezies), aber verschiedener Kulturen können sich so sehr auseinanderleben, dass man von „Pseudospeziation“ sprechen kann (Erikson 1966; vgl. Eibl-Eibesfeldt 1979, S. 47 f). Verbunden mit geographischer Isolation führen die Kulturunterschiede dann dazu, dass die Angehörigen der verschiedenen Kulturen immer seltener gemeinsame Nachkommen haben, so dass ihre Gen-Pools immer unterschiedlicher werden. Auf diese Weise entstehen verschiedene Rassen (Subspezies) der gleichen biologischen Art (Spezies). Hält diese Entwicklung lang genug an, so kann die Zugehörigkeit von Generationen von Lebensweisen der gleichen biologischen Art zu verschiedenen Kulturen schließlich die Entstehung verschiedener biologischer Arten herbeiführen (vgl. White 1978 und Gould 1980 = 1987, S. 187 ff und de Winter 1984).

2)

Der Terminus „Kanal“ ist in den letzten Jahrzehnten gebräuchlich geworden sowohl für die Unterscheidung von Sinnesmodalitäten („der visuelle Kanal“) als auch von Kontaktmaterien („der optische Kanal“), von Kommunikationsapparaturen („Als Kanal für die deutsche Synchronisierung der Eurovisionssendung verwenden wir das Radio.“) und von Institutionen (Die Sendung „Der schwarze Kanal“ im DDR Fernsehen behandelte das Programm von ARD und ZDF). Außer bei Textsorten, die zwar als „Medien“, aber nicht als „Kanäle“ der Kommunikation bezeichnet werden, und von Codes sind die Termini „Medium“ und „Kanal“ heute überall austauschbar. Das zeigen unfreiwillig Formulierungen wie: „In jeder Wissenschaft gibt es eine Fülle offizieller Kommunikationsmedien: wissenschaftliche Journale, Bücher, Versammlungen, Kongresse und anderes. Wissenschaftler verwenden einen großen Teil ihrer Zeit darauf, sich mit diesem offiziell anerkannten Kommunikationskanälen zu beschäftigen (Lazarsfeld und Menzel in Schramm 1963, S. 128 f).

3)

Der Begriff „Mentalität“ geht in der vorliegenden Verwendung auf die Tradition der französischen Zeitschrift Annales E.S.C. zurück, die 1929 von L. Febvre und M. Block in Paris gegründet wurde. Eine kollektive Mentalität besteht danach aus den Kategorien der Kognition und Emotion, die einer Personengruppe gemeinsam sind und somit ihre Handlungsdispositionen bestimmen. Die von den Mitarbeitern der Annales E.S.C. betriebene Mentalitätsgeschichte ist „eine historische Phänomenologie des jeweils Menschen Möglichen“ (Raulff 1987: 11; vgl. auch Geiger 1932, Febvre 1941, DUBY 1961, Le Goff 1974, Tellenbach 1974, Hutton 1981 und Sellin 1985 sowie Dinzelsbacher 1993 und Werlen 1998).

4)

Mentefakte werden von Biologen wie Dawkins 1976 und 1981 sowie Ball 1984 als „Meme“ bezeichnet, um dem Gen-Pool einer Population von Individuen deren „Mem-Pool“ gegenüberstellen zu können. Auch Lumsden und Wilson 1981 und 1983 kontrastieren das biologische Erbgut einer Gesellschaft mit ihren Mentefakten, die durch Nachahmung, Lernen, Lehren und Symbolisierung weitergegeben werden. Sie fassen soziales Verhalten Artefakte und Mentefakte zusammen und bezeichnen sie als „culturgens“. Vergleiche dieser Terminologie mit der anderer Autoren finden sich in Lumsden und Wilson 1981 auf S. 7, 27 und 316.

