

binary digit pictures



Binary Digit Pictures

eine Theorie digitaler Bilder

theoretischer Teil der Diplomarbeit^[>]

von Kai Pohl

Betreuung

Professor Thomas Born

Anna Heine

Kommunikationsdesign

Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Berlin, 4. September 2000

amoeba

Metabild zu einer

Theorie digitaler Bilder

Inhalt

Prolog

004

Sehen

008

Bildentstehung

009

Bildbegriff

016

Konzentriertes Sehen

022

Bilder

023

Bildgeschichte

024

Bilderkrise

030

Konzentrierte Bilder

040

Bildmaschinen

041

Digitale Medien

042

Digitale Ästhetik

050

Konzentrierte Bildmaschinen

056

Bilderwelt

057

Kritik der reinen Sichtbarkeit

058

Digitale Emanzipation

066

Konzentrierte Bilderwelt

071

Thesen

072

Glossar

075

Quellen

079

Zugaben

086

Hier fang ich täglich von vorn an den Streit mit dem
weißen Papier, den Ersatzteilverteiltern, dem gewaltig
sich blähenden Nichts.

Heinz Czechowski

Prolog

Pilot Pirx ist auf Patrouillenflug in einem Sektor, der eine Million und eintausendsechzehn Kubikkilometer leeren Raum umfaßt. Zwei seiner Kollegen, Thomas und Wilmer, sind aus ungeklärten Gründen bei Patrouillen in diesem Sektor verschollen. So ein Patrouillenflug zieht sich hin. Und da Pirx nichts zu tun hat, denkt er nach:

„Während er in das Labyrinth seiner einsamen Grübeleien hinabstieg, wußte er recht gut, daß ihm garantiert nichts Neues einfallen und das Rätsel um das Verschwinden seiner beiden Kollegen ungelöst bleiben würde, hatten sich doch die gewieftesten Experten von der Basis und vom Institut monatelang den Kopf darüber zerbrochen, und das Ergebnis war ja bekannt. [...] Es sah aus, als seien Thomas und Wilmer mitsamt ihren Projektilen verdampft wie Wassertropfen auf einer glühenden Eisenplatte. [...] Von Zeit zu Zeit, wenn Pirx trotz der fehlenden Schwerkraft die ständig gleiche Körperhaltung zu ermüden begann, veränderte er die Neigung des Sessels, an den er gefesselt war, sah mal nach rechts, mal nach links, wobei er, was vielleicht sonderbar erscheinen mag, die dreihundertelf Zeiger, Kontrollämpchen, pulsierenden Scheiben und Uhren gar nicht bemerkte, denn sie waren für ihn das, was für einen normalen Sterblichen die Züge eines vertrauten Gesichts sind [...]. Genauso verschmolzen also die Uhren und Kontrollämpchen vor Pirxens Augen zu einem Ganzen, das ihm sagte, daß alles in Ordnung sei. [...] Die Uhr – der gewöhnliche Chronometer – zeigte elf Uhr nachts. In dreizehn Minuten würde Pirx sich auf dem Abschnitt seiner Umlaufbahn befinden, der am weitesten von der Sonne entfernt war. [...] In diesem Augenblick bemerkte er den kleinen Lichtfleck. Er schielte nur mit einem Auge auf den linken vorderen Bildschirm [...] – das Lichtpünktchen war kaum mitten ins Bild gewandert, da spannte er so sehr die Muskeln an, daß er ohne die Gurte garantiert vom Sessel geschnellt wäre. Der Bildschirm hatte ungefähr einen Durchmesser von einem Meter und sah aus wie ein schwarzer Schacht – ziemlich genau in der Mitte leuchtete das Rho des Schlangenträgers, und in der Milchstraße klaffte ein doppelter dunkler Spalt, der bis an den Rand des Schirms reichte. Zu beiden Seiten schien alles wie mit Sternenpulver bestreut. In dieses reglose Bild glitt langsam ein winziger Lichtpunkt, der aber wesentlich besser zu erkennen war als

jeder Stern. Nicht, daß er besonders hell gewesen wäre – Pirx bemerkte ihn deshalb sofort, weil er sich bewegte. [...] Aus Angst, den Lichtfleck aus dem Blickfeld zu verlieren, wagte er nicht, mit den Wimpern zu zucken. Als ihm schließlich die Lider brannten, blinzelte er – aber alles blieb unverändert. Der weiße Punkt glitt seelenruhig über den Schirm, nur noch ein Dutzend Zentimeter trennten ihn vom gegenüberliegenden Rand. Eine Minute noch, und er würde aus seinem Gesichtskreis verschwinden. Ohne noch einmal die Hilfe der Augen in Anspruch zu nehmen, packten seine Hände ganz von selbst die richtigen Hebel. Der Reaktor, der bisher im Leerlauf gearbeitet hatte, gab, jäh aufgeschreckt, blitzartig Schub. Die Beschleunigung drückte Pirx tief in den Schaumgummisessel. Auf den Leuchtschirmen gerieten die Sterne in Bewegung, die Milchstraße flog schräg nach unten wie eine wirkliche Straße aus Milch [...].“^[>] Nun beginnt eine Verfolgungsjagd, an deren Ende Pirx bemerkt, daß der Lichtpunkt, dem er hinterherrast, durch einen technischen Defekt im Wiedergabegerät selbst erzeugt wird.

Lem 1972 [12 bis 20]

Ist unser Schicksal von Bildern bestimmt? Haben wir mit den digitalen Bildern eine Möglichkeit, unseren Daseinshorizont zu erweitern? Oder sind sie das Irrlicht, dem Thomas und Wilmer hinterhergejagt sind in die Kälte des gewaltig sich blähenden Nichts?

Die vorliegende Abhandlung ist der Versuch, einen Ort zu finden, von dem aus das Gewirr der Anschauungen und Stimm[un]gen zu den digitalen Bildmedien und ihren Produkten und Wirkungen überblickt werden kann. Der Weg dorthin folgt dem Interesse, das Emanzipationspotential digitaler Bilder als jüngste technische Bildart zu beschreiben. Nach einem kurzen Ausflug in die Bildentstehung und Bildgeschichte wird untersucht, wie die digitalen Technologien der Bilderzeugung die Wirklichkeit durch Bilder transformieren. Die Perspektive ist ein zwischenmenschlicher Dialog, vermittelt durch weltweite Datennetze, der alle zu Bilderzeugern und damit zu Schöpfern und Kritikern gleichermaßen macht. Es werden weniger Antworten gegeben als Fragen gestellt. Es geht weniger darum, wie die Dinge sind, sondern wie sie sein können. In diesem Sinne ist dies tatsächlich eine *virtuelle Theorie*, oder anders ausgedrückt eine *mögliche Betrachtungsweise*, die ja einen subjektiven Standpunkt voraussetzt. Am Ziel könnten sich deutliche Thesen abzeichnen, nachdem ein Weg durch das

Gewirr [Gestrüpp, Unterholz, Netzwerk] der Bild- und Mediendiskussion geschlagen ist. Wahrscheinlich wird erkennbar sein, daß dieser Weg nicht ein einziger ist, sondern er ist viele Wege [zugleich], die teils parallel laufen, teils sich kreuzen oder in verschiedenen Richtungen sich verlieren. Geschriebene Sprache ist ein lineares Medium. Aber nur formal, *Schrift-Technisch* betrachtet. Linearität und/oder Kontinuität [nicht zu verwechseln mit *Kausalität*] lösen sich nicht auf, sondern nur die Vorstellung von ihnen. Wohl eher hat es weder das eine noch das andere je gegeben. Da die [Schrift-]Sprache lange unser *Welt-Bild* geformt hat, ist uns der Glaube an das Kontinuum des Lebens so tief ins Innere gedrungen, daß wir ihn für angeboren halten müssen.

Ich sehe diese Abhandlung als eine Übung im Denken, an deren Ziel keine Erkenntnis auf mich wartet, denn „das Denken [bedeutet] in Wirklichkeit eine Auflösung der Erkenntnis, [weil] letztere nur den Versuch darstellt, unwiderruflich unabdingbare Vorgänge festzulegen“^[>].

Am Ziel könnte ein Bild stehen, das Gedanken [als theoretische Gegenstände] abbildet, und damit „die Art und Weise des Zeigens“^[>] digitaler Bilder thematisiert.

Einstein 1962 [147]

Wiesing 1997 [242]

The eye is a hungry mouth
That feeds on the world.

Jim Morrison

Bildentstehung

Was sehen wir? Diese Frage ist so alt wie das Bewußtsein. Sind es Ansichten von Tatsachen oder unsere Konstruktionen? Ist die Welt so, wie sie uns erscheint? Ist sie real und wirklich oder nur Illusion? Eine Antwort auf diese Fragen könnte das anthropische Prinzip geben: „Wir sehen das Universum, wie es ist, weil wir existieren.“^[>]

Hawking 1991 [157]

Trotz großer Fortschritte in der Kognitionsforschung und in der Neurophysiologie sind viele Fragen, die unsere [visuelle] Wahrnehmung betreffen, ungeklärt. Unzweifelhaft ist aber: über die Wahrnehmung konstituiert sich unser Weltverhältnis und unser Verhalten. Heinz von Foerster äußerte den folgenden Gedanken: „Es sind die durch Bewegung hervorgebrachten Veränderungen des Wahrgenommenen, die wir wahrnehmen“.^[>] Wahrnehmung setzt Differenzierungsvermögen voraus, Unterschiede und Kontraste.

Foerster 1989 [36]

Eine Annäherung an das, was wir sehen, erreichen wir am besten, indem wir untersuchen, wie wir sehen. Die Anschauungen dazu bewegen sich in der Spannweite eines Gegensatzes: daß entweder der Inhalt unserer Wahrnehmung im Objekt der Betrachtung vorliegt oder der Inhalt des betrachteten Objektes in unserer Wahrnehmung gebildet wird.

„Es gibt keinen Konsens darüber, wie genau die Erfahrung der Bildbetrachtung definiert werden soll, aber es gibt eine weitverbreitete Übereinkunft [...], daß die Definition dieser Erfahrung der Schlüssel zur Theorie der bildhaften Darstellung ist.“^[>]

Hyman 1998 [34]

Descartes' moderne Theorie vom Sehen

Aus der Antike ist die Auffassung überliefert, „daß von den Dingen abgelöste Bildchen, die Eidola, ins Auge des Betrachters eindringen“.^[>]

Fellmann 1998 [191]

René Descartes [1596 bis 1650] wandte sich in seiner Schrift *Dioptrik* [1637] gegen die Ähnlichkeitstheorie, die den [falschen] Objektivismus voraussetzte, „daß visuelle Wahrnehmung aus dem Empfangen und Verarbeiten von Abbildern resultiert, die von den sichtbaren Gegenständen ausgesandt und zum Auge übertragen werden“^[>]. Nach dieser Hypothese wäre kein Unterschied vorhanden zwischen der empirischen Realität unserer Wahrnehmungen und den Gegenständen und Tatsachen der physikalischen Welt. **Descartes** brauchte aber zur Begründung seines Modells der Materie

Hyman 1998 [35]

als rein geometrisches Material eine Wahrnehmungstheorie, die eine Differenz zwischen den Gegenständen der Welt und ihren Abbildern annahm. Dazu entwickelte er folgenden Gedanken: „Außerdem muß man sich hüten anzunehmen, daß die Seele, um zu fühlen, irgendwelche Bilder betrachten muß, die von den Gegenständen zum Gehirn gesendet werden, [...]. Der einzige Grund, solche Bilder anzunehmen, war, daß unser Denken, wenn wir ein Bild sehen, leicht dazu angeregt werden kann, sich den Gegenstand vorzustellen, den es darstellt.“^[>]

Nach **Descartes** ist also das, was wir sehen, bestimmt durch die Art der Wahrnehmung, die es in uns hervorruft. Das wäre die Umkehrung der Ähnlichkeitstheorie mit ihrer objektivistischen Annahme „einer [im] Gehirn eingekapselten Subjektivität, die die Gegenstände der Außenwelt abbildet oder sie verarbeitet“.^[>] Die **Descartes'sche** „Illusionstheorie“ kann als ein Vorläufer des radikalen Konstruktivismus betrachtet werden, in dem **Capurro** „die umgekehrte Variante des technokratischen Modells“ sieht. „Denn anstelle der Außenwelt tritt eine erkenntnistheoretische Konstruktion ein, deren Fundament und Mittelpunkt der Konstrukteur ist.“^[>]

Die aktuellen Erkenntnisse der Neuropsychologie zeigen, daß die Optik allein nicht genügt, um den Vorgang des Sehens zu erklären. Komplexe neuronale und kognitive Prozesse verarbeiten die visuellen Reize; subjektive und objektive Faktoren formen unser Bild von der Welt. „Die auf die Retina auftreffenden Strahlen und die dadurch verursachten elektrochemischen Änderungen in ihren Nervenzellen ermöglichen es uns, natürlich zu sehen.“^[>] Das kennzeichnet die Wahrnehmung als einen vielschichtigen Vorgang, über den sich das Weltverhältnis des wahrnehmenden Subjektes bildet.

In einer kritischen Analyse von **Descartes'** psychologischer Bildtheorie und der Ähnlichkeitstheorie entwickelt **John Hyman** eine einleuchtende Abbildungstheorie: „Wenn wir uns ein Bild ansehen, können wir normalerweise erkennen, was es abbildet, sagen wir ein Feld mit Mohn oder eine blühende Kastanie, indem wir es einfach ansehen – das heißt, ohne irgendeine Art Schluß zu ziehen – sofern wir wissen, oder uns vorstellen können, wie ein Feld mit Mohn oder eine blühende Kastanie aussieht, oder wir solch ein Ding erkennen würden, wenn wir es sähen. Das Umschließungsgestalt-Prinzip deckt, zusammen mit den Prinzipien,

*Descartes, zitiert nach
Hyman 1998 [36]*

Capurro 1995 [18]

Capurro 1995 [19]

Hyman 1998 [36]

welche sich mit relativer Größe und Farbe beschäftigen, auf, wie und bis zu welchem Grad die Oberfläche eines Bildes unsere Erfahrung kontrolliert, wenn wir seinen Inhalt wahrnehmen. Damit offenbart es uns auch, wie die Bildoberfläche und das Wissen, welches der Betrachter über Erscheinungen hat – das heißt, seine Fähigkeit, Dinge aufgrund ihrer Größen, Formen und Farben zu erkennen – zusammen seine Wahrnehmung des Inhaltes des Bildes erklären. So deuten diese drei Prinzipien [Größe, Form und Farbe] auf eine *via media* zwischen **Descartes'** nicht aufrechtzuerhaltender Doktrin, daß der Inhalt eines Bildes einfach eine Funktion der Wahrnehmung ist, die es in uns hervorzurufen sucht, und der Doktrin, gegen die er sich wandte, nämlich daß der Inhalt eines Bildes nur von den Formen und Farben auf der Bildoberfläche und den Formen und Farben der durch Bilder repräsentierten Objekte abhängt. [...] Immerhin ist ja schließlich, von einem bestimmten Standpunkt aus, alles, was dazu entworfen wurde, gesehen oder gehört zu werden oder auch einen bestimmten Geruch oder Geschmack zu haben, dazu entworfen worden, eine bestimmte Art psychologischen Effekt hervorzurufen. Daraus folgt jedoch nicht, daß der Inhalt eines Bildes von der Natur der sensorischen Wahrnehmung abhängt, die es in unserem Geist hervorzurufen geeignet ist. Dies ist tatsächlich das Gegenteil der Wahrheit, da die Natur der Wahrnehmung vom Inhalt des Bildes abhängt. [...] Ein Bild ist keine halluzinogene Droge. Der psychologische Effekt, den hervorzurufen ein Bild entworfen wurde, ist die visuelle Erfahrung der Wahrnehmung seiner visuellen Eigenschaften – seiner repräsentierenden und seiner nicht-repräsentierenden. [...] Dies ist eine plausible Abbildungstheorie, eben weil sie zeigt, wie wir einen Pfad ansteuern können zwischen dem falschen Subjektivismus, der den Inhalt eines Bildes einfach in Hinsicht auf die Wahrnehmung, die es in uns hervorrufen kann, definiert und dem falschen Objektivismus, der den Inhalt eines Bildes nicht in Hinsicht auf unsere Wahrnehmung des Bildes definiert.“^[>]

Hyman 1998 [44 bis 46]

Es geht **Hyman** offensichtlich nicht darum, den Gegensatz von Subjektivismus und Objektivismus aufzulösen. Vielmehr sucht er nach einer *via media*, um die Absolutheit jeder dieser Positionen in Frage zu stellen. Anhand von drei Prinzipien a priori [Umschließungsgestalt-Prinzip, relative Größe und Farbe] kann **Hyman** zeigen, daß es einen Zusammenhang der Ähnlichkeit zwischen Bildform und Bildinhalt gibt, der nichts mit der in uns hervorgerufenen Wahrnehmung zu tun hat. Damit kann er

die subjektivistische Auffassung von theoretischer Irrelevanz der Ähnlichkeit zwischen Bild und abgebildetem Gegenstand ad absurdum führen. Andererseits erklärt **Hyman**, wie ein Bild als Abbild wahrgenommen werden kann, ohne den Bezug der Ähnlichkeit zum abgebildeten Gegenstand behaupten zu müssen. Wir erkennen einen Bildgegenstand auch dann, wenn das Bezugsobjekt nicht anwesend ist. Voraussetzung dafür ist, daß die erfahrungsgeprägte Wahrnehmung Kenntnis von der Existenz und vom Aussehen des Gegenstandes hat oder sich zumindest eine Vorstellung von ihm machen kann. Das dürfte die Objektivisten überzeugen, denn erst durch das Betrachten eines Bildes kann sein Inhalt wahrgenommen werden.

Den Blick erweitern

Wahrnehmung ist eine aktive, nicht notwendig bewußte Auseinandersetzung mit den Gegenständen der Umwelt. Sie ist nicht einfach die gegebene natürliche Fähigkeit, in der Welt mit der Welt zu interagieren. Viele Wahrnehmungseigenschaften sind kulturell oder durch Erfahrung geprägt. Die Komplexität der Wahrnehmung ist zum großen Teil erworben. Wir können uns eine Katze vorstellen, die zum ersten Mal eine Wasserpfütze sieht. Neugierig wird sie eine Pfote hineinstrecken und den visuellen Eindruck erweitern um den Tastsinn, das Temperaturempfinden, das Empfinden der Flüssigkeit. „Mensch und Tier können die Nässe, die sie als Glanz sehen, fühlen, wenn sie sich näher an das glänzende Objekt heranbegeben. Sie können sich von der Realität des Wahrgenommenen durch die anderen Sinne und durch geeignete Verhaltensweisen jederzeit überzeugen. Je mehr Sinne ein Lebewesen besitzt und zu je mehr Interaktionen mit seiner Umgebung es fähig ist, desto mehr sieht es.“^[>] Das heißt auch: je differenzierter die Wahrnehmungsfähigkeit eines Lebewesens ist, desto mehr unterschiedliche Gegenstände kann es erkennen und in seine Lebensgestaltung einbeziehen. Erworbene und erlernte Differenzierungsfähigkeit ist eine notwendige Voraussetzung für eine komplexe Wahrnehmung. Für das Lebewesen Mensch ist die Unterscheidung nicht nur zwischen Gegenständen, sondern auch zwischen *Welt* und *Welt-Bild*, das sich wahrnehmungsvermittelt durch Abbilder von der Welt formt, eine wesentliche Grundlage der Existenz. Da uns die ursprüngliche Einbindung in Naturzusammenhänge verloren gegangen ist, können unsere *Welt-Bilder* [durch Medienvermittlung beschleunigt] uns dazu

Fellmann 1998 [192]

verleiten, sie mit der *Welt* zu verwechseln, sie für die *Welt* zu setzen oder die *Welt* zum Verschwinden zu bringen. Die Frage, ob die *Welt* so ist, wie wir sie sehen, läßt sich offenbar nicht [mehr] mit einem klaren Ja oder Nein beantworten. Das Auffinden von Differenzen zwischen den Gegenständen der Welt und den Bildern, die wir uns von ihnen machen, kann uns viel sagen über uns selbst, über die Eigenschaften unserer Wahrnehmung und über die Welt, in der wir leben. Diese Fragestellung mündet letztlich wieder in unserem *Weltverhältnis*, das nicht *bedeutungslos* oder *gleichgültig* ist. *Die Welt braucht uns nicht, aber wir brauchen die Welt* gilt als ontologische [Ur-]Einsicht. Die Welt[v]erklärungen, die von subjektivistischen und objektivistischen Positionen verkündet werden, versucht **Rafael Capurro** mit seinem *Spreng-Satz* aufzubrechen: „Nicht die Welt ist im Menschen, sondern der Mensch ist in der Welt“. Es geht ihm dabei um eine „Erweiterung des Blickes auf die ursprüngliche Verschränkung von Mensch und Welt“.^[>] Damit wäre die technokratische Trennung von *Außen* und *Innen* unhaltbar, hinter der sich die Offenheit unserer Daseinsverhältnisse verbirgt.

Capurro 1995 [18]

Für die Unwägbarkeit des Unterschieds zwischen der *Welt, wie sie ist* [*Außen*] und der *empirischen Realität unserer Wahrnehmung* [*Innen*] liefert die Kognitionstheorie **Brunswiks** einen interessanten Erklärungsansatz. **Egon Brunswik** [1903 bis 1955] war Experimentalpsychologe und Wahrnehmungsforscher. Er nannte sein Forschungsmodell *probabilistischen Funktionalismus*, die Unsicherheit ist das Kernstück dieser Theorie. Unsicherheit bedeutet, daß die Beziehung zwischen Gegenstand und Projektion des Gegenstandes zwar kausal ist, aber nicht eindeutig. Für Brunswik bilden das Lebewesen und seine Umwelt eine Einheit. „Das Lebewesen bedarf zu seiner Bestimmung [zur Bestimmung seiner Fähigkeiten und Leistungen] der Umwelt, die nicht es selbst ist, die sich von ihm absetzt, [...] da die Umwelt dem Lebewesen sowohl historisch als auch logisch vorausgeht. Das Lebewesen ist als biologisches Wesen Teil der Welt und von ihr abhängig und deswegen muß es sich auf die Welt beziehen, es muß die Welt wahrnehmen, um überleben zu können.“^[>] In **Brunswiks** Modell ist das Lebewesen eingebunden in die Umwelt. Es besitzt eine zentrale Region und eine periphere Region – seine Oberfläche, die Rezeptoren. Die Umwelt besteht aus der distalen Region [für **Brunswik** die physikalische Welt mit meßbaren Quantitäten und

Klopp 1998 [260]

Eigenschaften] und der proximalen Region. Nur dieser proximale Bereich ist dem Lebewesen mittels seiner Rezeptoren der peripheren Region zugänglich. In der proximalen Region – dem Oberflächenbereich der Umwelt – sind die Projektionen der distalen Region für das Lebewesen wahrnehmbar. „Egal auf welcher Ebene man beobachtet, die Dinge der Welt stehen alle [in unterschiedlichem Ausmaß] miteinander in Beziehung, es gibt keine Einheit, die isoliert vorkommt. [...] Es verursachen dieselben Dinge unzählbar viele [mehr oder weniger] verschiedene Projektionen, während sich die Projektionen unterschiedlicher Dinge sehr ähneln können [oder sich sogar vollkommen gleichen]. [...] Auf der einen Seite findet ein Prozeß von der [Um-]Welt hin zum Lebewesen statt. Dieser Prozeß ist kausal, d.h. die Dinge und Ereignisse der distalen Ebene verursachen die Projektionen bzw. die Reize auf der proximalen Ebene. Aber er ist auch mehrdeutig und gerichtet, d. h. die Dinge verursachen nicht nur eine Projektion, sondern unendlich viele, an unendlich vielen Orten. Das Lebewesen muß zur selben Zeit aktiv den Weg der kausalen Kette von der proximalen Ebene zu der ihm nicht direkt zugänglichen distalen Ebene, zur Welt, zu den Dingen zurückverfolgen. Es muß die kausale Kette rekonstruieren, rückwärts extrapolieren. Es muß aus den nicht eindeutigen Projektionen der proximalen Ebene auf die Dinge in der Welt schließen.“^[>] Diese Konzeption trennt nicht Außenwelt und Innenwelt voneinander, sondern deutet sie als untrennbar miteinander verbunden. Demnach haben wir es mit einer „Porosität des Gegenstandsbegriffs, des Bezugsbegriffs und des Bedeutungsbegriffs“ zu tun, die darauf beruht, „daß sich die Trennungslinien zwischen einer Außen- und einer Innenwelt nicht klar ziehen lassen. Mit anderen Worten, wir sind alle nicht ganz dicht!“^[>]

Klopp 1998 [258 bis 262]

Capurro 1995 [19]

Schöne Aussicht

Soll also die Grenzziehung zwischen *Außen* und *Innen* aufgegeben werden zugunsten von Untersuchungen des offenen [grenzenlosen] Bereichs, in dem die Überschneidungen von *Lebewesen* und *Umwelt* stattfinden? Interessant ist nicht [bloß], wie sich die Dinge voneinander trennen, sondern wo und wie sie sich berühren. Das Sehen als grundlegende Wahrnehmungstätigkeit, die unser *Welt-Bild* formt, ist als interaktives Verhältnis zwischen uns und unserer Umwelt zu deuten, wodurch Bewegung, Unruhe und Aktivität ausgelöst werden [können]. „Daß wir die aktiven Gestalter unseres Weltbildes sind, attestieren uns nicht nur Psychologen mit erforschten Phänomenen wie selektiver Wahrnehmung oder Aufmerksamkeitssteuerung.“^[>]

Werner 1996 [www]

Die visuelle Wahrnehmung läßt uns Bilder sehen. Das Sehen beruht auf der Differenzierung von Gegenständen der [sichtbaren] Welt [den Projektionen der *proximalen Region*]. Die Umsetzung von Schlußfolgerungen aus dem Gesehenen verlangt wiederum, die differenzierten Erkenntnisse zu integrieren [*die kausale Kette rückwärts zu extrapolieren*], um sich in der Umwelt *verhalten* und um *überleben* zu können. Und jetzt, da wir ahnen, wie wir sehen, möchten wir auch endlich wissen, was wir sehen.

Bildbegriff

Grundlage unseres Denkens, des Bewußtseins, des *Sich-bewußt-Werdens*, ist das Sehen. Sehen ist aber nicht als isolierte visuelle Wahrnehmung zu betrachten. Denn je mehr von den Gegenständen der Welt wir *erfaßt* [berührt] haben, desto mehr können wir sehen.^[>] Denken setzt Sehen voraus: *Denken ist zugleich Sehen, nicht umgekehrt*. Unter Denken verstehe ich die bewußte Herstellung eines Verhältnisses zur Welt infolge bewußten Wahrnehmens. Denken wäre damit die Besonderheit des menschlichen Bewußtseins, sich mit den *vorgefundenen* Gegenständen der Welt nicht *abzufinden*. Erkenntnisse als *Ergebnisse des Erkennens* sind der notwendige Extrakt des Denkens – unser Gedankenmaterial. Denken ist nicht mit der Anhäufung von Erkenntnissen zu verwechseln, die man unter dem Begriff des Wissens zusammenfaßt. „**Marguerite Duras** hat einmal gesagt, Wissen sei das, was man in der Schule lernt, und Erkennen sei das, was man durch sich selber gelernt habe. Wissen ohne Erkenntnis ist nichts. Erkenntnis erlaubt es, über das Wissen zu verfügen, und nicht sein Sklave zu sein.“^[>] Demnach wäre Denken aufzufassen als das ständige Infragestellen seiner Ergebnisse, als aktive Auseinandersetzung mit den Gegebenheiten der Welt – ihrer *Wahrnehmung*, in der unser Sehen als das primäre Mittel erscheint. Denken ist zugleich Sehen. Denken ohne Sehen wäre kein Denken.

Ein bewußtes Verhältnis zur Welt einzunehmen heißt, die Differenz zwischen unserem [Bewußt-]Sein und der Welt und den damit verbundenen *ersichtlichen* Widerspruch [wir als Antonym zur Welt] zu erkennen. Diese Differenz kommt durch Bilder zum Vorschein: „Wir machen uns Bilder der Tatsachen.“ und „Das Bild ist ein Modell der Wirklichkeit.“^[>] – „Man kann behaupten, ohne Bilder seien die Tatsachen und damit die Welt als Gesamtheit nicht erkenntlich, denn jede Bildung von Wissen ist nur als ein Antonym [*zu den Tatsachen*] und nicht als eine in sich ruhende Konstellation denkbar.“^[>] Offenbar ist unser Denken von Bildern abhängig, da es selbst auf ihm beruht. Unser *In-der-Welt-Sein* vermittelt sich durch Bilder. Sie sind das Zeichen für das Bestehen einer Differenz zwischen uns und den Gegenständen der Welt. Diese Differenz ist ein *Modell*, von *Bewußtsein* und *Wahrnehmen* gebildet. Wir können Bilder bezeichnen als die *Schnittstellen unseres Weltverhältnisses*.

siehe BILDENTSTEHUNG [012]

Carrière 1999 [183]

Wittgenstein 1963 [16]

Werner 1996 [www]

Das Bild – unendliche Weiten

Um dieses Verhältnis zur Welt zu verstehen, brauchen wir einen Begriff dafür, was ein Bild ist: „Der Begriff des Bildes gliedert sich in ein semantisches Feld, das von zwei entgegengesetzten Polen bestimmt ist. Der eine bezeichnet das perzeptuell unmittelbar wahrgenommene oder sogar materiell existierende Bild, der andere beinhaltet das bloß mentale Bild, das in Abwesenheit visueller Stimuli evoziert werden kann. Diese semantische Dualität von Bildern als Wahrnehmung und Vorstellung ist in dem abendländischen Denken tief verwurzelt.“^[>] Das Problem, einen einheitlichen Bildbegriff zu definieren, wird offensichtlich, wenn wir versuchen, alle möglichen Fügungen, die das *Bild* für sich beanspruchen, in das oben genannte *semantische Feld* einzuordnen. Wir sprechen von Vorbildern, Weltbildern, Spiegelbildern, Menschenbildern, Sprachbildern, Klangbildern, Abbildern, Traumbildern, Fernsehbildern, Druckbildern, Gedankenbildern, Zerrbildern, Götzenbildern, Bühnenbildern und vielen anderen Bildern mehr. Für das *Bild* scheint daher der Begriff der *Familienähnlichkeit* [Wittgenstein] angebracht zu sein. Nicht allein die enge Verknüpfung von Denken und Sehen zeigt auch, daß Bilder keinesfalls als rein visuelle Phänomene aufzufassen sind. Die Komplexität des Bildbegriffs möchte ich anhand eines sprachlichen Bild[komplex]es illustrieren:

„Zugfahrt: 5 vor 10 p.m. Italien: Soldaten, wieder mal, in oliv-grün.
Manche sehen aus, Zitat: „kann weder lesen noch schreiben“/:
dampfendes Zischen unter den Wagen hervor./: Udine!/: In was für Tiefen
reichen die Träume?: Man bedenke: Über 1 Millionen Jahre tief ist der
Speicher menschlichen Lebens, was sich da alles angesammelt hat!/:

Was da alles versteinert, verkohlt, verfestigt, eingewöhnt ist! [...]

Und unter diesem Gesichtspunkt ist es wohl äußerst nützlich,
Verhaltensforschung zu betreiben, Umweltforschung zu betreiben,
Gedanken sich anzusehen wie eine Umwelt: denn da sind alle
festgefrorenen Entwicklungen des Lebens zu sehen“^[>]

Diese Situationsbeschreibung besteht aus Zeit- und Ortsangaben [5 vor 10 p.m.; Italien/Udine], visuellen Eindrücken [Soldaten, olivgrün; Dampf unter den Wagen hervor; Udine/Bahnhofschilder mit Ortsnamen], Geräuschen

Nöth 2000 [427]

Brinkmann 1979 [167]

[dampfendes Zischen] und diversen Assoziationen [weder lesen noch schreiben; Tiefen der Träume; Speicher menschlichen Lebens; versteinert, verkohlt, verfestigt; Gedanken wie eine Umwelt ansehen]. Das führt zu der Annahme, daß Bilder *immer* vielschichtig und komplex *sein müssen*. Unsere Wahrnehmung kennt keine *reine Sichtbarkeit*. Die Assoziationen belegen die kulturelle, gesellschaftliche und individuelle Bedingtheit dieser nuancenreichen Beschreibung einer Sinneswahrnehmung.

Nach den kurzen Gedanken-Gängen durch die Komplexität des Bildbegriffs möchte ich diesen nun hinsichtlich der Bilder, die Gegenstand dieser Abhandlung sind, einschränken und konkretisieren. Dafür bietet sich die Analyse der von **Fellmann** formulierten *semiotischen Theorie des Bildes* an.^[>] Der semiotische Bildbegriff wird von **Fellmann** aus der ontologischen und der phänomenologischen Auffassung vom Bild abgeleitet. Dem ontologischen Bildbegriff der Antike und des Mittelalters zufolge „ist das Bild primär ein Ding, allerdings kein für sich seiendes, sondern ein solches, in dem sich andere Dinge körperlicher oder geistiger Natur Ausdruck verschaffen“.^[>] Dahinter steckt eine *magische Form des Umgangs mit Bildern*, die das Bild *primär von seinem Ursprung her* bestimmt und es damit *zu sehr in die Nähe der Spur* rückt. Im 19. Jahrhundert entwickelt **Edmund Husserl** den phänomenologischen Bildbegriff, „der das Bild in Analogie zur Sprache als Bewußtsein auffaßt, als intentionale Beziehung zwischen Betrachter und Bildträger, bei der das Bewußtsein in gewissem Sinne das Sein bestimmt“.^[>] An dieser Auffassung scheint problematisch zu sein, daß die Entscheidung, ein Bild *als* Bild zu erkennen oder anzusehen, nicht im Ermessen des Betrachters liegt. „Vielmehr schreibt mir das vorliegende Bild vor, ob es ein Bild ist und was es darstellt.“^[>] So sieht **Fellmann** durch den phänomenologischen Bildbegriff „das Bild zu nahe an das Wort heran[ge]rückt“^[>]. Der semiotische Bildbegriff, für den **Fellmann** plädiert, „besagt, daß Bilder gegenüber der Spur einerseits und gegenüber dem Wort andererseits eine besondere Klasse von Zeichen bilden. Ich nenne sie Wahrzeichen. *Wahrzeichen* in dem Sinn, wie beispielsweise der Eiffelturm das Wahrzeichen von Paris ist. Er ist es nämlich nicht als realer Gegenstand, sondern als Anblick, gleichsam als *Logo*, das wir vor Augen haben, wenn wir an Paris denken. Die Wahrheit des Wahrzeichens hat einen doppelten Sinn: Richtigkeit der Darstellung sowie Bedeutsamkeit des Anblicks“.^[>]

Fellmann 1998 [188 ff.]

Fellmann 1998 [188]

Fellmann 1998 [188]

Fellmann 1998 [189]

Fellmann 1998 [189]

Fellmann 1998 [189]

Diese *semiotische Bildtheorie* soll erklären, warum wir Bilder als solche erkennen und nicht als indifferente Farbmuster sehen. Dafür stellt **Fellmann** die These auf, daß *die syntaktischen Regeln, durch die ein Bild sichtbar wird*, im Bild selbst vorliegen. „Als Wahrzeichen muß das Bild aus sich selbst heraus verstanden werden. Das ergibt sich aus dem Primat der syntaktischen Form. Bedeutung ist im Bild allerdings nicht wie Wasser im Eimer, sondern so, daß das syntaktisch dichte System der Bildoberfläche den Betrachter zwingt, es als Ansicht von etwas zu sehen, das sich vom Bildträger unterscheidet. Der Betrachter schafft also keinen Sinn, er vollzieht ihn nur.“^[>]

Fellmann 1998 [191]

Die *Richtigkeit einer Darstellung* wäre demnach identisch mit der unmittelbaren *Wahrnehmung eines Gegenstandes*, den wir *vor uns* haben. Dagegen wäre die *Bedeutsamkeit des Anblicks* erst dadurch gegeben, daß wir die Darstellung als *Ansicht von etwas* sehen, das sich von ihrem materiellen Träger *unterscheidet*. „Eine Ansicht wird zum Bild, wenn sie von der raum-zeitlichen Wirklichkeit isoliert ist.“^[>] Oder anders: „In einem Bild wird die Sichtbarkeit von der Anwesenheit der Sache getrennt“^[>].

Fellmann 1998 [190]

Wiesing 1998 [98]

Die vom Gegenstand der Betrachtung losgelöste Sichtbarkeit erscheint als notwendiges und fundamentales Kriterium derjenigen Bilder, die uns in Gestalt irgendeines materiellen Trägers [Felswand; Ölfarbe auf Leinwand; Licht auf Monitor] entgegentreten. Die digitalen Bilder ordnen sich in das oben aufgeführte *semantische Feld als perzeptuell unmittelbar wahrgenommene und materiell existierende* Bilder ein. Es sind technische Bilder, die uns durch die Umsetzung des auf magnetischen oder optoelektronischen Speichereinheiten [Festplatte, Diskette, CD-ROM] vorliegenden binären Codes mittels Hardware [Computer, Monitor, entsprechende Schnittstellen] und Software [Grafikprogramme, Monitortreiber] sichtbar gemacht werden.

Sehen und gesehen werden

Digitale Bilder sind wie alle bekannten bildhaften Äußerungen der menschlichen Kultur bewußt hergestellte Artefakte, in denen sich unser Verhältnis zu den Dingen und zu uns selbst Ausdruck verschafft. In diesem Zusammenhang weist die semiotische Bildtheorie von **Fellmann** eine entscheidende Schwäche auf: zwar erkennt er die Tatsache an, daß *zu verschiedenen Zeiten* Bilder auch immer *zu verschiedenen Zwecken*

erzeugt werden, er besteht aber auf „der fundamentalen Einheit der Bildsyntax, die alle Bildarten verbindet und von anderen Zeichensystemen unterscheidet“^[>]. Und „die syntaktischen Regeln, durch die ein Bild sichtbar wird, sind (...) solche der Betrachtung“^[>]. **Fellmann** definiert seinen semiotischen Bildbegriff also immer vom Betrachter her. Er bezieht sich dabei explizit auf *erzeugte* Bilder, und nicht auf *perzeptuell unmittelbar wahrgenommene* Ansichten der Wirklichkeit. Die Syntax der *erzeugten* Bilder aber nur vom Betrachterstandpunkt her zu beschreiben, wäre eine [zu] starke Vereinfachung des *Prozesses* der Bilderzeugung. Natürlich ist unsere Fähigkeit, Bilder zu erkennen, Voraussetzung für unsere Fähigkeit, Bilder zu erzeugen. So *erkennen* wir auch ein *indifferentes Farbmuster* als Bild, wenn wir *wissen*, daß es als bloßes Farbmuster *erzeugt* wurde, wenn seine *Bedeutsamkeit als Bild* gerade die Darstellung eines indifferenten Farbmusters *sein soll*. Das heißt, das der Betrachter schon dann den Sinn eines Bildes schafft, wenn es noch erzeugt wird. Denn das spätere Ansehen des Bildes durch einen Betrachter wird vom Erzeuger als stumme Vereinbarung vorausgesetzt [auch dann, wenn nur der Erzeuger selbst der Betrachter sein soll!]. Es ist keinesfalls so, daß der Betrachter den Sinn *nur vollzieht*: „Die Aussage ist eine Funktion des Zwecks“!^[>] Und jeder Bilderzeuger wird die *Schlußfolgerungen des Betrachters*, also die *Aussage*, die er mit dem *Gesehenen* verbindet, in die *Zweckbestimmung bei der Bilderzeugung* einbeziehen. Alles andere führte wieder zu der [falschen] objektivistischen Annahme, der Bildinhalt wäre dem Betrachter einfach vorgegeben. Wie wir im Abschnitt *BILDENTSTEHUNG* gesehen haben, ist Wahrnehmung aber ein *notwendig* aktiver Vorgang, bei dem das wahrnehmende Subjekt *die kausale Kette zu den Dingen zurückverfolgen* [können] muß. Dieser wechselseitige Prozeß ist gekennzeichnet von den kulturellen, gesellschaftlichen und individuellen Eigenschaften des Bilderzeugers und des Bildbetrachters. Die Aussage eines Bildes ist zudem *immer* kontextabhängig. So wird ein Bild der *Titanic* vor ihrer ersten Fahrt sicher als Beweis für die technische Schöpferkraft des Menschen angesehen worden sein. Nach dem Eintreten der für unmöglich gehaltenen Katastrophe wird das Bild der *Titanic* wohl eher als Sinnbild für die technologische Hybris der Menschen gelten. Damit verbunden ist auch die Motivation oder das Interesse des Bilderzeugers, das Bild in einen bestimmten Kontext einzuordnen.

Fellmann 1998 [190]

Fellmann 1998 [189]

Sontag 1989 [222]

Die Frage, ob **Fellmanns** These *von einer fundamentalen Einheit der Bildsyntax, die alle Bildarten verbindet* zutrifft, soll hier nicht näher untersucht werden, da im Feld der Theorie große Uneinigkeit darüber herrscht, ob es diese *Syntax des Bildes* überhaupt gibt. Auf die *technische Syntax* digitaler Bilder werde ich im Abschnitt *Digitale Ästhetik* zurückkommen, denn diese ist ein unbestreitbares Charakteristikum der Bildästhetik. Erst anhand von Kenntnissen der technischen Möglichkeiten und Grenzen von Bildern sind Bilderzeuger und Bildbetrachter in die Lage versetzt, die *Aussage* als eine *Funktion des Zwecks* [richtig] zu setzen und/oder einzuschätzen.

Bildentstehung

Die Welt, die wir sehen, ist so, wie wir sie sehen: unsere Wahrnehmungs-Welt. Wir sehen nicht die Beschaffenheit, sondern die Erscheinungsweise der Gegenstände, vermittelt durch unsere Wahrnehmung. Die Frage, ob die Welt *wirklich anders* ist als wir sie sehen, kann als irrelevant betrachtet werden. Denn um die Welt anders zu sehen, als wir sie sehen, müßten wir einen anderen Standpunkt der Betrachtung einnehmen. Wir können uns einen anderen Betrachtungsstandpunkt zwar vorstellen, wir können ihn aber selbst nicht einnehmen. Dazu müßten wir andere sein.

Die Welt, die wir sehen, ist unsere Welt.

Bildbegriff

Der Bildbegriff unterliegt einer semantischen Dualität: wir kennen Bilder der Wahrnehmung und Bilder der Vorstellung. Die Bilder der Wahrnehmung lassen sich unterscheiden in die *unmittelbar wahrgenommenen* und solche, bei denen mittels eines materiellen Trägers *die Sichtbarkeit vom Gegenstand der Betrachtung losgelöst* ist. Zu letzteren gehören die digitalen Bilder als technische Bildart. Alle von Menschen hergestellten Bilder sind Zeichen für das Bestehen einer Differenz zwischen uns und den Gegenständen der Welt.