5)

Der Terminus „Texttyp“ ist nicht zu verwechseln mit dem der Textsorte (vg. Gülich und Raible 1972) oder der Textgattung (vgl. Hempfer 1973) bzw. des Textgenres (vgl. Segre 1985); er wird hier im Sinne des Textformulars (vgl. Schmidt 1973, S. 126) verwendet. Ein Texttyp lässt sich als Menge von Texttoken rekonstruieren (vgl. Peirce 1931-35, Bd 4 § 4.537). Die Peirce'sche Unterscheidung von „emischen“ und „etischen“ Artefakten in der amerikanischen Ethnologie (vgl. Posner 1986, S. 1048 f).

Literatur

Alexander, Jeffrey C. und Steven Seidmann (eds.) (1990), *Culture and Society: Contemporary Debates*. Cambridge GB: Cambridge University Press.

Appadurai, Arjun (ed.) (1986) *The Social Life of Things. Commodity in Cultural Perspective*. Cambridge GG: Cambridge University Press.

Assmann, Jan und Tonis Hölscher (eds.) (1988), *Kultur und Gedächtnis*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Augustinus, Aurelius (1974), *De magistro*. Carl J. Perl (ed.), Aurelius Augustinus' Werke in deutscher Sprache. Paderborn: Schöningh.

Bal, Mieke (1989), "Visual Readers and Textual Viewers". *Versus* 52-53, S. 133-150

Ball, John A. (1984), "Mememes as Replicators". *Ethology and Sociobiology* 5, S. 145-161.

Baltzer, Ulrich (ed.) (2001), *Semiotik der Institutionen. Zeitschrift für Semiotik* 23,3, S. 123-200.

Barthes, Roland (1953), *Le degré zéro de l'écriture*. Paris : Seuil. Deutsch von H. Scheffel: *Am Nullpunkt der Literatur*. Frankfurt a.M. : Suhrkamp 1982.

Barthes, Roland (1964), *Eléments de Sémiologie*. Paris : Seuil. Deutsch von E. Moldenhauer: *Elemente der Semiologie*. Frankfurt a.M.: Syndikat 1979.

Baumann, Gerd (1999), *Multicultural Riddle. Rethinking National, Ethnic, and Religious Identities*. London: Routledge.

Beardsley, M.C. und William K. Wimsatt (1946), „The Intentional Fallacy.“ *Sewanee Review* 54. Nachdruck in William K. Wimsatt (ed.), *The Verbal Icon*. Lexington: University of Kentucky Press 1967, S. 1-20.

Becker, Peter-René (1993), *Werkzeuggebrauch im Tierreich: Wie Tiere hämmern, bohren, streichen*. Stuttgart: Hirzel.

- Bernard, Luther L. (1942), *An Introduction to Sociology*. New York: Crowell.
- Berry, John W. u.a. (1997), *Handbook of Cross-cultural Psychology*. Boston: Allyn und Bacon.
- Bidney, David (1953), *Theoretical Anthropology*. New York: Cambridge University Press.
- Binford, Lewis R. (1972), *An Archaeological Perspective*. London und New York: Seminar Press.
- Blanke, Börries und Roland Posner (1998), « Le pragmatique implicite dans l'oeuvre de Luis J. Prieto » . *Semiotica* 122, 3-4, S. 257-278.
- Boas, Franz (1908), *Anthropology*. New York: Macmillan.
- Böhme-Dürr, Karin (1997), "Technische Medien der Semiose." In Posner, Robering und Sebeok 1997-2003, Bd. 1., S. 357-384.
- Bonner, John T. (1980), *The Evolution of Culture in Animals*. Princeton. JJ: Princeton University Press. Deutsch von J. Horn: *Kulturrevolution bei Tieren*. Berlin und Hamburg. Parey 1983
- Bourdieu, Pierre (1970), *Zur Soziologie der symbolischen Formen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Buysens, Eric (1943), *Les Langages et le discours*. Brüssel : Office de la Publicité.
- Cassirer, Ernst A. (1923-29): *Philosophie der symbolischen Formen*. 3 Bde. Berlin: Bruno Cassirer
- Cavalli-Sforza, Luigi L. und Marcus W. Feldman (1981): *Cultural Transmission and Evolution: A Quantitative Approach*. Princeton NJ: Princeton University Press.
- Chang, Kwang-Chih (1967), *Rethinking Archaeology*. New York. Random House.
- Clarke, David L. (ed.) (1972), *Models in Archaeology*. London: Methuen.
- Clarke, David L. (1978): *Analytical Archeology*. New York: Columbia University Press erste Ausgabe 1968).
- Cole, Michael (1996), *Cultural Psychology: A Once and Future Discipline*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Danneberg, Lutz und Hans-Harald Müller (1983) "Der ‚intentionale Fehlschluß‘ – ein Dogma? Systematischer Forschungsbericht zur Kontroverse um eine intentionalistische Konzeption der Textwissenschaften". *Zeitschrift für allgemeine Wissenschaftstheorie* 14, S. 103-137 und 376-411.

- Dawkins, Richard (1976), *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press. *Das egoistische Gen*. Berlin: Springer 1982.
- Dawkins, Richard (1981), *The Extended Phenotype. The Gene as the Unit of Selection*. Oxford und San Francisco: Oxford University Press.
- Deeley, John N. (1990), *Basics of Semiotics*. Bloomington. Indiana University Press
- Dinzelbacher, Peter (ed.), (1993), *Europäische Mentalitätsgeschichte*. Stuttgart: Kröner.
- Duby, Georges (1961), « Histoire des mentalités ». In : Charles Samaran (ed.), *L'histoire et ses méthodes*. Paris : Gallimard, S. 937-966.
- Eco, Umberto (1976), *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press. Deutsch von G. Memmert: *Semiotik. Entwurf einer Theorie der Zeichen*. München: Fink 1987.
- Eibl-Eibesfeldt, Irenäus (1979), „Ritual and Ritualization from a Biological Perspective”. In: Mario von Cranach u.a. (eds.), *Human Ethology. Claims and Limits of a New Discipline*. Cambridge GB: Cambridge University Press, S. 3-97.
- Elias, Norbert (1939), *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*. 2 Bde. Basel: Verlag Haus zum Falken.
- Erikson, Erik H. (1966), „Ontogeny of Ritualization in Man”. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London, Series B, 251*, S. 337-349.
- Evans-Pritchard, Edward E. (1962), *Social Anthropology and other Essays*. New York: Free Press.
- Even-Zohar, Itamar (1979), “Polysystem Theory”. *Poetics Today I*; S. 287-310.
- Even-Zohar, Itamar (1986), “Literature: Literary Dynamics”. In: Thomas A. Sebeok. (ed.), *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Berlin und New York: Walter de Gruyter, S. 459-466.
- Febvre, Lucien (1941), “La sensibilité et l'histoire: Comment reconstituer la vie d'autrefois?” *Annales d'histoire sociale* 3, S. 5-20.
- Fine, Elizabeth C. (1984), *The Folklore Text. From Performance to Print*. Bloomington: Indiana University Press.
- Fokkema, Doude W. (1986), “The Canon as an Instrument for Problem Solving”. In: János Riesz. Boerner Peter und Bernhard Scholz. (eds.), *Sensus Communis: Contemporary Trends in Comparative Literature*. Festschrift für Henry Remak. Tübingen: Narr, S. 245-254.
- Folsom, Joseph K. (1928), *Culture and Social Progress*. New York: Longmanns.

Galaty, John G. (1981), "Models and Metaphors: On the Semiotic Explanation of Segmentary Systems". In: Ladislav Holy und Milan Stuchlik (eds.), *The Structure of Folk Models*. London: Academic Press 1981, S. 63-92).

Gandelman, Claude (1991), *Reading Pictures, Viewing Texts*. Bloomington: Indiana University Press.

Geertz, Clifford (1973), *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York. Basic Books. Deutsch von B. Luchesi: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1983.

Geiger, Theodor (1932), *Die soziale Schichtung des deutschen Volkes*. Stuttgart: Enke.