Bilder sind die Schnittstellen unseres Weltverhältnisses.

Bilder sind keine Fiktionen, sondern
praktisch wirksame Energien und Tatsachen.

Carl Einstein

Bildgeschichte

Die ältesten uns bekannten Bilder sind Felsbilder aus der Altsteinzeit, circa 30 000 Jahre alt. „Bilder aus Stein, sei es auf Höhlenwänden oder freien Felsen, gehören zu den frühesten Manifestationen menschlicher Kreativität, und der Homo sapiens malte viele Tausend Jahre Bilder, bevor er zu schreiben begann. [...] Was uns in den Felsbildern entgegentritt, ist eine Symbiose von Wirtschaftschronik, Kalender, mythologischen Vorstellungen und religiös-rituellen Komponenten.“^[>] Neben der mündlichen Überlieferung ist die *Bildtechnik* die älteste Form kultureller Gedächtnisse. Diese *kulturelle Bildtechnik* besitzt eine hohe Kapazität der *Informationsfixierung*. Mit der Darstellung beliebiger Inhalte und einer relativen Unabhängigkeit vom Material des Bildträgers beweist sie ebenso eine große Flexibilität. Die ersten Maler „haben ihre Anschauungen an Höhlenwänden festgehalten, um sie anderen [auch uns] zugänglich zu machen“.^[>]

Die Motivation zur Informationsfixierung in Bildern mag zu allen Zeiten ähnlich gewesen sein, jedoch nicht identisch: „Die Einstellung der Menschen zu dem, was aufzeichnungswürdig ist, und ihre Vorstellung davon, welche Auswahl aus der Fülle an verfügbaren Informationen zu treffen ist, sind kulturspezifisch. Dies bedeutet, daß es in den Kulturen der Welt recht unterschiedliche Auffassungen darüber gibt, warum man was und für wen aufzeichnet, ganz zu schweigen von den unterschiedlichen technischen Möglichkeiten, Informationen zu fixieren.“^[>] In unserer Wahrnehmung spielt Bildlichkeit eine entscheidende Rolle. Seit mindestens 30 000 Jahren gibt es Bilder als materielle Repräsentationen unserer Welt. Viel länger als die Schrift prägen von Menschen hergestellte Bilder als Vermittler [*Medien*] unsere Welt-Sicht. Ganz gleich, worum es sich handelt – Wandbilder in den Grabkammern altägyptischer Könige, Gemälde der italienischen Renaissance oder Musikvideos auf MTV – Bilder sind symbolischer Ausdruck unseres Weltverhältnisses. Indem wir Bilder schaffen, entscheiden wir uns für bestimmte Deutungen der Wirklichkeit. „Die unberührte Wirklichkeit scheint in dem Maße, in dem das Symbol-Denken und -Handeln des Menschen reifer wird, sich ihm zu entziehen. Statt mit den Dingen selbst umzugehen, unterhält sich der Mensch in gewissem Sinne dauernd mit sich selbst. Er lebt so sehr in sprachlichen Formen, in Kunstwerken, in mythischen Symbolen oder religiösen Riten, daß er nichts erfahren oder erblicken kann, außer durch Zwischenschaltung dieser künstlichen Medien.“^[>]

Haarmann 1998 [22/28]

Flusser 1999 [16]

Haarmann 1998 [37]

Cassirer, zitiert nach
Postman 1997 [20]

Die Bilder stehen zwischen uns und der *unberührten* Wirklichkeit, der Welt. Durch Bilder können wir die Welt *erfahren* – oder die Welt vor uns *verbergen*. Sie sind das Medium, durch das wir die Welt *erblicken*, oder der *Schein*, der uns *blendet*.

Zerstreute Aneignung

Seit den steinzeitlichen Felsbildern haben sich die technischen Möglichkeiten der Bildherstellung stark erweitert und ausdifferenziert. Eine Kulturgeschichte der Bilder ist aber nicht gleichzusetzen mit der zeitlichen Abfolge der Entwicklung von Techniken zur Bildherstellung. Ganz wesentlich sind die kulturspezifischen Unterschiede in dem, was in Bildern auf welche Weise festgehalten und dargestellt wird, und zu welchem Zweck die Bilder verwendet werden. Diese *BILDGESCHICHTE* kann nur einen fragmentarischen Blick auf die Entwicklung der Bilder bis heute werfen; der Schwerpunkt der Ausarbeitung [die *digitalen Bilder* als jüngste technische Bildart] gibt den Blickwinkel vor: die Entwicklung der technischen Möglichkeiten zur Bilderzeugung. Von technischen Bildern ist zu sprechen, wenn die Technik nicht mehr als Handwerk, sondern als maschinelle Methode zur Bildproduktion aufzufassen ist. Die Übergänge sind oft fließend, wie zum Beispiel beim Holzschnitt oder in der Fotografie. Der Holzschnitt ist die älteste bekannte Methode zur massenweisen Reproduktion von gedruckten Bildern. Bei künstlerischen Anwendungen des Holzschnitts können durch unterschiedlichen Farbauftrag verschiedene Drucke von derselben Vorlage gemacht werden. Ist jeder grafische Abdruck des Holzstocks als ein Original zu betrachten? Ähnlich ist es in der Fotografie: „Von der photographischen Platte z. B. ist eine Vielheit von Abzügen möglich; die Frage nach dem echten Abzug hat keinen Sinn.“^[>] Die massenweise Herstellbarkeit technischer Bilder zerstört den Originalcharakter eines traditionellen Bildes. Das [aktuelle] *Hier & Jetzt* wird zum [möglichen] *Überall & Immer*. Mit dem einmaligen Dasein, der Echtheit, der Einzigkeit des Bildes verschwindet auch sein „Eingebettetsein in den Zusammenhang der Tradition“. ^[>] Das technische Bild kann nicht nebenbei oder zufällig reproduziert werden, sondern es ist gerade auf Reproduzierbarkeit hin angelegt. Die technische Reproduzierbarkeit erscheint als das fundamentale Kriterium für die Unterscheidung von vor-technischen und technischen Bildern. Nach Flusser „wäre dies der Unterschied zwischen traditionellen und technischen Bildern: die ersten sind Anschauungen von Gegenständen, die zweiten Komputationen von Begriffen“. ^[>]

Benjamin 1977 [144 f.]

Benjamin 1977 [143]

Flusser 1999 [14]

Nach **Benjamin** ist der Kultwert, die Ritualfunktion eines Bildes gleichzusetzen mit seiner auratischen Daseinsweise. So wie die Reproduzierbarkeit die Aura des [Kunst-]Bildes zertrümmert, so zerstört sie die Möglichkeit seiner kontemplativen Betrachtung. Die neuen Bildarten Fotografie und Film fordern laut **Benjamin** eine Aneignung durch Zerstreuung:

„Die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezzeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem Wege der bloßen Optik, also der Kontemplation, nicht zu lösen. Sie werden allmählich nach Anleitung der taktilen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt. [...] Die Rezeption in der Zerstreuung, die sich mit wachsendem Nachdruck auf allen Gebieten der Kunst bemerkbar macht und das Symptom von tiefgreifenden Veränderungen der Apperzeption ist, hat am Film ihr eigentliches Übungsinstrument.“^[>] Was sich durch die neuen technischen Bilder verändert, ist also nicht zuletzt unsere Art und Weise der Wahrnehmung. Das Ansehen der technischen Bilder ist mit dem Akzeptieren ihrer *Chockwirkung* [**Benjamin**] verbunden. Dadurch wird die traditionelle menschliche Apperzeption unterminiert. Eine neue *Logistik der Wahrnehmung* [**Virilio**] beginnt sich zu formieren.

Benjamin 1977 [166 f.]

Ein weiteres Phänomen, das mit der Entwicklung der technischen Bilder auftauchte, war das Infragestellen des herkömmlichen Wirklichkeitsbegriffes. Am Beispiel der Fotografie schildert **Susan Sontag**, wie sich durch eine Technik, die doch eigentlich getreue Abbilder der Realität herstellen sollte, der Bedeutungvektor zwischen Welt und Bild umkehrte:

„Ein gefälschtes Gemälde [...] verfälscht die Kunstgeschichte. Ein gefälschtes Foto [...] verfälscht die Wirklichkeit. [...] Fotografien vermitteln nicht einfach [...] Realität. Die Realität wird vielmehr danach befragt und bewertet, inwieweit sie der Fotografie entspricht.“^[>] Damit ist ein latentes Umschwenken vom *Welt-Bild* [wir machen uns Bilder von der Welt] zur *Bild-Welt* [die Welt sind die Bilder, die wir uns von ihr machen] vorgezeichnet. Dazu **Paul Virilio**: „Die Momentaufnahme der Photographie, die als ein unbezweifelbarer Beweis für die Existenz einer objektiven Welt betrachtet wurde, war tatsächlich Träger ihres künftigen Verfalls. [...] Indem [...] die Photographie die *Beweise* für die Realität vermehrte, entleerte sie diese gleichzeitig.“^[>] Je mehr Bildausschnitte der Wirklichkeit als Informationssequenzen verteilt werden, desto weniger informativ ist die Wirklichkeit. Mit der *Entleerung der Realität* verschwindet aber nicht die Wirklichkeit.

Sontag 1977 [204 f.]

Virilio 1989a [58 f.]

Vielmehr verschwindet unsere Sensibilität für die Bilder, „die ursprünglich vom Universum ausgingen“.^[>] Die Fotografie schafft mit der maschinellen Bildtechnik eine neue Geschwindigkeit der Informationsfixierung. Mit der Reproduzierbarkeit ihrer Ergebnisse und der Möglichkeit ihrer massenhaften Verbreitung beginnt das Zeitalter des öffentlichen Bildes. Es scheint also offensichtlich, daß die technischen Bilder die Art unserer Wahrnehmung und damit unsere Welt-Anschauung und unsere Auffassung der Wirklichkeit auf irreversible Weise verändert haben.

Ausdehnung der Wirklichkeit

Lithografie und Fotografie brachten im 19. Jahrhundert das *Universum der technischen Bilder* [Flusser] zum Vorschein. Auf Papier gedruckte Bilder und fotografische Abzüge machten den Anfang. Darauf folgte der Film und schließlich das Fernsehen, die auf Lichtprojektionen beruhen. Durch die Videotechnik wurde die elektromagnetische Speicherung für Bilder nutzbar gemacht. „Das optische Bild zeigt uns immer ein völlig momentanes, abgeschlossenes und buchstäblich im Granulat des Films oder in der Ausrichtung der magnetischen Teilchen der elektromagnetischen Bänder kristallisiertes Reales. Der Begriff der Re-präsentation, die ein Anwesendes durch das Bild wieder vergegenwärtigt, drückt genau die dieser Technologie eigene Darstellungsweise aus.“^[>] Die Bildtechniken Druck, Fotografie, Film, Fernsehen und Video wurden eigens zum Zweck der Bilderzeugung und -darstellung entwickelt. „Realismus und Weltbezug waren die Basis, auf der das System der technischen Bilder errichtet war [...]“^[>] Die digitalen Bilder lösen mit ihrer Erscheinungsweise den herkömmlichen Welt-Bild-Zusammenhang auf, denn: „Das synthetische Bild repräsentiert nicht das Reale, es simuliert es. Es läßt keine optische Spur, keine Aufzeichnung irgendeiner Sache sehen, die da gewesen und dies jetzt nicht mehr ist, sondern erzeugt ein logisch-mathematisches Modell, das weniger die phänomenale Seite des Realen beschreibt als die Gesetze, die es beherrschen.“^[>] Mit der technischen Simulation bringen die digitalen Bilder eine neue Dimension der Veränderung des Wirklichkeitsbegriffes hervor. Die medial darstellbare Realität dehnt sich aus auf simulierte Entwürfe, auf Virtualität, deren Referenz ausschließlich in den Vorstellungen des Bilderzeugers und der verwendeten Technik liegen kann. Solche fiktiven Bilder gab es auch vorher schon. Was die digitalen Bilder qualitativ von ihren Vorgängern unterscheidet, ist ihre neue, direkte Art der Interaktivität

Virilio 1989b [83]

Couchot 1991 [347]

Winkler 1997 [191]

Couchot 1991 [348]

und die Möglichkeit, sie mittels sensorischer Schnittstellen zu komplexen virtuellen Welten auszubauen. Flexibilität und Universalität ihrer Anwendung verdanken die digitalen Bilder der Computertechnik. Diese Technik wurde aber keineswegs *einzig zum Zweck der Bilderzeugung und -darstellung* entwickelt. Von welchen Interessen und Motivationen die Entwicklung der Computertechnik bestimmt war und was die Ästhetik digitaler Bilder geprägt hat, davon handelt das Kapitel *BILDMASCHINEN*.

Erstaunliche Vorbilder

Interaktivität und Virtualität gehören zum Charakter digitaler Bilder. Die Suche nach entwicklungsgeschichtlichen Referenzen dieser Eigenschaften führt zu erstaunlichen *Vor-Bildern*: es sind Werke der auratischen Kunst, der gegenstandslosen Malerei, des Kubismus. Die *Wiederentdeckung des Lichts* durch die Fotografie verlief quasi parallel zur Entwicklung des Impressionismus in der Malerei. **Carl Einstein** hat die Situation folgendermaßen beschrieben: „Mit dem Impressionismus rückte Aufruhr heran, und bisher gewisse Formschemen wurden aufgelöst. [...] Wiederentdeckung des Lichts! [...] Sehen ist nichts fertig Gegebenes, vielmehr aufschimmern der Umriß, ein Stück Körper, ein Aufleuchten, Farbverhältnisse. [...] visuelle Abkürzungen [...] Licht ist also ein Mittel subjektiven Wertens. [...] Der Betrachter sollte den Mangel an komplexer und statischer Form durch die synthetische Mischung der Farbteile im Auge, also durch eigenes Verbinden und gesteigerte Mitarbeit ersetzen. [...] das Licht selbst zaubert die Dinge hervor [...] Das Bild ist nur noch die farbige Pause des gleitenden Geschehens.“^[2] Die Werke der modernen Kunst fordern nach **Einstein** die bewußte Aktivität des Betrachters. Das Bild entsteht erst aufgrund des interaktiven Verhältnisses, das der Betrachter zu ihm einnimmt. Interaktivität als gestalterische Absicht läßt sich demnach [mindestens] bis zum Impressionismus zurückverfolgen. **Sigfried Giedion** bemerkt zum Kubismus: „Die Kubisten zerlegen das Objekt, um seinem inneren Wesen nahezu-kommen. Sie erweitern die Skala der optischen Vision, wie die zeitgenössische Wissenschaft die Gesetze der Materie erweitert. Das ist der Grund, warum für die räumliche Erfassung der einzige Blickpunkt nicht mehr ausreicht.“^[3] Die Polyperspektive ist keine Erfindung der digitalen Ästhetik, sondern sie reicht zurück zu den Anfängen der Kunst des 20. Jahrhunderts. Von einigen Künstlern wurden formale Experimente und Gegenstandslosigkeit zu den neuen Fundamenten der Kunst erklärt. Die Virtualität

Einstein 1988 [5 bis 11]

Giedion 1992 [281]

digitaler Bilder findet darin ihren Ausgangspunkt. Die Gegenstandslosigkeit der Kunst wurde aus universellen [kosmischen] Erwägungen abgeleitet: „Das Universum treibt im Wirbel einer Bewegung ohne Gegenstand dahin. Auch der Mensch mit seiner ganzen gegenständlichen Welt treibt in der Unendlichkeit des Gegenstandslosen umher.“^[>]

Der von **Benjamin** konstatierte Wandel der sozialen Funktion der Kunst infolge des Aufkommens der technischen Bilder wurde schon 1919 von **Rodtschenko** angesichts der gegenstandslosen Malerei im *Manifest der Suprematisten und Gegenstandslosen* angenommen: „Die Gegenstände sind gestern gestorben. Wir leben in einem abstrakten geistigen Schöpfungstum. Wir sind die Schöpfer des Abstrakten, der Farbe als solcher, der Töne als solcher. [...] Wir lobpreisen die Schwingungen der Erfinder. [...] Neuerer aller Zeiten und Länder, Erfinder, Erbauer des Neuen, ewig Neuen, wir eilen in die Unendlichkeit der Errungenschaften. [...] In zwanzig Jahren wird die Sowjetrepublik stolz auf diese Bilder sein.“^[>] Dahinter steckt die Auffassung, daß Bilder durch Umwälzung der [Alltags-]Ästhetik genauso gesellschaftsverändernd wirken, wie revolutionäre soziale Umwälzungen. Verändern *diese Bilder* wirklich *die Welt* [die wirkliche Welt], oder verändern sie nicht vielmehr uns und unser Verhältnis zur Welt, unsere Sicht auf die Dinge [unsere Welt-Sicht, unser Welt-Bild]? Und tun sie das nicht weniger wegen formal-ästhetischer Innovationen, als vielmehr wegen der technischen Möglichkeiten ihrer massenhaften Produktion und Verteilung? Indem die [technischen] Bilder überall massenhaft auftreten, werden sie öffentlich wirksam. Die Bilder in der Öffentlichkeit werden zum öffentlichen Bild. So führen die technischen Bilder schließlich dazu, „daß die Gegenwart sich einer neuen, zweiten Wirklichkeit, einer simulierten Realität konfrontiert sieht, in der die öffentliche Bildproduktion anwachsend die Kommunikation und das gesellschaftliche Leben bestimmt oder gar beginnt, sich an dessen Stelle zu setzen.“^[>] Noch brisanter schildert **Flusser** das Phänomen: „Die technischen Bilder dringen durch zahllose Kanäle [...] und verstopfen damit alle öffentlichen Räume“.^[>]

Verbrennen die *Bilder des Universums* in den Monitoren, den *Lagerfeuern des 20. Jahrhunderts* [Glaser]? Wird die Allgegenwart der technischen Bilder unsere Sinne besetzen? Verschwinden wir in einer Bilderflut?

Malewitsch, zitiert nach
Virilio 1989a [79 f.]

Rodtschenko 1993 [24 f.]

Diers 1997 [31]

Flusser 1999 [58]

Bilderkrise

Wer kann wirklich wissen, ob das Universum expandiert? Jedoch der von uns selbst geschaffene Kosmos, das Universum der technischen Bilder, expandiert ohne Zweifel. Dieses Bilderuniversum ist der sichtbare Ausdruck *einer* [mindestens 30 000 Jahre alten] zwischen uns und der Welt vermittelnden [Medien-]Ebene. Es ist *ein* Ergebnis unseres *Symbol-Denkens* und *Symbol-Handelns* [Cassirer].

Ist das moderne [technische] *Bilderuniversum* Zeichen einer *Bilderflut*, einer *Bilderschwemme*? Sind wir von einem *Bilderwahn* besessen? Erleben wir einen *Bildexzess* ungeahnten Ausmaßes? Wird alles enden in einem *Bildersturm*, einer *rituellen Bildzerstörung*? Oder ist der *Kosmos der Bilder* nicht vielmehr einer der *Bilderlosigkeit*? Brauchen wir ein *Bilderverbot*? Was bedeutet eine *Inflation der Bilder*?^[>] So vielfältig die Begriffe sind, die auf eine *Krise der Bilder* hinweisen, so verschieden sind die Möglichkeiten ihrer Deutung.

Das Erkennen [und Benennen] von Bildern setzt ein „Wissen um Differenz“ voraus: „Bilder [...] werden als Zeichen für repräsentierte Gegenstände oder Eigenschaften erkannt, [...] selbst dann [...], wenn die Abbildung keine direkte Ähnlichkeit mit der Abbildung eines Wahrnehmungsgegenstandes aufweist.“^[>] Und selbst dann, wenn das Bild nicht als *Abbild*, sondern als *Modell* auftritt. Laut **Flusser** hat es „keinen Sinn, bei technischen Bildern zwischen Modellen und Abbildern unterscheiden zu wollen“.^[>] Durch die technischen Bilder verwandeln wir unsere *Welt-Bilder* in *Bilder-Welten*.^[>] Schon die Bilderflut der Fotografie erzeugt [potentielle] Bilderlosigkeit: „Deutlich ist, daß die Quantität der Abbildungen die fotografierbaren Ereignisse abträgt. Die Oberflächen haben sich in die Bilder hinein unendlich vervielfacht, und die Bilder umgekehrt drohen die Bilder wie die Ereignisse unter sich zu begraben; das Nie-Gesehene wird zunehmend selten und es kommt die Ahnung auf, daß die fotografierbare Oberfläche der Welt sich eben doch als endlich erweisen könnte.“^[>] Das setzt allerdings eine statische Oberfläche der Welt voraus, als wüßten wir nicht mindestens seit **Heraklit**: „Niemand kann zweimal in denselben Fluß steigen“!^[>]

siehe ZUGABEN [086]

Plümacher 1998 [52]

Flusser 1999 [49]

siehe BILDGESCHICHTE [026]

Winkler 1997 [210 f.]