Giesecke, Michael (1988), *Die Untersuchung institutioneller Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Goodman, Nelson (1968), *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett. Deutsch von J. Schlaeger: *Sprachen der Kunst*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1973.

Gould, Stephan J. (1980), *The Panda's Thumb. More Reflections in Natural History*. New York: Norton. Deutsch von E.-M. Schmitz: *Der Daumen des Panda. Betrachtungen zur Naturgeschichte*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp

Grice, H. Paul (1975) „Logic and Conversation“. In: Peter Cole und Jerry Morgan (eds.), *Syntax and Semantics*. Bd.: *Speech Acts*. New York und San Francisco: Academic Press, S. 41-58. Deutsch in. Georg Meggle: *Handlung, Kommunikation, Bedeutung*. Frankfurt a.M. 1979, Suhrkamp, S. 243-265.

Gülich, Elisabeth und Wolfgang Raible. (eds.) (1972), *Textsorten: Differenzierungskriterien aus linguistischer Sicht*. Frankfurt a.M.: Athenäum.

Gumperz, John J. und Dell H. Hymes (eds.) (1971), *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. New York: Holt, Rinehart und Winston.

Harris, Marvin (1968): *The Rise of Anthropological Theory*. New York: Routledge and Kegan Paul.

Hempfer, Klaus W. (1973), *Gattungstheorie. Information und Synthese*. München: UTB.

Henkel, Arthur und Albrecht Schöne (eds.) (1967) *Emblemata: Handbuch zur Sinnbildkunst des 16. und 17. Jahrhunderts*. Stuttgart: Metzler.

Herder, Johann Gottfried (1784-91), *Ideen zur Philosophie der Geschichte der Menschheit*. In: B. Suphan (ed.), *Herder: Sämtliche Werke*. Bd. 13 und 14. Berlin 1887.

- Herskovits, Melville (1948), *Man and His Works. The Science of Cultural Anthropology*. New York: Knopf
- Hirsch, Eric D. (1967), *Validity in Interpretation*. New Haven und London: Yale University Press. Deutsch von A.A. Späth: *Prinzipien der Interpretation*. München: Fink 1972
- Homans, George C. (1950): *The Human Group*. New York: Harcourt and Brace. Deutsch von R. Gruner: *Theorie der sozialen Gruppen*. Köln und Opladen: Westdeutscher Verlag 1965.
- Hradil, Stefan (1987), *Sozialstrukturanalyse in einer fortgeschrittenen Gesellschaft. Von Klassen und Schichten zu Lagern und Milieus*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hülser, Karlheinz (1997), „Zeichenkonzeptionen in der Philosophie der griechischen und römischen Antike“. In: Posner, Robering und Sebeok 1997-2003, Bd. 1 , S. 837-861.
- Hutton, Patrick H. (1981), „The History of Mentalities: The New Map of Cultural History“. *History and Theory* 20, S. 237-259.
- Jakobson, Roman (1975), *Coup d’oeil sur le développement de la sémiotique*. Bloomington. Deutsch : »Ein Blick auf die Entwicklung der Semiotik. In: R. Jakobsen, *Ausgewählte Texte 1919-1982*. Ed. E. Holenstein. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1988, S. 108-138.
- Johansen, Jörgen D. und Svend E. Larsen (2002), *Signs in Use. An Introduction to Semiotics*. London: Routledge.
- Kashima, Yoshihisa (2001), „Culture and Social Cognition: Toward a Social Psychology of Cultural Dynamics“. In Matsumoto 2001, S. 325-360.
- Keller, Rudi und Helmut Lüdtker (1997), „Kodewandel“. In: Posner, Robering und Sebeok 1997-2002, Bd. 1., S. 414-435.
- Klemm, Gustav E. (1843-52), *Allgemeine Culturgeschichte der Menschheit*. 10 Bde. Leipzig: Teubner.
- Klemm, Gustave. (1854-55), *Allgemeine Culturwissenschaft*. 2 Bde. Leipzig: Romberg.
- Kluckhohn, Clyde (1951), „The Concept of Culture.“ In: Daniel Lerner und Harold D. Lassell (eds.), *The Policy Sciences*. Stanford: Stanford University Press.
- Koch, Walter A. (1998), „System and the Human Sciences.“ In: Gabriel Altmann und W.A. Koch (eds.), *Systems: New Paradigms for the Human Sciences*. Berlin und New York: Walter de Gruyter, S. 671-755.
- Kroeber, Alfred L. (1923), *Anthropology*. New York: Harcourt and Brace.

- Kroeber, Alfred L. (1952), *The Nature of Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kroeber, Alfred L. und Clyde Kluckhohn (1952), *Culture: A Critical Review of Concept and Definitions*. Cambridge. MA: Peabody Museum.
- Kull, Ulrich (1979), *Evolution des Menschen. Biologische, kulturelle und soziale Evolution*. Stuttgart: Metzler.
- Leach, Edmund R. (1976), *Culture and Communication: The Logic by which Symbols are Connected*. Cambridge. GB: Cambridge University Press. Deutsch von E. Bubser: *Kultur und Kommunikation. Zur Logik symbolischer Zusammenhänge*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1978.
- Le Goff, Jacques (1974), « Les mentalités. Une histoire ambiguë ». In : J. Le Goff und Pierre Nora (eds.), *Faire de l'histoire*. Bd. 3. Paris : Gallimard , S. 76-94.
- Leroi-Gourhan, A. (1964), *Le geste et la parole*. 2 Bde. Paris : Deutsch von Michel Bischoff : *Hand und Wort*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1980.
- Lévi-Strauss, Claude (1949), „Nature et culture.“ In : C. Lévi-Strauss. *Les structures élémentaires de la parenté*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Lévi-Strauss, Claude (1958), *Anthropologie structurale*. Paris : Plon. Deutsch von H. Naumann und E. Moldenhauer: *Strukturelle Anthropologie*. 2 Bde., Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1977.
- Lotman, Jurij M. (1981), *Kunst und Sprache*. Deutsch von M. Dewey. C. Ebert, E. Lang und K. Müller. Ed. K. Staedtke. Leipzig. Reclam.
- Lotman, Jurij M. (1990): “Über die Semiosphäre. In: Zeitschrift für Semiotik 12. S. 287-305.
- Lotman, Jurij M. und Boris A. Uspenskij (1971), „O Semioticeskom Mechanisme Kul'tury“. *Trudy po Znakovym Sistemam* 5, s. 144-176.
- Lotman, Jurij M. Boris A. Uspenskij, Vjaceslav V. Ivanov, Vladimir N. Toporov und Alexander M. Pjatigorsij (1975), “Theses on the Semiotic Study of Cultures (as Applied to Slavic Texts)”. In Thomas A. Sebeok. (ed.), *The Tell-Tale Sign. A Survey of Semiotics*. Lisse: Peter de Ridder. S. 57-84.
- Luhmann, Niklas (1984), *Soziale Systeme : Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Lumsden Charles J. und Edward O. Wilson (1981), *Genes. Mind. And Culture. The Coevolutionary Process*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Lumsden Charles J. und Edward O. Wilson (1983), *Promethan Fire. Reflections on the Origin of Mind*. Cambridge MA: Harvard University Press. Deutsch von H. Koskull: *Das Feuer des Prometheus. Wie das Denken entstand*. München: Piper 1984.