Carriere 1999 [199]

Die Krise der Bilder erscheint in einem extremen Gegensatz: die technischen Bilder erzeugen mit der Bilderflut gleichzeitig eine Bilderlosigkeit. Das geschieht relativ unmerklich durch das Verschwinden des *Wissens um Differenz*. Denn indem die Bilder nicht mehr Welt abbilden, sondern selbst Welt sind, verbergen sie den Unterschied zwischen Abbildung und Abgebildetem. Bild und Bildgegenstand verschmelzen, die Wirklichkeit wird un[be]greifbar. So wird laut Bolz die *Distanz der Anschauung liquidiert*: „Man sieht die Bilder nicht mehr vor sich, sondern tritt in sie ein.“^[>] Und weiter: „Die Bilderflut funktioniert dann als verdeckendes Zeigen: ein verhüllender Bildschirm, dem gegenüber keine kritische oder ironische Distanz mehr möglich ist.“^[>] Somit würden Schein und Sein identisch; wir hätten uns gefangen in einer selbsterzeugten Fiktion, aus der es kein Entrinnen gibt.

Bolz 1991 [100]

Bolz 1991 [104]

Sender und Empfänger

Die *oberflächliche Vervielfachung der Welt* führt laut **Winkler** zu *Verdichtung*, zum Hervortreten konstanter [visueller, bildlicher] Strukturen und Muster. Das einzelne Bild wird weniger konkret wahrgenommen, es verschwindet in einer [undifferenzierten] Masse von Bildern. „Das Bild ist nicht mehr Einzelbild, sondern verschwindendes Moment im Datenstrom.“^[>] Die *Maschine der Verdichtung* ist eine *gesellschaftliche Anordnung*, die auf *Konventionalisierung* beruht. Unter dem Prozeß der Konventionalisierung versteht **Winkler** die Art und Weise, wie „die Bilder zu einer Sprache werden“.^[>] Die *Sprache der Bilder* ist analog zum gewohnten Sprachbegriff [des Denkens, Sprechens, Schreibens] als ein Mittel [*Medium*] zu verstehen, das die Kommunikation zwischen Menschen strukturiert. Die Maschine der Verdichtung wird von **Flusser** wie folgt beschrieben: „Die Bilder werden immer mehr so, wie sie die Empfänger haben wollen, damit die Empfänger immer mehr so werden, wie sie die Bilder haben wollen.“^[>] Der *Verkehr zwischen Bild und Menschen* [**Flusser**] funktioniert gegenwärtig nach dem zentralistischen Sender-Empfänger-Prinzip: „Die technischen Bilder werden ausgestrahlt, und an der Spitze eines jeden Strahls sitzt, einsam in die Enge getrieben, ein Empfänger.“^[>] Es gibt zwar gewisse Feedback-Kanäle [Marktforschung, politische Wahlen], die *die Sender über die Reaktionen der Empfänger informieren*. Die Empfängerseite hat aber lediglich *die Wahl*, jedoch keine Möglichkeit, die *Sprache der Bilder* mitzugestalten. Das führt zu der Frage: Wer erzeugt die Bilder[flut], und zu welchem Zweck? Nach **Capurro** „sind es immer konkrete Mächte, die die Mitte für sich

Bolz 1991 [103]

Winkler 1997 [211]

Flusser 1999 [60]

Flusser 1999 [68]

beanspruchen und die Welt als etwas ihnen Gegenüberstehendes, als Außenwelt auffassen.“^[>] – „Die weltweite Standardisierung [*Konventionalisierung*] der Bilderwelt kann als Ausdruck von struktureller wie institutionell organisierter, imaginationsprägender wie interessegeleiteter Zensur beschrieben werden.“^[>] Dagegen stellt **Flusser** fest: „Man hat [...] nicht ein Etwas, sondern ein Wie zu bekämpfen. Nicht Menschen und Dinge, sondern Sachverhalte. Nicht Bilder und dahinter verborgene menschliche Interessen, sondern einen Schaltplan.“^[>] Führt man diese Auffassungen zusammen, dann sind es *konkrete Machtinteressen*, die den *Schaltplan* besetzen und die *strukturellen Ströme und Widerstände* für sich in Anspruch nehmen. Der *Kampf gegen den Schaltplan* wäre kein Kampf gegen Windmühlenflügel, sondern gegen den Wind.

Capurro 1995 [18]

Reck 1996 [106]

Flusser 1999 [77]

Die Bilderkrise als ein Phänomen des Zeitalters der technischen Bilder wird zugespitzt durch das Auftauchen der digitalen Bilder, in denen sich der Widerspruch von Bilderflut und Bilderlosigkeit ganz direkt in technischer Form ausdrückt. Für **Winkler** sind die digitalen Bilder nur *eine* Darstellungsvariante ihrer digitalen Struktur [des Binärcodes]: „Der Bildcharakter ist insofern fast peripher. Für das Funktionieren der Modelle ist es nahezu gleichgültig, ob sie in Bilder münden oder in andere Formen der Repräsentation.“^[>] Die „digitale Bilderflut [...] in Bilderlosigkeit umzutaufen, hilft [nach **Hans-Ulrich Reck**] nichts, denn die Bilder, die keine mehr sein sollen, sind als visuelle Erscheinungen ja immer noch *da*, deutlich und präsent.“^[>] Und natürlich verkennt die *Beliebigkeit der Darstellung des binären Codes* den tatsächlichen [gegenwärtigen] Handlungsspielraum am Computer, der ja durch Hardware und Software vorgegeben ist: eine **TIFF**-Datei kann eben nicht mit **SoundEdit** angehört werden, genausowenig wie ein **Word**-Dokument in **Photoshop** als Bild betrachtet werden kann. Gerade der binäre Code als Grundlage der digitalen Bilder [wie auch der digitalen Texte, Töne, Tabellenkalkulationen und Schachspiele] macht deutlich, daß die technische Struktur zur Bestimmung ihres Bildcharakters völlig ungeeignet ist. Ein digitales Bild ist *selbstverständlich* ein Bild, weil es als solches erzeugt und betrachtet wird; daß der binäre Code, auf dem es beruht, auch anders dargestellt werden könnte, ist für seinen Bildcharakter völlig unerheblich. Wir müssen unterscheiden zwischen den Format-Daten und den Inhalts-Daten eines Binär-Satzes: so wie das Internet *an sich* keinen Inhalt bietet, so hat auch kein Dateien-Format *für sich allein* irgendeine konkrete Gestalt.

Winkler 1997 [192]

Reck 1996 [107]

Visuelle Wende

Die Komplexität des Bildbegriffs wird als weiteres Argument gegen die Existenz einer Bilderflut benutzt: „Man weiß nicht einmal genau, was ein Bild ist, wie soll man dann über die Bilderflut sprechen können.“^[>]

Von **Kerscher** wird die Bilderflut [Bilderschwemme, Bildexzess] gleichgesetzt mit der „ikonischen Wende“, dem *Iconic turn*. Ob ein solcher *Iconic turn* oder *Pictorial turn* [**Thomas Mitchell**] stattgefunden hat, ist immer noch Gegenstand theoretischer Diskussionen. Einigkeit herrscht, wenn es um das Feststellen einer Bilderkrise geht, denn es „liegt der kunstwissenschaftlichen Forschung wie der philosophischen Reflexion die gleiche Krise des Bildes zugrunde, die die Gegenwart des modernen Industrie- und Verwaltungsstaates und seine funktionalisierte Öffentlichkeit heraufbeschworen hat.“^[>] Damit wird das Symptom zur Ursache gemacht: diese Deutungsvariante wird durch einfache Umkehrung auch nicht schlüssiger. Sicher haben die technischen Bilder die moderne Welt-Sicht und damit die *Gegenwart des modernen Industrie- und Verwaltungsstaates* geprägt. Aber hat nicht ebenso eine bestimmte Welt-Sicht die technischen Bilder und davor die Technologien zu ihrer Erzeugung erst einmal hervorgebracht?

In seinem Aufsatz *Von den Bildern der Wirklichkeit zur Wirklichkeit der Bilder* plädiert **Ferdinand Fellmann** für den Begriff einer visuellen Wende. Er benutzt dazu den Begriff des *Imagic turn* [Neubildung aus *imago* und *magia*]. „Von einer wirklichen Wende zum Visuellen kann erst die Rede sein, wenn sich herausstellt, daß in unserer elementaren Form der Weltaneignung, in der Wahrnehmung, Bildlichkeit eine zentrale Rolle spielt.“^[>]

Fellmann spricht als Schlußfolgerung aus seinem semiotischen Bildbegriff^[>] „der Bildlichkeit den Primat gegenüber der Wahrnehmung zu“, woraus er folgendes ableitet: „Die Macht der Bilder ist so stark, daß die direkte Wahrnehmung nicht gegen sie ankommt.“ Indem sie derart in der Alltagskultur integriert sind, „treten die Bilder in Konkurrenz zur Wahrnehmung“.

„Die kulturphilosophische Konsequenz liegt darin, daß wir nur noch das als wirklich betrachten, was wir durch Bilder erfahren. Die Bilder werden selbst zur Wirklichkeit.“^[>] Das sieht auch **Bolz** als erwiesen an: „Menschen sind bildbedürftig, ja bildersüchtig, weil sie die Welt überhaupt nicht anders haben können, als im Medium ihrer Projektionen.“^[>] Problematisch ist in diesem Zusammenhang die Verwendung des Bildbegriffs: während **Fellmann** im Text [nur] zwischen [unmittelbarer] *Wahrnehmung* und [erzeug-

Kerscher 1999 [www]

Hans-Georg Gadamer,
zitiert nach

Kerscher 1999 [www]

Fellmann 1998 [187]
siehe BILDBEGRIFF [018 f.]

Fellmann 1998 [192/194]

Bolz 1991 [99]

ten] *Bildern* unterscheidet, spielt er in seinen Schlußfolgerungen das eine gegen das andere aus: die *Bilder* treten in Konkurrenz zur *Wahrnehmung*, indem sie selbst zur Wirklichkeit werden. Dabei ist klar, daß auch *erzeugte Bilder* denselben kognitiven Prozessen unterliegen, wie *unmittelbar Wahrgenommenes*: auch erzeugte Bilder *müssen wahrgenommen werden*. Die Bilder treten also nicht in Konkurrenz zur Wahrnehmung, sondern zur Wirklichkeit. Denn wenn die Bilder selbst zur Wirklichkeit werden, verschwindet das *Wissen um Differenz*. Die Bilder wären nicht mehr als *Ab-Bilder eines Abwesenden* erkennbar. Durch die Auflösung der Differenz zur Wirklichkeit würden die Bilder sich selbst *in Wirklichkeit* auflösen. Die alles verschlingende Bilderflut wäre die Bilderlosigkeit. Die Krise der Bilder wäre keine mehr.

So betrachtet wäre die Situation, die wir derzeit erleben, besser durch die „telematische Reduktion menschlicher Sinne“ zu beschreiben.^[>] Einer historischen Desillusionierung folgt eine technologisch-mediale Entsinnlichung. Dies als zwangsläufigen [technischen] Fortschritt zu deuten, der sich naturgesetzmäßig durchsetzt, hieße, den oben genannten *Kampf gegen den Wind* von vornherein für sinnlos zu halten.

Siesta des Bewußtseins

Vorstellungen wie die im Science-Fiction-Thriller *Matrix* [1999] gezeigten haben Konjunktur: in diesem Film beruht die erlebte Wirklichkeit auf einer hochkomplexen Software [der *Matrix*], die den menschlichen Organismen über sensorische Schnittstellen eingespeist wird. Die Welt ist eine Welt der Computersimulationen. Niemand ist in der Lage, seine *reale* Situation zu erkennen, *fast niemand*. „Das unheimliche Gefühl, die Realität könnte jeden Augenblick zusammenbrechen, als zöge jemand den Stecker aus der Dose, ist offenbar bis in das Alltagsbewußtsein gedrungen. [...] Der Mensch scheint sich selber überflüssig zu machen, am Ende wird er nur noch medial simuliert.“^[>] Was kann *den Menschen* dazu bewegen, sich aufzugeben? Sprengung von Raum und Zeit? Verlassen der sterblichen Hülle? Bewußtseinsweiterung in einem planetarischen neuronal-ähnlichen Netzwerk? „Daß wir solche Phantasien haben, daß solche Phantasien unterstützt, weitergegeben und mit Prestige beladen werden, kann einen Effekt auf unsere Welt haben, und ich glaube, keinen gesunden Effekt.“^[>] Diese moralisierend auftretende Mahnung erscheint mir angesichts aktueller Entwicklungen sehr verständlich. Die Suche nach dem Ursprung der Phantasien vom

Reck 1996 [112]

Kurz 1995 [www]

Weizenbaum 1993 [66]

Ende des biologischen Menschseins, von autopoietischen Systemen, Cyberspace und Hyperrealismus führt vielfach zur Forderung nach einer speziellen *Cyberethik*. Diese Haltung bildet den skeptizistischen Gegenpol zum *gegenwarts-kompatiblen Mediendiskurs*, der eine *affirmative Haltung als Basis* betrachtet, „über das neue Medium sinnvoll überhaupt sprechen zu können, nachdem man Kritik und Ideologiekritik hinter sich gelassen hat“.^[>] Das meint nach meiner Einschätzung nicht nur *Kritik* in Bezug auf den Mediendiskurs, sondern gerade hinsichtlich gesellschaftlich relevanter *Kritik und Ideologiekritik*.

Winkler 1997 [11]

Die technischen Bilder, die Technologien ihrer Produktion und die medialen Verteilungskanäle sind im aktuellen Mediendiskurs quasi-natürliche Vorgaben; sie sind nicht Ergebnis einer Entwicklung und also gar nicht in Frage zu stellen. Laut **Günther Anders** „gibt es in dieser Welt der neuen Medien und Technologien keinen Spielraum menschlicher Entscheidungen mehr“.^[>] Nirgendwo gibt es handelnde Subjekte; es gibt keine sozialen Bedingungen, die menschliches Handeln formen und von ihm geformt werden. Es ist unmöglich, zu einer derart über uns kommenden Bilderflut eine *kritische oder ironische Distanz* zu bewahren. Genaugogut könnte man sich über einen Vulkanausbruch oder ein Erdbeben beschweren. Keine strukturellen Zwänge [*Schaltpläne*] sind aber so abstrakt, daß sie ohne Menschen auskommen, die ihre Positionen besetzen. Das Internet *an sich* ist auch nur ein Netzwerk mit den entsprechenden Übertragungsprotokollen. Diese Protokolle sind aber durch menschliche Vereinbarungen und Handlungen geformt. Daß diese Handlungen auch wieder aufgrund *gesellschaftlicher Anordnungen* in ihrer konkreten Form stattfinden, scheint banal. Für einen *Diskurs*, der eine [merkwürdig] stumme Kompatibilitätsbekundung zum [global herrschenden] ökonomischen Totalitarismus zur Grundlage hat, ist das *zumindest* irrelevant. Denn „der allgegenwärtige Markt ist zum allgemeinen Hintergrundrauschen einer absoluten Selbstverständlichkeit geworden“.^[>]

Bolz 1991 [105]

„Um frei sein zu können, muß man doch wohl zuerst frei sein wollen?“^[>] Diese Aussage **Flussers** läßt sich kaum eindeutig auslegen: vielleicht wollen wir gar nicht frei sein, oder wir können nicht frei sein [denn „alles ist so wie es ist, weil es so ist“]^[>]; und was heißt es überhaupt, frei zu sein? Vieles deutet darauf hin, daß die *Befreiung der Menschen* als ein Projekt umfassender sozialer Emanzipation aufgegeben wird zugunsten einer *Befreiung*

Kurz 1999a [21]

Flusser 1999 [125]

Die Goldenen Zitronen:
Fin de Millénaire,
auf LP economy class,
Sub Up Records 1996

vom Menschsein. Es wäre aussichtsreich, nach den Gründen zu forschen, die zu diesem *Geisteswandel* geführt haben. Das an dieser Stelle zu tun, würde den Rahmen dieser Abhandlung sprengen; einige Verdachtsmomente möchte ich aber nennen.

Wenn wir in einer Welt leben, in der es *keinen Spielraum menschlicher Entscheidungen mehr gibt*, können wir alle Verantwortung zusammen mit den Jacken an der Garderobe abgeben und uns bequem zurücklehnen in die weichen Sessel der Bildfabriken. Die oft beschworene *Ohnmacht des Einzelnen* bezeichnet **Joseph Weizenbaum** als die gefährlichste Illusion, die ein Mensch haben kann. Wenn wir denn einst samt unserer *konstruktiven Gehirne* in einer Nährflüssigkeit liegen sollten und uns per maschinell Input eine [Schein-]Welt inszeniert wird, dann nicht aufgrund einer zwangsläufigen [subjekt- und willenslosen] Entwicklung. Irgendein handelndes Subjekt muß den Input, wie maschinell er dann auch sein mag, irgendwann einmal bestimmt haben. Diese *Matrix-Vision* wird seit längerem von verschiedenen philosophischen Strömungen [Strukturalismus, Radikaler Konstruktivismus, Hyperrealismus etc.] und von diversen [Science-Fiction-] Büchern und -Filmen vorgedacht: „Man stelle sich vor, ein Mensch [...] sei von einem bösen Wissenschaftler operiert worden. Das Gehirn dieser Person [...] ist aus dem Körper entfernt worden und in einen Tank mit einer Nährlösung, die das Gehirn am Leben erhält, gesteckt worden. Die Nervenenden sind mit einem superwissenschaftlichen Computer verbunden worden, der bewirkt, daß die Person der Täuschung unterliegt, alles verhielte sich normal. Da scheinen Leute, Gegenstände, der Himmel etc. zu sein, doch in Wirklichkeit ist alles, was diese Person erlebt, das Resultat elektronischer Impulse. [...] Dem Opfer kann es sogar scheinen, daß es hier sitzt und diese Worte liest, die von der amüsanten, doch ganz absurden Annahme handeln, es gebe einen bösen Wissenschaftler, der den Leuten das Gehirn herausoperiert.“^[>] In dieser Variante erfährt man wenigstens noch, wie das Gehirn in die Nährlösung kommt, während im Film *Matrix*, wo die menschlichen Organismen den Maschinen als Energiequelle dienen, nicht darauf eingegangen wird, wie es zu diesem Zustand gekommen ist. Die eingängige Erklärung, *die Maschinen hätten die Macht übernommen*, blendet mögliche kausale Zusammenhänge einfach aus und bedient statt dessen einen modernen technisch-religiösen Mystizismus. Eine bei **Virilio** vorgefundene *Matrix-Vision* lautet ähnlich: „Diese bestünde in einem elektronischen Ter-

Hilary Putnam,
zitiert nach
Rötzer 1991 [53 f.]

minal, wo den Instrumenten die Organisation unseres intimsten Lebensrhythmus anvertraut wäre. [...] irgendwie hätte das Sehen der Lichtbewegungen auf dem Bildschirm die Suche nach jeder Eigenbewegung ersetzt. [...] So würde die Entwicklung der hohen technischen Geschwindigkeiten in das Verschwinden des Bewußtseins münden, wenn man unter Bewußtsein die unmittelbare Wahrnehmung der Phänomene versteht, die uns über unsere eigene Existenz unterrichten.“^[>] Für **Virilio** steht, im Gegensatz zu **Putnam**, keine *Entstehungsgeschichte* mehr zur Debatte: *unser intimster Lebensrhythmus wäre den Instrumenten eines elektronischen Terminals anvertraut*, als ob eine solche Entwicklung wie eine Naturerscheinung, quasi über Nacht, eintreten könnte. Dahinter steckt eine bemerkenswerte Verdrängungs- und Ausblendungsleistung. [Nicht nur] unter diesen Umständen ist die *Krise der Bilder* als eine *Krise des Denkens*, als *Bewußtseinskrise* zu deuten. Eine Selbstbetrachtung, die im Konstatieren der eigenen Ohnmacht verharret, wäre „nicht nur eine *Siesta des Bewußtseins*, sondern ein Niedergang der Existenz“.^[>] Aber worauf begründet sich diese [selbstverordnete] *geistige Abwesenheit*? Die neuen digitalen [Medien-]Technologien und deren Effekte bieten ein Erklärungsmuster, das von vielen Theoretikern des Mediendiskurses dankend angenommen wird: „Die telematische Gesellschaft ist eine Struktur zur Herbeiführung von Katastrophen.“^[>] – „Die Vermutung [liegt] nicht fern, daß die Aufhebung von Zeit, Raum und Materie insgeheim vom Wunsch motiviert ist, an eine katastrophische Schwelle geschleudert zu werden, an der das Unverfügbare sich wie ein Unfall ereignet und den Bildschirm durchbricht.“^[>] – „Das führt zu einer schmerzlosen Dummheit der beteiligten Menschen. Die Verachtung der Welt wird zwangsläufig zur Selbstverachtung.“^[>] Mit der Bemerkung von **Benjamin**, die an **Marinetti** anknüpft, schließt sich endlich der Kreis: „Die Menschheit, die einst bei Homer ein Schauobjekt für die Olympischen Götter war, ist es nun für sich selbst geworden. Ihre Selbstentfremdung hat jenen Grad erreicht, der sie ihre eigene Vernichtung als ästhetischen Genuß ersten Ranges erleben läßt.“^[>]

Virilio 1986 [116 f.]

Virilio 1986 [41]

*Vilem Flusser,
zitiert nach
Rötzer 1991 [47]*

Rötzer 1991 [46]

Kamper 1999 [445]

Benjamin 1977 [169]

And now for something completely different

Leichter Wind und Geruch von Erde, Gras; Abendlicht am See. Wind bringt leichte Wellen auf. Und je nachdem, woher man schaut, reflektieren die Wellen das Licht: jede Welle wirft ein Licht. Das Nebeneinander von Wellen und Lichtern ergibt bei flüchtiger Betrachtung die Anschauung, jede Welle

habe *ihren* Wind, jede Lichtreflektion *ihre* Sonne. Und mit der Zahl der Schauenden wächst die Zahl der Anschauungen. Die Vielfalt der Anschauungen ist eine Vielfalt von Bildern; Meinungsvielfalt.