- Manetti, Giovanni (1997) „Sign Conceptions in Natural History and Natural Philosophy in Ancient Greece and Rome“. In: Posner, Robering und Sebeok 1997-2003, Bd. 1, S. 922-939.
- Matsumato, David (2001), *The Handbook of Culture and Psychology*. Oxford University Press.
- Mead, George H. (1912), “The Mechanism of Social Consciousness”. *Journal of Philosophy* 9, S. 401-406.
- Moore, Jerry D. (1997), *Visions of Culture. An Introduction to Anthropological Theories and Theorists*. Walnut Creek: Alta Mira Press.
- Morris, Charles W. (1938), *Foundations of the Theory of Signs*. Chicago: The University of Chicago Press. Deutsch von R. Posner und J. Rehbein: *Grundlagen zur Zeichentheorie*. München Hanser 1972.
- Morris, Charles W. (1946), *Signs, Language, and Behavior*. New York. Deutsch von A. Eschbach und G. Kopsch: *Zeichen, Sprache und Verhalten*. Düsseldorf: Schwann 1973.
- Mounin, Georges (1970), *Introduction à la sémiologie*. Paris : Editions de Minuit.
- Nöth, Winfried (2000), *Handbuch der Semiotik*. Zweite, vollständig neu bearbeitete und erweiterte Ausgabe. Stuttgart: Metzler.
- Nyíri, J. Kristof (1988), „Tradition and Related Terms: A Semantic Survey“. *Semiotische Berichte* 12, 1-2, S. 113-134.
- Peirce, Charles S. (1839-1914) : *Collected Papers*. Ed. C. Hartshorne und P. Weiss. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Posner, Roland (1982), *Rational and Poetic Communication. Methods of Linguistic, Literary, and Philosophical Analysis*. Berlin und New York: Mouton de Gruyter.
- Posner, Roland (1984), “Mitteilungen an die ferne Zukunft”. *Zeitschrift für Semiotik* 6, S. 195-228. Wiederabdruck in R. Posner, *Warnungen an die ferne Zukunft: Atommüll als Kommunikationsproblem*. München. Raben S. 27-68.
- Posner, Roland (1985), “Nonverbale Zeichen in öffentlicher Kommunikation”. *Zeitschrift für Semiotik* 7, S. 235-271.
- Posner, Roland (1986), “Syntactics. In: Thomas A. Sebeok. (ed.), *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Berlin und New York: Walter de Gruyter, S. 1042-1061.
- Posner, Roland (1990), “Gesellschaft, Zivilisation und Mentalität: Vorüberlegungen zu einer Sprachpolitik für Europa”. In: Ernest W.B. Hess-Lüttich und Jan Papiór, *Dialog: interkulturelle Verständigung in Europa — ein deutsch-polnisches Gespräch*. Saarbrücken. Breitenbach.

- Posner, Roland (1991), „Kultur als Zeichensystem. Zur semiotischen Explikation kulturwissenschaftlicher Grundbegriffe“. In: Aleida Assmann und Dietrich Harth (eds), Kultur (eds.), *Kultur als Lebenswelt und Monument*. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 37-74.
- Posner, Roland (1992), „Was ist Kultur? Zur semiotischen Explikation anthropologischer Grundbegriffe“. In: Marlene Landsch u.a. (eds.), *Kultur-Evolution: Fallstudien und Synthese*. Frankfurt a. M.: Lang, S. 1 – 65.
- Posner, Roland (1993), „Believing, Causing, Intending: The Basis for a Hierarchy of Sign Concepts in the Reconstruction of Communication“. In: René J. Jorna, Barend van Heusden und R. Posner (eds.), *Signs, Search and Communication: Semiotic Aspects of Artificial Intelligence*. Berlin und New York: Walter de Gruyter, S. 215-270.
- Posner, Roland (1996), „Sprachphilosophie und Semiotik“. In: Marcelo Dascal u.a. (eds.), Sprachphilosophie. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. Berlin und New York: Walter de Gruyter, Bd. 2, S. 1658-1685.
- Posner, Roland (1998), „Semiotische Umweltverschmutzung: Vorüberlegungen zu einer Ökologie der Zeichen“. In: Günter Lobin u.a. (eds.), *Europäische Kommunikationskybernetik heute und morgen*. München: Kofäd, S. 141-158.
- Posner, Roland (2000), „The Reagan Effect: Self-presentation in Humans and Computers“. *Semiotica* 128, 3-4, s. 445-486.
- Posner, Roland (2001), „Im Zeichen der Zeichen. Sprache als semiotisches System“. In: Oswald Panage, Hans Goebel und Emil Brix (eds.), *Der Mensch und seine Sprache(n)*. Wien: Böhlau, S. 77-107.
- Posner, Roland (2002), „Alltagsgesten als Ergebnis von Ritualisierung“. In: Hartmut Schröder und Matthias Rothe (eds.), *Ritualisierte Tabuverletzungen, Lachkultur und Karnevaleske*. Frankfurt a. M.: Lang.
- Posner, Roland, Klaus Robering und Thomas A. Sebeok (eds.) (1997-2003), *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*. 3 Bde. Berlin und New York: Walter de Gruyter.
- Prieto, Luis J. (1966), *Messages et Signaux*. Paris : Presses Universitaires de France. Deutsch von G. Wotjak: *Nachrichten und Signale*. München: Hueber 1972.
- Prieto, Luis J. (1968), „La sémiologie“. In: André Martinet (ed.), *Le langage*. Paris : Gallimard, S. 93-144.
- Radcliffe-Brown Alfred R. (1940), „On Social Structure“. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 70, S. 1-12.
- Radcliffe-Brown Alfred R. (1952), *Structure and Function in Primitive Society*. London: Cohen und West.