Eins vereint die Kritiker und Fürsprecher der digitalen Bilderwelt, der simulierten Weltbilder: sie deuten die *Wellenlichter* als Nebeneinander, als Aneinanderreihung von Erscheinungen, Phänomenen und Symptomen: alles Fragen endet beim *Was*, dem kein *Warum* [mehr] folgt: *digitaler Schein*, *Nebel*[-Wolken] und Wind: „Hinschauen ist anstrengender als Anschauen, was erklärt, warum wir über alles Anschauungen und in beinahe nichts Einblicke haben.“^[>]

Flusser 1999 [39]

Die *postmoderne Lieblingsparole* [Kurz] „anything goes“ läßt erkennen, wie aus einer Vielfalt von Meinungen ein Beliebighkeitskanon sich bildet, eine *neue Unübersichtlichkeit* [Habermas]. Die Diskurse der Gegenwart folgen dem Motto „Jeder sagt was“^[>]. Die Bilderdiskurse werden davon nicht verschont: heute entstehen Bilder, weil es die technischen Möglichkeiten ihrer [massenhaften] [Re-]Produktion gibt: „Jeder malt was“ – und zwar digital. Was ja durchaus zu begrüßen wäre. Aber ist die Welt zu ersetzen durch einen Haufen Pixel? Genügt es, „die Sinnlosigkeit dieser Welt begriffen zu haben“^[>], um damit jeden *sinnlosen Entwurf* zu rechtefertigen? Digitalkamera, Personal Computer und das World Wide Web machen es [scheinbar] endlich möglich, daß jede und jeder Künstler sein kann. Reicht es aber wirklich aus, *die Sinnlosigkeit dieser Welt begriffen zu haben*, oder auch nur die technischen Möglichkeiten zur Bilderzeugung erlangt zu haben, um *die Gestalt dieser Welt* [Paulus von Tarsus] durch Bilder derart umzuformen, daß nur noch *weißes Rauschen* bleibt?

siehe ZUGABEN [087]

siehe ZUGABEN [089]

„Es verschwindet die Unterscheidung zwischen wahr und falsch, echt und unecht, gut und böse, wirklich und unwirklich, – alles wird möglich und alles Mögliche auch erlebbar.“^[>] Und wenn es keinen *Spielraum für menschliche Entscheidungen* mehr gibt, verschwindet damit auch jeder mögliche Maßstab für irgendwelche Bewertungen: alles wird austauschbar, alles ist gleich viel wert und gleich gültig und deshalb wird auch alles gleichgültig. Wenn alles sinnlos *scheint*, ist doch nicht alles gleich gültig oder gar gleichgültig; da ergeht es dem Leben wie der Kunst, und also auch den [digitalen] Bildern: „Kunstwerke werden [...] zu Sinnzusammenhängen, wofern sie

Gottschlich, zitiert
nach Kolb 1998 [34]

Sinn negieren. [...] Die Schwelle [...] zwischen authentischer Kunst, welche die Krise des Sinns auf sich nimmt, und einer resignativen, aus Protokoll-sätzen im wörtlichen und übertragenen Verstande bestehenden ist, daß in bedeutenden Werken die Negation des Sinns als Negatives sich gestaltet, in den anderen stur, positiv sich abbildet. Alles hängt daran, ob der Nega-tion des Sinns im Kunstwerk Sinn innewohnt oder ob sie der Gegebenheit sich anpaßt; ob die Krise des Sinns im Gebilde reflektiert ist, oder ob sie unmittelbar und darum subjektfremd bleibt.“[>]

Adorno 1998 [231]

Also ist bild[erzeug]ende Kunst[-Tätigkeit] entweder unangreifbar [sinnlos, affirmativ], weil sie eben nicht an der *Krise des Sinns* tätig wird, oder authentisch und angreifbar, eben weil sie die Sinnlosigkeit angreift. Um das blinde Sehen [der Anschauungen] zu einem anderen, einem sehenden Sehen [der Einblicke] zu machen, müssen wir den Nebel des Beliebigkeitsbewußtseins lichten: wir haben [mehr als] Einsichten zu gewinnen.

Es gilt nicht gegen Windmühlenflügel zu kämpfen, sondern gegen den Wind. Dieser Wind ist keine Naturgewalt; er wird erzeugt von einer Mega-[wind]maschine, die wir weiter betreiben oder transformieren und abstellen können. Und quasi nebenbei erzeugt diese *schöne Maschine* [Kurz] auch den ideologischen Nebel der Beliebigkeit: „anything goes“! Es gibt aber *in der Gestalt unserer Welt* nur *einen* Wind und *eine* Sonne.

Eine Krise der Bilder ist nicht als eigenständiges Phänomen zu betrachten, sondern als Symptom für ein fortgeschrittenes Stadium blinden Sehens, als ein Schauplatz im Projekt der freiwilligen Selbstaufgabe, der von uns selbst betriebenen Befreiung vom Menschsein. Um [un]frei sein zu können, muß man doch wohl zuerst [un]frei sein wollen.

Nachsatz

du gehst mit der sonne im rücken
und es ist dein eigener schatten
der das nächste stück weg verdunkelt
und es ist dein eigener atem
der den rauch in deine lunge trägt

Bildgeschichte

Seit über dreißig Jahrtausenden sind Bilder ein Mittel zum Festhalten und Weitergeben von *kulturellen Informationen*. Die technischen Bilder ermöglichen aufgrund ihrer Reproduzierbarkeit eine neue Quantität an Bildern: das öffentliche Bild. Daraus und aus den Rezeptionsbedingungen technischer Bilder ergeben sich neue Qualitäten: die Beeinflussung der traditionellen Wahrnehmung und des Wirklichkeitsbegriffes. Durch digitale Bilder erweitern sich die Möglichkeiten der *kulturellen Bildtechnik*. Simulation, Interaktivität und Virtualität treten nicht neu in Erscheinung, aber mit einer neuen Massivität und Deutlichkeit.

Die Daseinsart der digitalen Bilder ist das virtuelle Überall&Immer.

Bilderkrise

Bilderflut und Bilderlosigkeit sind die Extreme, zwischen denen der aktuelle Bilderstreit ausgetragen wird. Während die Behauptung einer Bilderflut meist als Warnung vorgetragen wird, gibt die andere Position vorwiegend bildtechnische Gründe für das Verschwinden der Bilder an. Die Bilder verschwinden aber nicht aufgrund des allgemeinen binären Codes, sondern indem das *Wissen um Differenz* aufgegeben wird: wir stehen nicht mehr vor den Bildern, sondern treten in sie ein. Wie die *Weiten des Bilderuniversums* auch immer eingeschätzt werden mögen: eine Krise der Bilder ist offensichtlich. Dahinter steckt eine Krise des Denkens, eine Bewußtseinskrise. Aus Bildern entsteht eine Welt von Erscheinungen; nur deren Licht wird *reflektiert*, nicht was hinter ihnen verborgen ist.

Wir können Einsichten gewinnen, wenn wir unsere Selbstaufgabe aufgeben.

ich will nicht was ich seh
ich will was ich erträume

Fehlfarben

Digitale Medien

Die Entwicklung der Technik hat bis in die Gegenwart ungeheure [und ungeheuerliche] Früchte hervorgebracht, die wir nun täglich ernten können. Ob diese Früchte süß oder bitter sind, war und ist umstritten. Scheinbar sind die Geschmäcker der Menschen sehr verschieden. Nicht zufällig äußerte sich **Henry David Thoreau** im November 1843 zu der aufkommenden Technikbegeisterung: „Wie man sieht, denken wir an eine Zeit, da des Menschen Wille für die physische Welt Gesetz sein wird und er sich nicht länger abschrecken läßt von solchen Abstraktionen wie Zeit und Raum, Höhe und Tiefe, Gewicht und Festigkeit, sondern wirklich Herr der Schöpfung sein wird.“^[>] Im 19. Jahrhundert entstanden die Ideen eines oberflächlichen [technischen] Fortschrittsglaubens, wonach sich Probleme der Gesellschaft [allein] mittels naturwissenschaftlich-technischer Entwicklungen *beheben* lassen. Dem zugrunde liegt die Auffassung einer Gesellschaft, die sich quasi *natürlich* formt. Die Technik wäre dann das *neutrale Instrument*, um notwendige *Reparaturen* am gesellschaftlichen *Apparat* auszuführen. „Die Vernunft kroch in die Maschine und wurde selber maschinell: nicht bloß metaphorisch, sondern buchstäblich.“^[>]

Thoreau 1986 [58]

Kurz 1999b [102]

Self fulfilling prophecies

Die *maschinelle Vernunft* hat sich bis heute derart verfestigt und wurde derart verinnerlicht, daß nun auch die Menschen selbst zu Reparaturobjekten des technischen Fortschritts erklärt werden. „Beschreibt man menschliches Operieren in Begriffen von Turing-Maschinen und soziale Systeme in technisch orientierten kybernetischen Begriffen wie Kopplung, Kalkül, Input-Output usw., so hat dies den Vorteil, daß die so beschriebenen Systeme anschlussfähig sind an Beschreibungen der Mathematik, KI, Neurowissenschaften, Linguistik usw. [alle Wissenschaften, die sich mit dem Menschen befassen und hinreichend computerisiert sind].“^[>] Die Reduktion von menschlicher und sozialer Komplexität auf maschinell-kybernetische Strukturen tritt hier selbst als logische Schleife auf, als *self fulfilling prophecy*: *natürlich* ist ein nach Kategorien der [genannten] Wissenschaften beschriebenes *menschliches Operieren anschlussfähig* an dieselben. Wenn unsere Gesellschaft sich nach Naturgesetzmäßigkeiten formt, dann muß auch die [von uns] hervorgebrachte Technik irgendwie *natürlich* sein. Es liegt demnach gar nicht mehr in unserem Ermessen, ob das „Interface Mensch/

Grassmuck 1999 [227]

Natur“ ersetzt wird durch das „Interface Mensch/Technik“.^[>] Der Zug des Fortschritts rollt und wir können aufspringen, aber wir können seine Richtung nicht bestimmen. [Zeitgemäßer müßte es heißen: ein anschwellender Datenstrom rast um uns, und wir müssen das rettende Boot erreichen [uns einloggen], wenn wir nicht untergehen wollen.] Der Zug des technischen Fortschritts rollt letztlich zu dem Ziel, die Funktionmängel unseres [biologischen] Wesens zu beheben. Werden nicht längst alle Mißstände, Katastrophen und Widersprüche als Ergebnisse [der Defekte] der menschlichen Natur gedeutet? Denn „der globale Kapitalismus sei unvermeidlich, weil er der menschlichen Natur entspreche: Möglichst viel haben, möglichst wenig einsetzen, das sei deren Antrieb. Und das entspreche dem Grundsatz ökonomischer Effizienz“.^[>] Auch dieses Erklärungsmuster ist nach Art einer self fulfilling prophecy aufgebaut: erst die auf den Grundsatz der *ökonomischen Effizienz* reduzierte menschliche Natur kann als Voraussetzung für die Naturgesetzlichkeit des globalen Kapitalismus dienen. Angesichts real stattfindender Katastrophen ist die folgende Aussage von **Vilem Flusser** nur noch als unheimliche Drohung zu verstehen: „Unser Erkenntnisproblem und damit auch unser existentielles ist, ob nicht überhaupt alles, einschließlich uns selbst, als digitaler Schein verstanden werden müßte. [...] Wenn nämlich alles trägt, alles ein digitaler Schein ist, [...] dann ist das Wort Schein bedeutungslos geworden. Übrig bleibt, daß alles digital ist, also daß alles als eine mehr oder weniger dichte Streuung von Punktelementen, von Bits, angesehen werden muß. [...] Das ist das digitale Weltbild, wie es uns von den Wissenschaftlern vorgeschlagen und von den Computern vor Augen geführt wird. Damit haben wir von jetzt an zu leben, auch wenn es uns nicht in den Kram passen sollte.“^[>] Die Computer werden hier als [*natürliches*] zwangsläufiges Ergebnis eines [neutralen] kognitiven und technischen Fortschritts aufgefaßt, weil sie dem *digitalen Weltbild* entsprechen. Wie im globalen Kapitalismus die *menschliche Natur* als sich ewig gleichbleibendes Prinzip *über den Wassern schwebt*, so sind die Computer nicht anhand konkreter [beeinflussbarer] Bedingungen und Interessen, anhand von Kontingenzen geformt worden, sondern sie erscheinen als zufällige Verdichtung in einem Universum von Punktelementen und schwirrenden Möglichkeiten: „Wir sind nicht mehr Subjekte einer gegebenen objektiven Welt, sondern Projekte von alternativen Welten. [...] Die existentielle Veränderung von Subjekt in Projekt ist nicht etwa die Folge irgendeiner *freien Entscheidung*. Wir sind dazu gezwungen, ebenso wie sich unsere entfernten Vorfahren dazu

Elie Theofilakis, zitiert nach Rötzer 1991 [39]

Robert Eaton, damaliger Vorstandsvorsitzender von DaimlerCrysler, am 2. Juli 1999 auf dem Jahreskolloquium der Herrhausen-Gesellschaft; zitiert nach Berliner Zeitung Nr. 152 vom 3./4. Juli 1999 [34]

Flusser 1991 [155 f.]

gezwungen sahen, sich auf zwei Beine zu stellen, weil die damals eintretende ökologische Katastrophe sie dazu nötigte, die Zwischenräume zwischen den schütter gewordenen Bäumen irgendwie zu durchqueren.“^[>] Mit dieser Argumentation wird den digitalen Technologien der Status einer Naturgewalt zugeschrieben.^[>] Damit entpuppt sich das von **Flusser** beschriebene *digitale Weltbild* ebenfalls als self fulfilling prophecy: die Technik als Naturerscheinung kehrt an ihren Ausgangspunkt zurück. Der Traum von einer wirklichen Beherrschung der Natur wird wahr: wir haben die Technik zu unserer Natur gemacht. Das *Interface Mensch/Technik* hat die Welt erobert.

Der Traum von der Technik

Die Suche nach Ursachen der technischen Entwicklung geht trotz aller [ideologischen] Naturalisierungstendenzen weiter. **Hartmut Winkler** sieht in bestimmten Wunschstrukturen den Grund für die Entwicklungsdynamik der digitalen Technologien. Für **Rafael Capurro** haben alle technischen Entwicklungen nur vordergründig mit Ökonomie, Macht und Fortschrittswillen zu tun. Maschinen sind nicht bloße Erfindungen des Rationalismus oder ökonomische Rationalisierungswerkzeuge. In den Maschinen zeigt sich unser Wunsch, über uns selbst, die Grenzen unseres Wesens, hinauszugehen: „Der Ursprung der Technik liegt in unseren Träumen.“^[>] Das würde heißen, wir leben, indem wir uns jenseits des eigenen Wesens entwerfen. Verkörperung dieses Begehrens wären die Maschinen. Entgegen der verbreiteten Annahme ist aber die technische Entwicklung nicht vom nicht-ethischen Prinzip „Alles ist möglich“ geleitet. Dann wären nur ethische Leitlinien festzulegen und Technikfolgenabschätzung zu betreiben, nach deren Ergebnissen sich die Wissenschaftler, Ingenieure und Programmierer zu verhalten hätten, um Technikmißbrauch und Fehlentwicklungen zu verhindern; frei nach dem Ausspruch von **Francisco Goya**: „Der Schlaf der Vernunft erzeugt Ungeheuer.“^[>]

Wie wir am Anfang dieses Abschnittes gesehen haben, ist die Vernunft jedoch nicht schlafen gegangen: sie ist in die Maschinen gegangen. Die moderne maschinelle Vernunft und die von ihr geformten Maschinen sind nicht einfach durch das Annehmen ihres *So-Seins* zu begreifen. Erst wenn wir ihr *Geworden-Sein* untersuchen, können wir sie als veränderbar betrachten und [eigene] Handlungsmöglichkeiten erkennen. Die [digitale] Technik, mit der wir konfrontiert sind, ist eine mögliche Technik, aber nicht

Flusser 1991 [157]

siehe BILDERKRISE [037]

Capurro 1995 [82]

zitiert nach

Capurro 1995 [96]

die einzig mögliche. „Man wird davon ausgehen müssen, daß jedem Fortschreiten der Technik signifikante Verluste gegenüberstehen und ein ganzes Bündel von Alternativen, die die Entwicklung verfehlt, übergangen oder verworfen hat.“^[>]

Winkler 1997 [15]

Die folgenden Aussagen von **Stephen Jay Gould** sind vielleicht die einzigen Parallelen zur Naturgeschichte, die sich im Zusammenhang mit der Technikentwicklung ergeben. Denn auch die Evolution würde kein zweites Mal genauso verlaufen; sie kann nicht wiederholt oder reproduziert werden. „Würde man den Film des Lebens zurückspulen und noch einmal ablaufen lassen, würde die Evolutionsgeschichte ganz anders verlaufen.“ – „Die menschliche Gesellschaft ist überhaupt am wenigsten vorhersehbar, nicht etwa, weil sie irrsinnig oder zufällig wäre, sondern weil sie nicht von Naturgesetzen bestimmt wird.“^[>]

Gould 1999 [64, 58]

Zynismus der Medien

So traumhaft uns die Möglichkeiten der digitalen Technologien erscheinen mögen, so zynisch stellen sich ihre Anwendungen im Alltag dar. Vielleicht ist der **McLuhansche** Aphorismus „Das Medium ist die Botschaft“ doch vielschichtiger, als er glauben macht. Vielleicht erschafft jedes technische Medium mit seinen spezifischen Eigenschaften seine ihm eigene Art der Information. Vielleicht sind „die Tagesnachrichten ein Produkt unserer technischen Phantasie“,^[>] wie **Postman** vermutet. Aber wenn die *Tyrannie der Information* [**Norbert Wiener**] von den Medien geformt ist, bleibt immer noch die Frage zu klären, wovon die Medien geformt sind. Und die Frage, was es mit den Informationen, die uns überfluten und tyrannisieren, auf sich hat.

Postman 1997 [17]

Capurro sieht die Informationsgesellschaft zwischen zwei Extremen zerrissen: Unterhaltung und Wirtschaft. „Im Reich der Bilder gibt sie die Urteilskraft auf, im Reich der auf Nutzen verwendeten Zeichen verliert sie die Muße...“^[>] Er nennt drei Bereiche, in denen der Zynismus der Massenmedien in der Informationsgesellschaft zum Vorschein kommt: die *Frage nach der Wahrheit*, die *Machtfrage* und die *Frage nach dem Begehren*. Die *Frage nach der Wahrheit* als zynische Frage gestellt heißt, das Wissen in Form von additiven, an einen universellen Empfänger sich richtenden Nachrichten aufzulösen. Dieser Empfänger ist aber eine Fiktion, wie auch die Botschaften der Medien nicht wiedergegebene, sondern inszenierte Realität sind. Die *Machtfrage* als

Capurro 1995 [42]

zynische Frage formuliert sich durch die Medien mit der Auflösung des hierarchischen Verstandes in der Pluralität der Kanäle. Alles wird *gleich-wertig* und *gleich-gültig*. Die politische Macht hat ihre Aura verloren und kann sie nur medial wiedergewinnen. Die *Frage nach dem Begehren* wird deshalb auf zynische Weise gestellt, weil die Informationsgesellschaft zugleich auf Unterhaltung und Profit ausgerichtet ist. Alles wird zum Spaß und mündet in den kategorischen Imperativ: „Du sollst medial genießen.“^[>]

Capurro 1995 [44]

Vielleicht sind aber die so überwältigend auftretenden Informationen gar keine. Information heißt soviel wie *etwas eine Form geben*, ist *etwas sich Zusammenfügendes*. „Entformierung ist die Auflösung und Zerstückelung des sich potentiell Zusammenfügenden, Entformation ist das festgefügte Aufgelöste, die erstarrte Zersplitterung.“^[>] Von einer *Tyrannie der Information* zu sprechen, wäre dann gleich doppelt falsch, weil die Informationen nicht von sich aus [selbsterzeugt] über uns kommen und weil es gar keine Informationen sind. Denn um *etwas eine Form zu geben*, muß dieses *Etwas* wenigstens vorhanden sein. Die mediale Wirklichkeit zeigt aber folgendes: „Der Inhalt, die Wahrheit, die Aussagen werden immer unwichtiger, die Daten werden immer mehr modifiziert und korrumpiert, nach der Mode, nach Wind und Profit ausgerichtet.“^[>] Der Zynismus der modernen Medien besteht zuerst darin, daß sie Information behaupten und statt dessen Entformation verteilen. Mit den digitalen Technologien stehen die flexibelsten, schnellsten und universellsten Distributionsinstrumente zur Verfügung, die es je gab und die unter den genannten Umständen als *Entformationsmedien* angewendet werden. Eine weitere Erscheinungsform des medialen Zynismus ist der Absolutheitsanspruch des die Welt erobernden *Interfaces Mensch/Technik*. Eine virtuelle Welt wird etabliert, die als Ersatz für die uns bald völlig abhanden gekommene Natur dienen soll. „Heute bietet der Cyberspace eine Art Massenmedium an, wo man in einer Sphäre des Immateriellen eine Art zweiten Lebens schaffen kann.“^[>] Und wirklich: „Die Reisen im Datennetz werden angesichts der fortschreitenden Ruinierung der Erde immer attraktiver. Was der Vernichtung anheimgegeben ist, läßt sich in Archiven sammeln und setzt die Musealisierung der Phänomene fort, die bei Bedarf wie bei den Genbanken reproduziert werden können.“^[>] Die *mediale Überflutung* [Rötzer] verläuft parallel zu einer globalen Verwüstung [nicht nur] unserer natürlichen Lebensgrundlagen. Die Zerstörung der natürlichen Umwelt wird mit buchhalterischer Unbeteiligtheit konsta-

Schandl 1998 [218]

Kolb 1998 [33]

Böhme 2000 [18]

Rötzer 1991 [32]

tiert; nach möglichen Zusammenhängen wird gar nicht erst gefragt; jede Verantwortung wird geleugnet. Der Spieß wird am Ende sogar umgedreht: die Natur wird *als von den Menschen abhängig*, als „umhegtes Opfer“ der eigenen Hybris dargestellt, wie es scheinbar nebenbei im Programm der Ausstellung **7 Hügel** ausgeplaudert wird: „Der Regenwald [...] Ob er nun als eingefriedetes, von der menschlichen Zivilisation umhegtes ›Naturdenkmal‹ überlebt oder nur virtuell als künstliches Paradies erfahrbar sein wird – was bleibt von der Komplexität des Lebendigen, der Unvorhersehbarkeit der Evolution, von Sinnlichkeit und Geheimnis, Eigenschaften, die der Dschungel verkörpert? Zu dem vernetzten Leben, für das der Regenwald steht, gehört längst die menschliche Kultur. Ohne sie ist ›Natur‹ am Ausgang des 20. Jahrhunderts nicht mehr denkbar – und schon gar nicht erfolgreich zu schützen.“^[5] Einer solchen Haltung, die das Wort *Natur* verschämt in Anführungszeichen setzt, entgeht es selbstverständlich, daß es gewissen[losen] Vertretern der menschlichen Zivilisation darum geht, den Regenwald mal eben für schnelles Geld abzumähen und am allerwenigsten darum, ihn erfolgreich zu schützen. *Konfuse Gedankenkonstruktionen, zu Betonbunkern geworden, jeder Quadratmeter Erde in Besitz von irgendjemand, die Luft x-mal verbraucht, wie die Träume und Erwartungen eines jeden, zerstückelt und kaputt, übrig bleiben »Bedürfnisse«, planbar und manipulierbar, alle lebendigen Regungen letztlich reduziert auf die Wirkungsweise einer Registrierkasse.* Die Verwüstung der [äußeren] natürlichen Umwelt setzt die Zerstörung der inneren Natur voraus. Damit verbunden ist das Auslöschen [oder zumindest Ausblenden] des Wissens um die gegenseitige Bedingtheit; da aber diese Bedingung nicht *wirklich* abgeschafft werden kann, muß sie *medial simuliert*, mittels [digitaler] Technik aufrechterhalten werden. Die Technik wird zu einem Surrogat für die geschundene/ verschwundene Natur [in uns].