- Raulff, Ulrich (ed.), (1987), *Mentalitäten-Geschichte. Zur historischen Rekonstruktion geistiger Prozesse*. Berlin: Wagenbach.
- Reckwitz, Andreas (2000), *Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Renfrew, Colin (1972), *The Emergence of Civilization*. London: Methuen.
- Renfrew, Colin (ed.) (1973), *The Explanation of Culture Change: Models in Prehistory*. London: Duckworth.
- Rolf, Eckhard (1993), *Die Funktionen der Gebrauchstextsorten*: Berlin und New York: Walter de Gruyter.
- Rossi-Landi, Ferruccio (1968), *Il linguaggio come lavoro come mercato*. Mailand: Bompiani. Deutsch: *Die Sprache als Arbeit und Markt*. München: Hanser 1974.
- Rossi-Landi, Ferruccio (1975), *Linguistics and Economics*. Den Haag: Mouton.
- Saussure, Ferdinand de (1916), *Cours de linguistique générale*. Lausanne und Paris : Payot. Deutsch von H. Lommel: *Grundlagen der Allgemeinen Sprachwissenschaft*. Berlin: Walter de Gruyter 1931, 2. Aufl. 1967.
- Schiffer, Michael B. (1976), *Behavioral Archeology*. New York und London: Academic Press.
- Schmidt, Siegfried J. (1973), *Texttheorie. Probleme einer Linguistik der sprachlichen Kommunikation*. München: Fink.
- Schramm, Wilbur (ed.) (1963), *The Science of Communication*. New York: Basic Books. Deutsch von H.-E. Piepho: *Grundfragen der Kommunikationsforschung*. 2. Auflage München: Juventa 1968.
- Schwimmer, Eric (1986), „Culture“. In: Thomas A. Sebeok (ed.), *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Berlin und New York: Mouton de Gruyter, S. 163-166.
- Segre, Cesare (1985), *Avviamento all'analisi del testo letterario*. Turin. Englisch von J. Meddemmen: *Introduction to the Analysis of the Literary Text*. Bloomington: Indiana University Press 1988.
- Sellin, Volker (1985), „Mentalität und Mentalitätsgeschichte“. *Historische Zeitschrift* 241, S. 555-598.
- Singer, Milton (1978), „For a Semiotic Anthropology“. In: Thomas A. Sebeok (ed.), *Sight, Sound, and Sense*. Bloomington: Indiana University Press, S. 202-232.
- Singer, Milton (1980), „Signs on the Self: An Exploration in Semiotic Anthropology“. *American Anthropologist* 32, S. 411-413.
- Smits, Barbara B u.a. (eds.), (1987), *Primate Societies*. Chicago: University of Chicago Press.

Tellenbach, Gerd (1974) "Mentalität. In: Erich Hassinger, Joseph H. Müller und Hugo Ott (eds.), *Geschichte, Wirtschaft, Gesellschaft*. Festschrift für Clemens Bauer zum 75. Geburtstag. Berlin: Duncker und Humblot, S. 11-30.

Thompson, Michael (1979), *Rubbish Theory. The Creation and Destruction of Value*. Oxford GB: Oxford University Press. Deutsch von K. Schomburg: *Die Theorie des Abfalls. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten*. Stuttgart: Klett-Cotta 1981.

Threadgold, Terry (1997), „Social media of Semiosis“. In Posner, Robering und Sebeok 1997-2003, Bd. 1, S. 384-404.

Thurnwald, Richard C. (1931), *Economics in Primitive Communities*. Oxford: Oxford University Press.

Thurnwald, Richard C. (1936-37), "Contributions to the Analysis of the Cultural Mechanism". *American Sociological Review* 1, S. 387-395, S. 604-613, und 2. S. 26-42.

Thurnwald, Richard C. (1950), *Der Mensch geringer Naturbeherrschung. Sein Aufstieg zwischen Vernunft und Wahn*. Berlin: Walter de Gruyter.

Turner, Victor W. (1967), *The Forest of Symbols*. Ithaka NY: Cornell University Press.

Tylor, Edward B. (1871), *Primitive Culture*. 2 Bde., London: Murray. Deutsch von J.W. Sprengel und F. Poske: *Die Anfänge der Kultur*. Leipzig: Winter 1973.

Vivelo, Frank R. (1978), *Cultural Anthropology Handbook: A Basis Introduction*. New York: McGraw-Hill. Deutsch von E. Stangl: *Handbuch der Kulturanthropologie. Eine grundlegende Einführung*. Stuttgart: Klett-Cotta 1981.

Waal, Frans de (1982), *Chimpanzee Politics*. London : Cape. Deutsch von S. Summerer und G. Kurz: *Unsere haarigen Vettern. Neueste Erfahrungen mit Schimpansen*. München: Harnack 1983.

Waal, Frans de (1989), *Peacemaking among Primates*. Cambridge MA: Harvard University Press. Deutsch von E. Vogel: *Wilde Diplomaten: Versöhnung und Entspannungspolitik bei Affen und Menschen*. München: dtv 1991

Warnier, Jean-Pierre (1999), *Construire la culture matérielle*. Paris. Presses Universitaires de France

Weber, Alfred (1920), « Prinzipielles zur Kulturosoziologie. » *Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik* 47, S. 1-49.

Weber, Alfred (1935), *Kulturgeschichte als Kulturosoziologie*. Leiden: Sijthoff. Veränderte Neuauflage München: Piper 1950

Wefelmeyer, Fritz (1984), „Glück und Aporie des Kulturtheoretikers. Zu Johann Gottfried Herder und seiner Konzeption der Kultur“. In: Helmut Brackert und F. Wefelmeyer (eds.), *Naturplan und Verfallskritik. Zu Begriff und Geschichte der Kultur*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 94-121.

Werlen, Erika (1998), *Sprache, Kommunikationskultur und Mentalität*. Tübingen: Niemeyer.

White, Michael J.D. (1978), *Modes of Specifiation*. San Francisco CA: Freeman.

Winner, Irene Portis (1979), „Ethnicity, Modernity and the Theory of Culture Texts“. Winner und Umiker-Sebeok 1979, S. 103-148.

Winner, Irene Portis und Jean Umiker-Sebeok (1979), *Semiotics of Culture*. Bloomington: Indiana University Press.

Winter, K. W.de (1984), „Biological and Cultural Evolution: Different Manifestations of the same Principle: A Systems-theoretical Approach. *Journal of Human Evolution* 13: S. 61-70