Seinen absoluten Höhenflug erlebt der Zynismus der Medien mit der medialen Simulation von Kriegsmaschinen: „Die Differenz zwischen einem Video- und Computerspiel, einer Bomberflugsimulation und dem ›wirklichen‹ Steuern eines Flugzeugs wird für den ›Piloten‹ hinter der Windschutzscheibe oder vor dem Bildschirm immer unerheblicher. Nur im Unfall, also im Aufprall der Körper aufeinander, scheint der Unterschied zwischen Simulation und Wirklichkeit noch auf.“^[5] Ist es wirklich *nur dieser kleine Unterschied des Aufpralls?* Wohl kaum ein Pilot, der zu der am besten ausgebil-

*aus dem Programm der
Ausstellung 7 Hügel –
Bilder und Zeichen
des 21. Jahrhunderts,
Berliner Festspiele GmbH,
14.5. bis 29.10.2000,
Martin-Gropius-Bau Berlin*

Rötzer 1991 [55]

deten Elite seiner Streitkräfte gehört, würde das Abfeuern einer Rakete als *Unfall* bezeichnen. Er wirft die Bombe, die das *echte* Opfer *wirklich* zerreißt, nicht zufällig ab. Damit wird auch endlich klar, daß es sich nicht um einen *Zynismus der Medien*, sondern um *menschlichen Zynismus* handelt. Denn klar ist, „daß es eben nicht der Computer ist, der aus sich heraus handelt, sondern daß es der Mensch selbst ist, der seine Erfindung gegen sich selbst einsetzt. [...] Computer sind Strukturverstärker. Sie können nichts selbständig tun, sondern unterstützen und verstärken lediglich die ihnen vom Anwender vorgegebenen Strukturen.“^[>] Wir können in diesem Zitat einfach *Computer* durch *[digitale] Medien* ersetzen, um die oben genannte These vom *menschlichen Zynismus* zu bestätigen.

Schrutzki 1988 [169]

Die Frage, ob und wie wir uns durch die digitalen Technologien in unserem Wesen verändern [lassen], wird meines Erachtens dadurch entschieden, wie diese Technologien von uns erlebt und aufgefaßt werden: offen und veränderbar oder als fester Status quo; kontingent oder als Teil eines aufgezwungenen *digitalen Weltbildes, mit dem wir von jetzt an zu leben haben*. Die Frage ist, ob wir uns durch die digitalen Medien transformieren lassen, oder ob wir die Medien selbst transformieren wollen. Dazu müssen wir zuerst *die vom Anwender vorgegebenen Strukturen* umgestalten.

Das Medium aus der Maschine

Nun möchte ich noch kurz untersuchen, inwieweit es sich bei den Computern, den Netzwerken und deren Verschaltungen überhaupt um *Medien* handelt.

Die Universalität des binären Codes macht deutlich, daß digitale Bilder nur eine mögliche Anwendung oder Ausgabeoption der digitalen Medien sind. Die Frage nach der Wesensart digitaler Technologien ist nicht leicht zu beantworten. Der Computer ist eine universelle Maschine, weil er die Steuerung komplexer Prozesse ermöglicht. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit der differenzierten Betrachtung dieser Technik; [zum Beispiel: Recheneinheit + Grafikkarte + Monitor = Bildmaschine; Recheneinheit + Waschprogrammsteuerung + Waschtrommel = Waschmaschine]. Erst eine spezielle Hard- und Software-Kombination ergibt den Computer als Medium. Sehr ausführlich widmet sich **Heidi Schelhowe** in ihrem Buch *Das Medium aus der Maschine* diesem Problem. Sie schildert drei Varianten der Auffas-

sung vom Computer: Computer als Werkzeug, als Maschine und als Medium. „Technisches Gerät schließt uns Umwelt auf. Mit ihm bearbeiten und ordnen wir Material und informieren uns mittels Zeichen über seinen Zustand. Wenn wir diesen Aspekt an Software-Systemen betonen wollen, dann sprechen wir von ihrem Werkzeugcharakter. Technisches Gerät verallgemeinert unseren Umgang mit der Umwelt; es ordnet Handlungen und faßt sie zu Gesten zusammen. Wenn wir diesen Aspekt an Software-Systemen betonen wollen, dann sprechen wir von ihrem Maschinencharakter.“^[>] Die Mediensicht des Computers ist [nicht nur] nach **Schelhowe** die aussichtsreichste und sinnvollste Annäherung an den Charakter der modernen digitalen Technologien. Als Eigenschaften des Mediencharakters werden genannt: die Digitalisierbarkeit der Medien, ihre Zusammenführung am Computer und die Vernetzung der Computer untereinander; Wirkungen der Computer in allen Bereichen des Alltags und damit verbundene tiefgreifende Auswirkungen auf die Kultur durch neue Formen von Speicherung, Darstellung und Transport von Informationen; neue Formen zwischenmenschlicher Kommunikation; und last but not least: „Mit der interaktiven Benutzbarkeit hat der Computer immer auch schon ein mediales Gesicht: mit dem Computerprogramm selbst scheint es sich kommunizieren zu lassen.“^[>]

Auch in dieser Frage scheiden sich die Geister: „Der Computer ist eine Rechenmaschine. Ob man ihn überhaupt als ein »Medium« ansehen kann, dem eine spezifische »Ästhetik« zukommt, ist durchaus fraglich.“^[>] Von einer spezifischen Ästhetik der Computer ist bei **Schnell** erst im Zusammenhang mit Vernetzung die Rede: er spricht dann explizit von „Netz-Ästhetik“. Und wirklich: die Vernetzung macht [alle] Computer zum Medium [vorausgesetzt sie sind vernetzt]: auch die Waschmaschine, wenn sie von unterwegs mit einem transportablen Computer angeschaltet wird, ist dann Bestandteil einer digitalen Ästhetik.

*Budde/Züllighoven,
zitiert nach
Schelhowe 1997 [99]*

Schelhowe 1997 [107]

Schnell 2000 [237]

Digitale Ästhetik

Die Ästhetik digitaler Bilder beruht auf den spezifischen Bedingungen von Produktion, Verteilung und Aneignung digitaler Medien und den daraus resultierenden neuartigen Strukturen zwischenmenschlicher Kommunikation. Die ästhetische Sprache digitaler Bilder ist ein Zusammenklang aus technischer Syntax und kommunikativer Struktur des [neuen] Mediums: die technischen Merkmale des Bildmediums Computer sind die Grundlage für die Herausbildung der ästhetischen Eigenschaften digitaler Bilder; ebenso prägt die Ästhetik der digitalen Bilder die Formung des Computers als Bildmedium.

Bevor ich die technische Syntax der digitalen Bilder und einige aktuelle Aspekte der digitalen Bilderzeugung untersuche, möchte ich auf die militärische Motivation der Entwicklungsgeschichte der digitalen Medien hinweisen. Dieses Phänomen war vielfach Gegenstand der Mediendiskussion, insbesondere bei **Paul Virilio** in *Krieg und Kino* [1986] und *Krieg und Fernsehen* [1993]. Die [digitale] Technik, mit der wir es zu tun haben, ist nicht zwangsläufig so, wie sie ist: sie könnte auch ganz anders sein – womit auch deren Inhalte und Formen andere wären. Die Entwicklung von Fotografie und Film wurde spätestens seit dem 1. Weltkrieg [auch] aus militärischen Erwägungen vorangetrieben.^[>] Und der Zweite Weltkrieg „beschleunigte die Entwicklung von automatischen elektronischen Rechenmaschinen für die Berechnung von Geschosßbahnen, die Entschlüsselung feindlicher Nachrichten-Codes und nicht zuletzt für den Bau der Atombombe“.^[>] Auch das Internet als Computer verbindendes Netzwerk wurde aus militärischen Gründen entwickelt. Zur Abwendung eines totalen Kommunikationsausfalles bei einem gegnerischen Angriff wurde in den USA ein dezentrales Datennetz konzipiert und aufgebaut. Jetzt, da die Techniken der Bilderzeugung und Bildverarbeitung, die computergestützte Rechentechnik und die dezentrale Vernetzung zu einem Medium verschmelzen, ist es nicht erstaunlich, wenn **Virilio** von einer *Logistik der Wahrnehmung* spricht. Die militärische Herkunft dieser Entwicklungen wird im Alltagsbewußtsein nur latent registriert. Ein wesentliches Resultat der qualitativen und quantitativen Entwicklungsdynamik digitaler [Medien-]Produkte besteht darin, daß die Unmittelbarkeit von sinnlichen Empfindungen zurückgedrängt wird zugunsten der Mittelbarkeit [Mediation] synthetischer [absichtsvoll geformter] Wahrnehmungsreize.

*wie zufällig erinnert das
Firmenzeichen der 20th
Century Fox an die gen
Himmel gerichteten
gigantischen Schein-
werferkegel bei Flieger-
abwehrgefechten*

Kurz 1999b [620]

Von einer Transformation der ursprünglich militärisch motivierten Technologien wird abhängen, wie weit wir unsere Empfindungsfähigkeit auf eine [militärische] *Logistik der Wahrnehmung* reduzieren [lassen]. Die digitalen Medientechnologien sind ebensowenig zwangsläufig in ihrer Form, wie sie neutral sind. „Oft ist das Argument zu hören, der Computer sei prinzipiell weder gut noch böse, es komme ganz darauf an, was man mit ihm mache. Das stimmt einfach nicht. Man kann mit einer Schrotflinte auch Nägel in die Wand schlagen oder Löcher für Setzlinge in ein Beet stechen. Jeder, der einen Computer benutzt, tut gut daran, sich von **Mumford** nachdrücklich an die Herkunft der Maschine erinnern zu lassen: ›So kam eine der höchsten Leistungen des modernen Menschen in der Erforschung der elementaren Bausteine der physikalischen Welt, gipfelnd in der Erschließung der Kräfte, über die der Sonnengott gebietet, unter dem Druck eines völkermordenden Krieges und der Drohung totaler Vernichtung zustande.«^[>]

Glaser 1988 [150 f.]

Pixel und Screen

Die technische Syntax digitaler Bilder beruht grundsätzlich auf hard- und softwarespezifischen Eigenschaften der digitalen Technologien und auf der Universalität des binären Codes.^[>] Ein digitales Bild besteht aus kleinsten voneinander trennbaren Bildelementen [picture elements, kurz: pixel], die auf einem Bildschirm [screen] rasterförmig zu einer mosaikartigen Fläche angeordnet sind. Maß für die Genauigkeit [Feinheit] der Bildschirmdarstellung ist die Auflösung [meist in dots per inch, kurz: dpi]. Das kleinste darstellbare Bildelement entspricht dem einzelnen Rasterfeld in der Lochmaske des Bildschirms. Entsprechend ist die Herstellung der Bilder immer im Zusammenhang mit ihrer Ausgabetechnik zu betrachten. Das macht die Pixel zu einer technischen *und* ästhetischen Eigenschaft digitaler Bilder. **Axel Müller** beschreibt die Digitalisierung des Bildes als „algorithmische Generierung multipler Bildwelten aus seriellen Bildpunkten, die keinen gemeinsamen Fluchtpunkt mehr kennen“.^[>] Etwas metaphorischer erklärt **Flusser** *Pixel* und *Screen*: „Die Herstellung der technischen Bilder vollzieht sich in einem Feld von Möglichkeiten: »An und für sich« sind die Punktelemente nichts als Möglichkeiten, aus denen zufällig etwas emporsteht. »Möglichkeit« ist, mit anderen Worten, der »Stoff« des emporsteigenden Universums und des emporsteigenden Bewußtseins.“^[>] *Pixel* sind die auf dem *Screen* geronnenen Möglichkeiten eines Universums der Virtualität. Vermutlich ist jedes Universum unendlich. Aber: „Da jede Fläche aus unendlich vielen

siehe *BILDBEGRIFF* [019]

Müller 1998 [182]

Flusser 1999 [21]

Punkten zusammengesetzt ist, wären unendlich viele Punkte zu raffen, um tatsächliche Flächen herzustellen. Daher kann die Geste der Einbildner nur scheinbare Bilder erzeugen, Flächen nämlich, die voller Intervalle sind, rasterartige Flächen.“^[>] Das verlangt schon die Zeit, die der Bilderzeugung zur Verfügung steht. Denn um ein digitales [echtes] Bild zu erzeugen, das aus unendlich vielen Pixeln besteht, müßte ein Computer unendlich lange rechnen. Bekanntlich läßt sich unsere visuelle Wahrnehmung jedoch relativ leicht täuschen: schon 25 Bilder pro Sekunde lassen uns bewegte Bilder sehen; schon 72 dpi Screenauflösung reichen aus, um bei einem angemessenen Abstand zum Screen flächenhafte Bilder zu erkennen. Dennoch: bei näherer Betrachtung erweisen sich alle digitalen Bilder „als aus Punktelementen komputierte eingebildete Flächen“.^[>]

Flusser 1999 [26]

Flusser 1999 [39]

Neben diesen [wahrnehmungs]technischen Eigenschaften digitaler Bilder gibt es ein ganz wesentliches, den simulativen Charakter dieser Bilder betreffendes Merkmal: „Digitale Bilder erlauben ein Modellieren mit reiner Sichtbarkeit, ohne daß der Ballast der Substanz, welche die Sichtbarkeit dieser Sache außerhalb des Bildes hat, mitgeführt oder beachtet werden muß. [...] Die reine Sichtbarkeit wird zu dem, was bei einem Tafelbild die Ölfarbe ist. Man malt nicht mit Farbe, sondern direkt mit immaterieller Sichtbarkeit.“^[>] Wobei zu beachten ist, daß auch die immateriellste Sichtbarkeit materieller Grundlagen bedarf, um sichtbar zu sein.

Wiesing 1997 [177 f.]

Inhalt und Form

Digitale Ästhetik lebt heute auch von der durch die Bildmedien erzeugten Komplexität von Bildern: „Die Komplexität von Bildern entsteht durch ihre Korrespondenz mit anderen Bildern, eine Komplexität, die auch dem entspringt, was nicht gesagt oder gezeigt wird, was zwischen den Bildern liegt.“^[>] Und: die Korrespondenz mit anderen Bildern tritt massiv in Erscheinung durch Vernetzung: *Internet* und *World Wide Web* ermöglichen eine beliebige Kombinierbarkeit völlig unterschiedlicher Bilder. Das Aufeinanderbeziehen von Bildern aus konträren Kontexten führt zu Überlagerungen und Verdichtungen. Verstärkt werden diese Effekte dadurch, daß auch die Benutzeroberfläche des modernen Screens zunehmend von Bildern geprägt ist. Inhalt und Form digitaler Bilder sind derart mit ihrer technischen Herkunft verknüpft, daß die Bildwirkung oft einseitig auf technische Kriterien eingeschränkt erscheint. „Die Computerkunst ist technisch so faszinierend, weil

Schnell 2000 [150]

sie thematisch so langweilig ist. Oft wirken ihre auf den ersten Blick etwas reizvollen Ergebnisse wie Zitate. Déjà-vu scheint eines der Geheimnisse künstlicher Kunst zu sein. Die thematische Öde zwingt sie gerade zum technischen Perfektionismus.“^[>] Aber wer oder was erzwingt die thematische Öde? – Die Trennung des Inhaltes von der [technischen] Form bei Bildern ist nicht neu. Jedoch ist gegenwärtig eine Verstärkung dieses Phänomens zu beobachten, und es scheint, als gäbe es bald keine Inhalte mehr.

*Frieder Nake, zitiert
nach Rötzer 1991 [12]*

Zeitgleich dazu treten plötzlich auch andere Paare getrennt auf, die vom traditionellen Bewußtsein immer als *Dualismus* aufgefaßt wurden: so wie sich *Inhalt und Form* trennen, so trennen sich auch *Raum und Zeit*, *Körper und Identität*, *Produzent und User*, *Traum und Wirklichkeit* – Halt! Gerade *Traum und Wirklichkeit* scheinen durch [digitale] Medieneinwirkung gerade zu verschmelzen. Könnte es also sein, daß wir die anderen Trennungen nicht *wirklich* erleben, sondern sie nur träumen? Auf der Suche nach dem Grund für die geträumten Trennungen erreichen wir vielleicht den Grund unserer gesellschaftlichen Form. Dazu schreibt **Claus Peter Ortlieb**: „Die Warengesellschaft ist durch eine Spaltung in voneinander abgetrennte Sphären gekennzeichnet, die es früher oder auch in anderen Kulturen so nicht gegeben hat. Die erste Sphärentrennung, die jeder und jede am eigenen Leibe verspürt, ist die in Öffentlichkeit und Privatheit: Der öffentlichen Sphäre der abstrakten Arbeit, die nach den Regeln des Geldes funktioniert, und im übrigen in weitere Abteilungen ausdifferenziert ist, steht die der Kompensation und der Reproduktion des Lebens und der Arbeitskraft dienende private Sphäre gegenüber. Auf der Ebene der einzelnen Subjekte findet sich diese Sphärentrennung wieder in Form einer Spaltung in ein abstraktes Verstandeswesen und ein empfindsames Körperwesen.“^[>] Nun ist Träumen nicht immer das schlechteste. Doch spätestens wenn die [geträumten] Trennungen zum Alptraum werden, ist das Erwachen wünschenswert. Das Verschwinden der Inhalte in der Technik schildert **Winkler** wie folgt: „Wenn diese Gesellschaft sich entschieden hat, immer mehr Inhalte nicht in Texte, sondern in die Technik einzuschreiben, dann hat dies die Pointe, daß die Inhalte dort als solche nicht mehr sichtbar und nicht mehr erkennbar sind. Sie erscheinen als natürliche Eigenschaften der Dinge, als Resultat eines linearen [und notwendig einsinnigen] technischen Fortschritts, als unhinter-schreitbar.“ Und **Winkler** sieht die Notwendigkeit, „die Inhalte zurückzugewinnen, die in die Technik hinein ›vergessen‹ worden sind“.^[>]

Ortlieb 1998 [41]

Winkler 1997 [361]

Wenn wir vergessen, die Inhalte zurückzugewinnen, dann wird das Verschwinden der Inhalte irgendwann gar nicht mehr auffallen. Dann werden wir vergessen haben, daß wir die Inhalte vergessen haben. So würde die digitale Ästhetik in eine *Ästhetik des Verschwindens* [Virilio] münden, angesichts der sich niemand mehr irgendeines Verschwindens bewußt sein könnte.

Raum und Zeit

Ein weiteres Symptom für eine digitale *Ästhetik des Verschwindens* ist die vielfach beschworene Auflösung des räumlich-zeitlichen Kontextes. **Böhme** beschreibt das Phänomen der Dislokation als „eine Art Enträumlichung, weil der Cyberspace ein imaginärer, ein immaterieller Raum ist, der keiner Dimensionierung unterliegt, und weil, wer wann wo ist, eigentlich keine Rolle spielt“. Das kennzeichnet laut **Böhme** den Cyberspace als „neue Kulturtechnik“, die „Teile unserer Lebenszeit von jenem Raum und jener Zeit trennen wird, die Raum und Zeit unseres Körpers ist“.^[>] Diese Mystifizierung des Cyberspace, hinter der ja die Realität der Orts- und Zeitgebundenheit unserer selbst sich verbirgt, wird von Peter Glaser durch eine ironische Distanz vermieden: „Aus den Augen segelt die Aufmerksamkeit voraus. Der Blick ist schon dort, wo der Körper noch nicht ist. Vom Auge zum Anblick, von hier nach dort: dazwischen, wie eine unsichtbare Saite, spannt sich Entfernung. Und es scheint, als schwingt in jeder Entfernung ein ironischer Unterton des weiten Raumes mit, der sich über den kleinen, ortsgebundenen Menschenleib amüsiert. Diesem zarten Spott des Raumes, der sich seit Einstein wohl manchmal auch vor Vergnügen krümmt, versucht der Mensch zu entgehen, indem er die Entfernungen entfernt.“^[>]

Wie virtuell die Räumlichkeit des Cyberspace auch immer sein mag, die kosmische Uhr tickt gnadenlos weiter. Unsere Phantasie trägt uns in die virtuellen Weiten *schwirrender Punktuniversen*, aber währenddessen vergeht die Nacht, der Tag beginnt, der Kaffee verdunstet auf der Herdplatte und das Frühstück wird hartgekocht. Es ist nicht die Zeit, die selbst im Virtuellen verschwindet, höchstens das Zeitgefühl. „Der Raum ist virtuell, aber die Zeit bleibt real. Das alte Paar hat sich getrennt.“^[>] Die Grenzen zwischen realen und virtuellen Welten sind wie alle Grenzen fließend. So fließend wie die Grenzen zwischen der Welt und uns selbst.^[>] Interessanter ist die Frage, wie der virtuelle Raum gestaltet werden kann, damit die *digitale Ästhetik* nicht

Böhme 2000 [18]

Glaser 1988 [116]

Carriere 1999 [206]

siehe BILDENTSTEHUNG [014]

abhanden kommt [verschwindet]. Denn zweifellos bieten virtuelle Räume eine neue Erfahrung von Räumlichkeit: „Der Computer steht nicht mehr im Atelier, er ist das Atelier. [...] Das moderne Atelier befindet sich nicht mehr nur im physikalischen Raum, sondern in der Virtualität der Computernetzwerke, im Cyberspace.“^[>] Virtuelle Ateliers und Räume gibt es nicht erst, seit es digitale Medien gibt. Wir erfahren sie, wenn wir uns einen Film ansehen, wenn wir einen Roman lesen oder bei einer Zugfahrt die vorbeirasende Landschaft betrachten. Das Neue an den digitalen virtuellen Räumen ist, daß wir sie plötzlich greifbar nah vor uns haben. Virtualität ist [ein Teil der] Wirklichkeit geworden. Wir treten in sie ein.

Born 1999 [12]

Digitale Medien

Die digitalen Technologien werden gegenwärtig neben der Rationalisierung von Informations-, Produktions- und Distributionsprozessen immer mehr zur Gestaltung digital basierter Wahrnehmungsreize angewendet. In ihrer medialen Form schafft digitale Technik mit an der Ausweitung der Wirklichkeit. Das verstärkt im Gegenzug den Zusammenbruch des herkömmlichen Wirklichkeitsbegriffs, der von anderen technischen Medien [Fotografie, Film, Fernsehen] eingeleitet worden war. Der Zusammenbruch der Wirklichkeit *in unserem Bewußtsein* ist aber nicht *natürliche Folge* einer *natürlichen technischen Entwicklung*. Wenn wir Technik als externalisiertes [gesellschaftliches] Bewußtsein auffassen, sehen wir, daß sie nicht zwangsweise so ist.

Wenn alles was ist, auch ganz anders sein könnte, dann können wir aus jedem Sein auch ein ganz anderes werden lassen.

Digitale Ästhetik

Inhalt und Wirkung des digital Gestalteten ist ein *Zusammenklang* aus technischer Syntax und kommunikativer Struktur des [neuen] Mediums. Seine Entwicklungsgeschichte und die Strukturen seiner Anwendung sind Ursachen der Reduktion unserer Empfindungs- und Erkenntnisfähigkeiten auf eine *Logistik der Wahrnehmung*. In einer Zeit, in der *vertraute Gewißheiten* sich auflösen und *alte Paare* sich zu trennen scheinen, kann uns nur die Frage nach dem Grund dieser Entwicklung weiterhelfen. Denn die *Ästhetik* digitaler Medien nährt sich zu großen Teilen aus *Vernetzung*. *Vernetzung* heißt *Verknüpfung*, und verknüpfen können wir nur das, was wir zuvor ergründet [empfunden und erkannt] haben.

Vernetzte Kommunikation lebt vom Ergründen von Zusammenhängen.

I'm staring at the sun
not the only one
who's happy to go blind

U2

Kritik der reinen Sichtbarkeit

In dem als *Höhlengleichnis* bekannten fiktiven Gespräch zwischen Sokrates und Glaukon beschreibt **Platon** die Situation von Menschen in einer *unterirdischen Wohnstätte*. Sie sind dort lebenslang gefesselt und bewegungsunfähig, nur in der Lage, geradeaus zu sehen. Das Licht in der Höhle stammt von einem Feuer hinter ihnen. Zwischen ihnen und dem Feuer führt ein Pfad entlang, auf dem von Menschen verschiedene *Gerätschaften* vorbeigetragen werden. Die Schatten der *Gerätschaften* sind das einzige, was die Gefesselten jemals zu Gesicht bekommen. „Wenn einer von ihnen entfesselt und genötigt würde, plötzlich aufzustehen, den Hals umzuwenden, sich in Bewegung zu setzen und nach dem Lichte emporzublicken, und alles dies nur unter Schmerzen verrichten könnte, und geblendet von dem Glanze nicht imstande wäre, jene Dinge zu erkennen, deren Schatten er vorher sah, was, glaubst du wohl, würde er sagen, wenn man ihn versichert, er hätte damals lauter Nichtigkeiten gesehen, jetzt aber, dem Seienden nahegerückt und auf Dinge hingewandt, denen ein stärkeres Sein zukäme, sehe er richtiger?“^[>]

Platon 1988 [302]

Wenn sich das [post]moderne Bewußtsein in eine [Medien-]Höhle ausgesetzt sieht, dann muß es die im *Höhlengleichnis* genannten Voraussetzungen als [metaphorisch] gegeben annehmen: es gibt die Gefesselten, das Feuer hinter ihnen und andere [ungefesselte] Menschen, die hinter ihrem Rücken *Gerätschaften* vorbeitrugen. Für die Gefesselten gibt es nichts als die Schatten dieser *Gerätschaften*. Es gibt keine Gegenstände außer den Schatten, weil es außer Schatten nichts zu sehen gibt. Demnach gibt es keinen erkennbaren Unterschied [keine Differenz] zwischen den Schatten und deren Gegenständen: die Gegenstände können aufgrund der Fesselung gar nicht erkannt werden. Und den Gefesselten bleibt *natürlich* verborgen, wie sie in ihre Situation geraten sind. Die Auffassung von einer modernen Medienhöhle ist die einer [von Menschen erzeugten] Fiktion, aus der es keinen Ausgang gibt: alles Sein wäre Bildsein geworden: die Welt ohne Bilder ist nicht *wüst und leer*, sondern sie *ist* nicht mehr; wir sind gefesselt von bewegten Schatten. Diese Auffassung mag *oberflächlich betrachtet* richtig sein. Da sie jedoch der Oberfläche [den Schatten] völlig verhaftet bleibt, muß ihr diese am Ende selbst als Ursache der Fesselung erscheinen. Das Bewußtsein fesselt sich selbst, indem es sich der Realität

als offenem Daseinshorizont „kapselartig verschließt“ [Capurro]. Die Frage, ob wir in einer *Medienhöhle* leben, ist weniger eine Frage nach der *Realität*, als eine nach unserer *Realitätsauffassung*: es gibt keine reale *Höhle*, nur eine gedachte. Die Einsicht in die Realität wird verbaut von einer Kulisse aus technischen Bildern. Die Realität verschwindet nicht, sie wird ausgeblendet.

Schattenwelten

In *Die Kunst des Motors* beschreibt Virilio verschiedene Wirkungen, welche die Entwicklung von virtuellen Realitäten mit sich bringt. Ein „virtuelles Jenseits“ wird etabliert, das durch die „Industrialisierung der Simulation“, durch „informationstechnische Entwirklichung“ und „informatische Abschreckung der wahrnehmbaren Realität“ das Realitätsprinzip angreift.^[>] Dafür, daß es sich bei der *Industrialisierung der Simulation* um ein [ideologisches] *Projekt* zur Ausblendung der Realität handelt, gibt es viele Symptome; auf einige möchte ich in diesem Abschnitt eingehen. Die *Projektentwicklung* kann nach expliziten Interessen zielgerichtet gesteuert, nur latent bewußt vorangetrieben oder gar nur passiv mitvollzogen werden; für die Untersuchung der Symptome spielt diese Unterscheidung keine wesentliche Rolle.

Virilio 1996 [153 ff.]

„Seit die neuen elektronischen Medien und Computertechnologien in die Lebenswelt eindringen, verändert sich unser Wirklichkeitsbegriff. Historische Erfahrung lehrt, daß der Wirklichkeitsbegriff einer Lebenswelt immer dann problematisch wird, wenn sich der Bedeutungsgehalt seines symmetrischen Gegenbegriffs wandelt – also des Scheins. Heute stellen die Technologien der Simulation die traditionelle Differenz zwischen Realem und Imaginärem selbst in Frage.“^[>] Diese Infragestellung der *traditionellen Differenz* stellt Norbert Bolz an den Anfang seiner Betrachtungen mit dem Titel *Eine kurze Geschichte des Scheins* [1991]. Daß es sich dabei um eine sehr weitgehende Verdrängung und Ausblendung von realer *Lebenswelt* handelt, ist nicht interessant, weil sie von Bolz kommt, sondern weil er deutlich macht, wovon *unser [post]modernes Bewußtsein* gefesselt ist. Jedes Ausblenden setzt das Wissen um das, was ausgeblendet wird, voraus. Das Wissen um das *Reale* kann bei Bolz vorausgesetzt werden, da er es mit dem Gegensatzpaar *Reales/Imaginäres* selbst anführt. Und je mehr der Schein [der bewegten Schatten] zu unserer *Lebenswelt* [umgedacht] wird, desto mehr wird die Welt zum Schein. „Mit der wahren Welt haben wir auch die scheinbare, mit dem Realen haben wir auch das Imaginäre abgeschafft.“^[>] Das wäre

Bolz 1991 [7]

Bolz 1991 [109]

nicht nur eine [tragische oder zwangsläufige] Infragestellung von *Realem/Imaginärem* oder deren Differenz, sondern mittels der Simulation von Realität würde sich das *alte Paar* einfach in Nichts auflösen – oder anders gesagt: *wir* haben es *abgeschafft*. Ebenfalls im Jahr 1991 äußert **Bolz** auch folgendes: „Simulation heißt natürlich um Himmels willen nicht, es gäbe nichts Reales mehr.“ Wenn also die Realität abgeschafft zu haben *nicht* bedeutet, es gäbe nichts *Reales* mehr, dann wohl doch wieder, wie zuvor, daß die Technologien der Simulation die *traditionelle Differenz von Realem und Illusion* in Frage stellen. Das könnte heißen: die Medien-Bilder [die unser Welt-Bild vermitteln] sind solcherart beschaffen, daß sie nicht mehr zulassen, zwischen Darstellung und Dargestelltem zu unterscheiden [*Repräsentation* als Gegensatz zu *Simulation*]. So meint **Hans Ulrich Reck**, „daß errechnete Bilder sich von dem, was Repräsentation der Wirklichkeit heißt, visuell nicht mehr unterscheiden lassen. Es gibt kein phänomenales Kriterium für die Unterscheidung zwischen einer perfekten naturalistischen Simulation eines Bildes und einem Blick durch ein Fenster auf die Wirklichkeit.“^[>] Daß es solche Kriterien sehr wohl gibt, zeigte eine Raum-Video-Installation von **Mariana Vassileva**.^[>] In drei nebeneinanderliegenden Räumen war die dem Eingang gegenüberliegende Wand mit Metallplatten verkleidet; bildschirmgroße Öffnungen erlaubten den Blick entweder *durch das Fenster auf die Wirklichkeit*, auf ein Video-Loop von *derselben* Ansicht oder durch eine transparente Folie mit einer *Abbildung* der dahinter sichtbaren Wirklichkeit. Die Unterschiede zwischen *Bildern* und dem *Blick durch ein Fenster auf die Wirklichkeit* waren ganz offensichtlich: bei den *Aus-Blicken* war es im Gegensatz zum Video-Loop möglich, den *Bildausschnitt* und die *Dauer der Betrachtung* selbst zu bestimmen; sowohl Video- als auch Folienbild war jeweils eine [vorhandene] Situation zu entnehmen, während *alle anderen* [möglichen] Situationen [Regen, Dunkelheit etc.] den *Aus-Blicken* vorbehalten waren. Eine Unterschiedslosigkeit von *Bild* und *Realität* konnte nicht festgestellt werden, was sicher nicht nur damit zusammenhing, daß auf die *Unterschiede* hingewiesen werden sollte. Aber nicht nur technisch, sondern auch *wahrnehmungs-technisch* gab es eine explizite *Differenz*, denn *Bilder der Wahrnehmung* sind nie rein visuell. Es wäre falsch anzunehmen, daß ab einer bestimmten Quantität von [technischen] Bildern das Vorhandensein der Realität in Frage gestellt wäre, auch wenn einzuräumen ist, daß Bilder in Konkurrenz zur Wirklichkeit treten können.^[>] „Man kann lediglich sagen, daß die ständige Umsetzung von Realität in Bild den Sinn für die Realität

Bolz, zitiert nach
Daum 1996 [www]

Reck 1996 [108]

die Installation war zu
sehen in der Ausstellung
Rasender Stillstand
vom 4.3. bis 8.4.2000
in der Galerie Weißer Elefant
in Berlin-Mitte

siehe **BILDERKRISE** [034]

abschwächt oder sogar umkehrt.“^[>] Ebenso wie nicht die Wirklichkeit zerfällt, sondern unser Wirklichkeitsbegriff sich ändert, wird auch die *traditionelle Differenz* nicht aufgelöst, sondern unser Bewußtsein für sie, unser *Wissen um Differenz* [Plümacher] formt sich um.^[>]

Doppelwelten

„Gegenüber dem Wort Simulation bevorzuge ich das Wort Substitution. Meiner Ansicht nach substituieren neue Technologien die Realität durch eine virtuelle. Und das ist nicht bloß eine Übergangsphase, sondern eine definitive Veränderung. Wir gelangen in eine Welt, in der es nicht eine, sondern zwei Realitäten gibt. Es handelt sich nicht um Simulation, sondern um Substitution.“^[>] Die besagte *zweite Realität* ist so alt wie das „menschliche Symbol-Denken und -Handeln“ [Cassirer]. Das Sich-Bewußt-Werden der Menschen setzt einen Standpunkt voraus, der sich von der Umwelt unterscheidet. So entsteht eine *zweite Realität*, unser *ständiges Selbstgespräch*, für das es die verschiedensten Formen gibt: Geisterglauben, Mumien, Barock-Schlösser, Orgelmusik, Web-Sites etc.^[>] Nicht erst die technischen Medien erzeugen eine *Symbol-Ebene* des Denkens und Handelns. *Wir gelangen nicht erst jetzt in eine Welt, in der es zwei Realitäten gibt.* Die *traditionelle Differenz* wird eben deshalb *nicht* durch technische [Medien-]Bilder *wegsimuliert*, weil die Situation, mit einer *zweiten Realität* konfrontiert zu sein, gar keine neue ist. Eher ist anzunehmen, daß die Medien durch ihre ständige Präsenz im Bewußtsein der „User“ eine Transformation der *Differenz zwischen Realem und Imaginärem* bewirken. Ein Ausdruck dafür kann die *scheinbare Annäherung* von Realem und Imaginärem sein, die uns *glauben* macht, die *traditionelle Wirklichkeit* wäre verschwunden.

Wird die erste Realität durch eine zweite [Medien-]Realität ersetzt oder tritt sie neben sie? Ist das *Abschaffen der Wirklichkeit* mit dem Verschwinden der *traditionellen Differenz* identisch? Muß dennoch vorausgesetzt werden, daß es das *Reale* noch gibt? Ist es am Ende doch unser *Wirklichkeitsbegriff*, der *im Innersten erschüttert* wird? Wenn dem so ist, daß „hier ein Mißverständnis vor[liegt], wenn Medientheoretikern unterstellt wird, sie würden die Existenz von Realität leugnen“^[>] dann liegt das womöglich [auch] an deren undeutlichen [widersprüchlichen] Äußerungen. Aber: „Was sich überhaupt sagen läßt, läßt sich klar sagen.“^[>] Wenn mit den *Technologien der*

Capurro 1999 [www]

siehe BILDERKRISE [030]

Virilio, zitiert nach
Daum 1996 [www]

siehe BILDGESCHICHTE [024]
und BILDERKRISE [030]

Daum 1996 [www]

Wittgenstein 1963 [7]

Simulation die *traditionelle Differenz* in Frage gestellt wird, oder *wir* gar mit dem *Realen* auch das *Imaginäre* abgeschafft haben, um dann wiederum zu konstatieren, daß *Simulation um Himmels Willen* nicht heiße, es gäbe nichts Reales mehr, dann stellt uns **Bolz** in eine paradoxe, surrealistisch anmutende Situation. Wie sollen *wir* denn das *Reale*, das es einerseits immer noch gibt, andererseits abgeschafft haben? Das ist etwa so, wie wenn ein Dichter einem Gedicht den Titel „Dieses Gedicht hat keinen Titel“^[>] gibt. Natürlich weiß der Leser, daß *Dieses Gedicht hat keinen Titel* der Titel des Gedichtes ist. Und der Autor weiß, daß der Leser es weiß.

Die Behauptung, das Verschwinden der *traditionellen Differenz* sei eine Folge der *Simulation* [oder besser *Substitution*], setzt einen Simulationsbegriff voraus, der als Antonym zu Repräsentation steht. „Simulation setzt den Tod der Referenz voraus“.^[>] *Simulation* wird behauptet als Verschwinden des Unterschieds von Darstellung und Dargestelltem. Wir müssen annehmen, daß eine Darstellung, die keine Referenz in irgendeiner Realität hat, nichts als sich selbst darstellt. Zweck dieser Darstellung wäre einzig der, sich selbst darzustellen. Die Darstellung wäre allein deshalb erzeugt worden, damit wir sie sehen. Das aber wäre nicht *Simulation*, sondern *reine Sichtbarkeit*. Für **Bolz** hat *Simulation*, die *immer einen Tod der Referenz voraussetzt*, keinen [Realitäts-]Bezug. Sie wird als Gegensatz zum *Bildbegriff der Repräsentation* unterstellt, der „immer eine Äquivalenz von Zeichen und Realem“ sei.^[>] *Simulation* ist aber gerade nicht etwas auf sich selbst Beruhendes, sondern Nachahmung, und zwar *realistische* Nachahmung. So schafft also *Simulation* nicht die *traditionelle Differenz* ab, sondern setzt sie gerade voraus [ein *Simulant*, der vorgibt, eine bestimmte Krankheit zu haben, wird nicht irgendwelche *unrealistischen* Symptome erfinden, um den Arzt zu täuschen; er muß gerade *realistische* Symptome vortäuschen, die der realen Krankheit, die er vorgibt zu haben, entsprechen.] *Simulation* ist keineswegs referenzlos. Kein digitales Bild erzeugt sich selbst; eine Referenz muß zumindest in den Vorstellungen des Bilderzeugers vorliegen, in seinem Willen. Außerdem kommen die technischen Vorgaben der Hard- und Software hinzu, ihre *Grenzen, Gesetze und Widerstände*. Gerade am Computer gilt: „kein Output ohne Input“. Für einen erfolgreichen Simulationsvorgang bedarf es „bestimmter Prämissen und Konditionen, die nicht innerhalb des Rechners durchgeführt werden, sondern die ihm zur Aufgabe gemacht werden. Solche Aufgabenstellungen können den denkbar weitesten Horizont

Titel eines Gedichts von
Rolf Dieter Brinkmann,
in *Westwärts 1&2*;
Reinbek bei Hamburg:
Rowohlt 1975

Bolz 1991 [109]

Bolz 1991 [109]

ausschreiten, bis hin zur Simulation von Leistungen des Gehirns und der Intelligenz. Doch welche Aufgaben immer das System zu lösen hat – es benötigt, um sie lösen zu können, eine Referenz.“^[>] Wie fiktiv und eigen- gesetzlich eine „simulierte Situation“ auch immer scheinen mag, folgendes ist ganz deutlich herauszustellen: „Die digitale Simulation von Bewußtseins- vollzügen *ist* kein Bewußtsein, sondern setzt das eingebende menschliche Bewußtsein voraus und ist nichts als dessen Verlängerung in einem Denk- werkzeug.“^[>]

Schnell 2000 [238]

Kurz 1999a [87]

Indem das „Reale“ hinter den imaginären Kulissen der Medien verborgen bleibt, verlieren wir [scheinbar] die Sensibilität für das Wahrnehmen der *Differenz zwischen Realem und Imaginärem*. Das *Bild* ist kein *Abbild* mehr, sondern es ist ein *Aus-Blick* in die inszenierte Medien-Bilderwelt. Indem uns das *Bild als Ab-Bild* verloren geht, geben wir unser *Wissen um Differenz* auf; mit der *Wahrheit der Welt* [Virilio] haben wir unseren *Welt-Bezug* abge- schafft, der das Erkennen einer Differenz zur Um-welt voraussetzt. Wir sind aber *Teile der Welt* und müssen uns auf unsere Um-Welt beziehen; wir müs- sen die Welt *wahrnehmen*, um überleben zu können. Indem uns das *Bild als Vor-Bild* verloren geht, geben wir die kognitive Fähigkeit auf, Bilder als Phä- nomene zu verstehen, die uns über unsere Existenz informieren.

Maschinen sind blind

Wiesings Begriff der *reinen Sichtbarkeit* meint die Vorstellung, daß *etwas* ohne Referenz auf *etwas anderes* außerhalb seiner selbst existiert. Ist *etwas* ohne Referenz *vorstellbar*? Jede *Vorstellung von etwas* muß dem Denken möglich sein. Wir können uns nicht denken, was sich nicht denken läßt: das Unvorstellbare ist [und bleibt] unvorstellbar. Deshalb ist es unmöglich, dem Denken eine Grenze zu ziehen, denn dazu „müßten wir beide Seiten dieser Grenze denken können [wir müßten also denken können, was sich nicht denken läßt]“.^[>] So müssen also letztlich auch die Bilder der *reinen Sichtbarkeit* eine Referenz, zumindest in Gedanken, haben. Bilder sind *los- gelöste Sichtbarkeit*: die Sichtbarkeit einer Sache tritt von der Anwesenheit der Sache getrennt auf. Die *reine Sichtbarkeit* wäre laut **Wiesing** die Verab- solutierung dieser Trennung: Sichtbarkeit nicht mehr als Zeichen für etwas Abwesendes, sondern als „optischer Effekt“, als isoliert auftretende „medi- ale Selbstreflexion“. **Wiesing** benutzt den Begriff der *reinen Sichtbarkeit* kon- sequent im formal-ästhetischen Sinn. Er stellt eine *medienbedingte* Typisie-

Wittgenstein 1963 [7]

rung der reinen Sichtbarkeit auf, die von der „starren Sichtbarkeit des Tafelbildes“ zur „interaktiven reinen Sichtbarkeit der Computersimulation“ führt.^[>] Am Beispiel des Videoclips wird das Problematische der formal-ästhetischen Betrachtungsweise deutlich: „Das Hauptmerkmal eines Clips ist der schnelle Schnitt und die schnelle Bewegung der Teile in einer Einstellung. Kein Bild kann als Darstellung gelesen werden – die Zeit reicht nicht. Alles, was erscheint, wird nur angedeutet und zeigt sich zumeist nur als Teil. [...] Ein Clip hat überhaupt keinen Inhalt, und selbst wenn die collagierten Einzelbilder durchaus erkennbare Gegenstände zeigen, so werden diese [...] entformelt und entmaterialisiert. [...] Das Bild wird sinnentleert und zu einem Baustein im optischen Kaleidoskop. [...] Die Sichtbarkeit selbst wird sichtbar. [...] Es wird gezeigt, was möglich ist, und dies wird gezeigt, weil es möglich ist. [...] Im Clip hat das Bild Kategorien wie Information und Verantwortung abgeworfen und ist zu sich selbst gekommen.“^[>] *Das Bild selbst* hat aber noch nie *Kategorien wie Information und Verantwortung* gekannt und kann sie daher auch nicht *abgeworfen* haben. Kein Bild [schon gar kein Video-Clip] wird seiner reinen Sichtbarkeit wegen erzeugt: der *Clip* ist Bestandteil einer Marketingstrategie von Medienkonzernen. Von *reiner Sichtbarkeit* in einem umfassenden Sinn wäre erst zu sprechen, wenn ein Bild *nur seiner Sichtbarkeit wegen* erzeugt worden ist. Was gegenwärtig sichtbar wird, ist nicht die *reine Sichtbarkeit* allein, sondern immer auch die *technische Anordnung* dahinter, die das Sichtbarmachen von dem, was gezeigt wird, möglich macht. Hinter der Technik steht außerdem eine *gesellschaftliche Anordnung*, die ebenfalls sichtbar wird. So rein scheint die Reinheit der *reinen Sichtbarkeit* also gar nicht zu sein.

Wiesing 1998 [181]

Wiesing 1998 [173 f.]

Die Behauptung einer [formal-ästhetischen] reinen Sichtbarkeit kann als ein Symptom für das *Projekt zur Ausblendung der Realität* angesehen werden. Die *reine Sichtbarkeit* ist mitnichten als *wirklich vorhanden*, sondern nur als *Idee* zu verstehen. Dies macht **Susan Sontag** anhand der Fotografie deutlich: „Die Kamera machte es nicht bloß möglich, durch das Sehen mehr zu erfassen. Die Kamera veränderte das Sehen selbst, indem sie die *Idee* eines Sehens um des Sehens willen förderte.“^[>]

Sontag 1989 [210]

Genausowenig wie Kameras [Maschinen] sehen können, sind aber Menschen in der Lage, rein visuell wahrzunehmen. Das würde einen *technischen Blick* [einen Blick, der nichts sieht] voraussetzen, der die Umkehrung einer

Idee von Bildern wäre, *die keinen Betrachter mehr brauchen*. Die *reine Sichtbarkeit* wird wahlweise so definiert, wie sie am besten paßt: im formal-ästhetischen Konzept wird das, was zu sehen ist, immer nur *vom Betrachter her definiert*; im technokratischen Konzept dagegen wird Sehen als technisch nachvollziehbar aufgefaßt: „Das synthetische Sehen ist erfunden“^[>] [die Bilder sind *vom Erzeuger her definiert*, der letztlich auch eine *Maschine* sein kann, *die mystisch-selbstbestimmt* handelt], womit wir uns von dem Gedanken trennen müßten, daß jeder Bildinhalt [und auch seine mögliche Abwesenheit] erst durch das Betrachten eines Bildes wahrgenommen werden kann.^[>]

Lingnau 1989/90 [64]

siehe BILDENTSTEHUNG [012]

Bei diesen Konzepten *reiner Sichtbarkeit* handelt es sich nicht um die Betrachtung von *losgelöster Sichtbarkeit*, sondern vielmehr um die *losgelöste Betrachtung* von Sichtbarkeit. Mit ihrer Gleichgültigkeit gegenüber dem *Realen* ähnelt die *reine Sichtbarkeit* der „reinen Ästhetik“ bei **Flusser**, die in der „erlebbareren Realität“ nur noch unterschiedslose Erlebnisse oder Bilder sieht, „bei denen nur mehr zu fragen ist, was ich an ihnen erlebe“.^[>] Die Vorstellungen, die **Flusser** damit verbindet, sind als utopische durchaus annehmbar: das Streben nach der *Idee* des schlichtweg Schönen ist nicht neu. Doch Menschen sind geformt von sozialen Bindungen und gesellschaftlichen Verbindlichkeiten und tragen die Zwänge aller Formen [wie die Möglichkeiten ihrer Aufhebung] ständig bei sich.

Flusser 1999 [140]

Digitale Emanzipation

Es scheint verlockend, die digitalen Gestaltungsmöglichkeiten als ein Mittel zur *Befreiung von Abhängigkeit und Bevormundung* zu betrachten. Digitale Emanzipation kann aber nicht bedeuten, daß Emanzipation allein durch *Anwendung* digitaler Medien erfolgt. Emanzipation läßt sich nicht *technisch* erreichen. Die digitalen Technologien der Bilderzeugung sind uns nicht als *neutrales Mittel der Weltverbesserung und Selbstverwirklichung* in die Hände gegeben worden. Sie sind selbst geformt von abstrakten Machtstrukturen, von denen es sich zu emanzipieren gilt.^[>] Wir emanzipieren uns nicht durch *Verwendung* dieser technischen Mittel, sondern erst durch deren *Infragestellen* und *radikale Transformation*. In allem, was diese Mittel uns derzeit bieten, fördern sie mitnichten die aktive Auseinandersetzung mit unserer *gewordenen* Lebenswelt, sondern wir haben uns ihren Spielregeln zu unterwerfen. Immer neue Rechnermodelle und Softwareversionen untergraben die Kreativität. Es herrscht ein ständiger und totaler Anpassungsdruck, der uns von der Formulierung eigener Ideen und Inhalte abhält: „schneller umdenken, schneller sich umstellen, schneller arbeiten, schneller essen, schneller konsumieren, immer neu sich anpassen, anpassen, anpassen“.^[>] Uns bleibt kaum Zeit, nach dem Zweck der Veranstaltung zu fragen. Daß die konkreten, sinnlichen Inhalte dabei verschwinden, scheint ganz natürlich zu sein. Schon Carl Einstein gelangte zu der Auffassung, daß das „kapitalistische Prinzip individueller Leistung“ der Grund ist, wonach „die technische Vervollkommenung bedeutsamer [wird] als Inhalt und Wirkung des Gestalteten“.^[>] Das emanzipatorische Potential der digitalen Technologien droht in der Warenform unterzugehen. Am Beispiel des **iMac** macht **Schnell** deutlich, was den Computer-Konsumenten [*Usern*] heute offensichtlich wichtig ist: der **iMac** richtet sich an „Kunden, [...] denen nicht zuallererst an Rekordleistungen von Rechnern und nahezu unbegrenzten Speicherkapazitäten [liegt], sondern an einer Verpackungsästhetik.“^[>]

Die Proklamation des *End of History* fällt zusammen mit der Verankerung des neoliberalen Konsens im *Alltagsbewußtsein*. Je unhaltbarer die realen Zustände werden, desto irrsinniger wird auf ihnen bestanden. Angesichts regionaler und globaler Zerfallserscheinungen der herrschenden Struktur wird nach jedem rettenden Strohalm gegriffen, und Wirtschaftswachstum durch Informationstechnologien ist so ein Strohalm. Das Infragestellen der

siehe DIGITALE ÄSTHETIK [051]

Kurz 1999b [198]

Kröger 1998 [82]

Schnell 2000 [248]

Bedingungen, die zuvor zu Naturgesetzen erklärt wurden, ist ausgeschlossen. Parallel zur Zerstörung der realen Welt werden alternative Weltentwürfe als unmöglich denunziert: Gott ist tot, die Geschichte ist zu Ende, und „wer was haben muß, der braucht bloß in den entsprechenden Laden zu gehen, und vorher Geld ziehen“.^[>]

Alternative Weltentwürfe zu erzeugen und Virtualität erfahrbar zu machen, ist aber eine wesentliche Eigenschaft digitaler Medien. Deshalb beginnt *digitale Emanzipation* mit dem Angreifen der herrschenden Übereinkünfte, nach denen alle Wünsche und Träume auf dem *Boden der Tatsachen* zu bleiben haben. Die Disziplinierung durch äußere Zwänge wird ergänzt durch eine weitgehende Selbstdisziplinierung, in deren Folge es kaum noch für möglich gehalten wird, den *Bann des Kaufens und Sich-Verkaufen-Müssens* zu brechen. Individuelle Lebensentwürfe werden daran gemessen, ob die Ergebnisse *sich rechnen*. „Nicht der Traum von einer anderen Gesellschaft wird geträumt, sondern der Traum vom eigenen Geschäft, vom raffinierten Coup und vom Platz an der Sonne des Marktes.“^[>] Mit dem Ende der Geschichte scheinen alle Träume ausgeträumt. *Wir* haben mit dem *Kapitalismus*, der *unserer Natur* entspricht, endlich zu uns selbst gefunden, lehrt uns **Robert Eaton**.^[>] Was bleibt dann noch zu wünschen, außer, daß alles so bleibt, wie es ist? Kann das aber ein Wunsch sein? „Da Wünsche in der Differenz zu dem, was ist, ihre Kraft entfalten, sind sie die einzige Instanz, die dem Tatsächlichen und seiner drohenden Totalisierung entgegentreten kann.“^[>] Wir müssen unsere Wünsche ernst nehmen, statt sie zu verdrängen. Gerade jene Wünsche, die uns als *unökonomisch* oder *nicht finanzierbar* gelten, sind vielleicht die, an die wir uns halten sollten. Unsere Kultur wird ganz entscheidend von [digitalen] Medien geprägt. Deshalb können sie als subversives Instrument gegen die Ökonomisierung der Kultur eine Rolle spielen. Während der ökonomische Totalitarismus dabei ist, die letzten Möglichkeiten menschlicher Betätigung jenseits kommerzieller Zwänge zu verschlingen, erhalten uns die digitalen Technologien Freiräume für Widerspruch und Gegenentwürfe. Doch nur solange, wie digitale Medien nicht selbst vollständig ökonomisiert sind. Was im Moment passiert, wird uns als vielversprechend offeriert. Die *medialen Mitwirkungsmöglichkeiten* werden erweitert: Chat, Multi-User-Games, Online-Banking und Online-Shopping, SMS per Handy; es scheint, als würden endlich die fehlerhaften *Nur-Wahl-Tasten* der Fernseh-Fernbedienung ersetzt durch dialogische Tasten, die auch

Die Sterne:
**Manchmal sagt man
vertraute Sachen
vor sich hin,
auf LP Wo ist hier,
Lado Musik 1999**

Kurz 1999a [102]

siehe DIGITALE MEDIEN [043]

Winkler 1997 [338]

Äußerungen zulassen. Unter den Bedingungen einer totalen Kommerzialisierung, einer betriebswirtschaftlichen *Kolonialisierung der Lebenswelt* [Rötzer], bis in die intimsten Sphären, sind nur die Äußerungen von *Usern* gefragt, und *Beteiligung* heißt auch nur, unter verschiedenen Angeboten wählen zu dürfen. Das setzt ein *Massenpublikum von vereinzelt Usern* voraus, von *kommerziell motivierten Exhibitionisten* [Rolf Gössner], die sich am Ende selbst zu freiwilligen kostenlosen Marketing-Beratern degradieren und das womöglich noch als echte *Mitwirkung* empfinden. „Es gibt immer nur die Wahl zwischen Omo und Persil, zwischen Pest und Cholera, zwischen Frechheit und Dummheit, zwischen Kohl und Schröder.“^[>]

Gruppe Krisis 1999 [26]

Die herrschende Elite der „Technokraten, Medienoperatoren und Meinungsbildner, die man allerdings besser als Programmierer zusammenfassen sollte“,^[>] hat keine Bedenken, ihre Interessenlage offen zu verkünden:

Flusser 1991 [153]

„Im Zeitalter des weltweiten Äquivalententausches unterliegen neben Finanztiteln eben auch Titel der Kulturproduktion den universalen Normen der Standardisierung, der Profitabilisierung und zudem noch der Banalisierung. [...] Auf dem Gebiet der Kultur kann ich mir – anders als in der Wirtschaft – eine größere Zahl von Gewinnern vorstellen.“^[>] Kultur als *Nische*, als *Versteck* für das *Neue und Unbequeme*, das *Ungesicherte und Provokative*, das *Phantasievolle und Verrückte* – und nur für *Gewinner*? Aber:

Naumann 2000 [7]

„Kultur ist vor allem ein zwischenmenschlicher Prozeß, der Ideen, Kräfte und Energien freizusetzen vermag“^[>]: sie in betriebswirtschaftliche Kosten-Nutzen-Relationen einzubinden und auf ein schmückendes Beiwerk von Marketingstrategien zu reduzieren, „wäre höchstens dafür gut, [in ihrem Namen] das abzusegnen, was etwa aus ökonomischen oder militärischen Gründen entwickelt und durchgesetzt wird“.^[>] Die Kultur als *zwischenmenschlicher Prozeß, der Ideen, Kräfte und Energien freizusetzen vermag*, ist bedroht, und die Drohungen werden laut ausgesprochen: „Wir haben von der Postmoderne gelernt daß Kunst ein Geschäft ist. Jetzt müssen wir von der postindustriellen Gesellschaft lernen, daß das Geschäft eine Kunst ist.“^[>] Wir sollten uns hüten, *das zu lernen*, solange wir noch einen Hauch von Selbstachtung haben. Schon gar nicht müssen wir uns von einem „kalt berechnenden Medienfuzzi“ [Winkler] „Marketing als Kunst“ verkaufen lassen. Von **Carl Einstein** erfahren wir, daß Kunst nicht dazu dient, „Herrschaft zu stabilisieren“, sondern „Ausdrucksmittel gegen Herrschaft“ ist.^[>] Er plädierte „für die radikale Zerschlagung herkömmlicher Seh-Weisen“,

Kröger 1998 [77]

Rötzer 1991 [38]

Bolz 1996 [131]

Kröger 1998 [82]

denn „es sei schließlich Ausdruck der Subversivität der Kunst, Krisen nicht zu verschleiern und abzuschwächen, sondern »im Absturz der Epoche ihr Katastrophenhaftes« mitzuteilen“.^[>] „Sehen besitzt nur menschlichen Sinn, wenn hierdurch die Welt aktiviert und beunruhigt wird.“^[>]

Was wir mit digitalen Mitteln sichtbar machen können, ist die Gestaltung *virtueller öffentlicher Räume* [Rötzer]. Diese wiederum zu *sozialen Räumen der Emanzipation* [Krisis] werden zu lassen, wäre ein echter Schritt hin zu *digitaler Emanzipation*. Mit ihren Eigenschaften Virtualität, Interaktivität und Vernetzung können digitale Medien *Kultur als zwischenmenschlichen Prozeß* unterstützen. „Wir wollen Menschen vernetzen, nicht Computer – *Social Connectivity*. Also müssen Netze aufgebaut werden, über die Teamarbeit genau da stattfinden kann, wo die Menschen, mit denen Zusammenarbeit möglich ist, arbeiten und leben. Das bedeutet auch, das soziale und kulturelle Leben in den Regionen zu stärken, also dort, wo sich die Menschen auch begegnen können.“^[>]

Die Medienanwendungen der Gegenwart lassen vermuten, daß Begriffe wie *Verantwortung* und *Ethik* nicht gerade angesagt sind. Wenn von *Verantwortung* die Rede ist, dann ist „die Verantwortung für Manipulation und Verführung“ gemeint.^[>] Und *Ethik* wird als altmodisches Exerzieren aufgezwungener Regeln und Verordnungen verstanden. In *beiden Fällen* falsch verstanden: *Verantwortung* ist etwas, das über die eigene unmittelbare Situation hinausgeht; *Ethik* hat etwas mit Erkennen von Zusammenhängen zu tun.

Die Verantwortung der digitalen *Medienoperatoren und Meinungsbildner* ist ganz erheblich, denn „wenn wir entwerfen, wählen wir, und zwar wählen wir Welten, in denen wir und andere wohnen werden“.^[>] „Wer auf [programmierende] Weise Ordnung schafft, im Textverarbeitungsprogramm wie beim Computerspiel, besitzt Macht über jene, die sich diesen Ordnungsvorstellungen unterwerfen. Je besser die Organisation der Ordnung, je feiner die Regeln, je differenzierter ihre Anwendungsmöglichkeiten und je benutzerfreundlicher ihre visuellen und schriftlichen Codes, desto größer die Reichweite, desto dauerhafter die Macht.“^[>] Wir dürfen uns nicht täuschen lassen: *die digitalen Medien in ihrer gegenwärtigen Form verhindern die aktive Auseinandersetzung mit unserer Lebenswelt, untergraben unsere Kreativität*

Kröger 1998 [83]
Carl Einstein, zitiert
nach Kröger 1998 [83]

padelun und Rena
Tangens 1996 [137]

Bolz 1996 [134]

Floyd, zitiert nach
Capurro 1995 [61]

Schnell 2000 [246 f.]

und halten uns von der Formulierung eigener Ideen und Inhalte ab.

Die digitalen Medien durch Umwandlung sich anzueignen würde bedeuten, die *Organisation der Ordnung*, die *Regeln*, *Anwendungsmöglichkeiten* und *Codes* nicht hinzunehmen, sondern deren *radikale Infragestellung* und, wenn nötig, deren *Zerschlagung* zu bewirken. „Im Cyberspace sind wie überall sonst die Mittel zum Machterhalt auch die Mittel zum Widerstand und zur Machtübernahme.“^[>] Diese Äußerung von **Mitchell** ist dann gültig, wenn die Mittel nicht einfach *übernommen*, sondern *bewußt transformiert* werden. Die emanzipatorische Transformation der digitalen [Medien-]Bilder wäre ein Baustein zu einer *Ästhetik des Zusammenhangs* [**Kurz**].

Das Erkennen von Zusammenhängen weckt unsere *kognitiven Fähigkeiten*, Bilder der Medien als Phänomene zu verstehen, *die uns über unsere Existenz informieren*. „Der notwendige Denkprozeß muß raumzeitliche Erfahrungen ins Mediale transformieren [Netzwerkdenken]. Er besteht nicht im Abbilden, in der Reduktion auf die Oberfläche, sondern in der Reflexion der inneren Zusammenhänge, in der Sichtbarmachung der agierenden Kräfte, der individuellen Erfahrung und deren Transformation ins Bildmediale. Transformation befaßt sich nicht mit dem Ergebnis [Produkt]. Transformation stellt vielmehr den Prozeß [Problem], dessen innere Bezüge und ihre Transparenz, in den Mittelpunkt ihrer Betrachtung.“^[>]

Digitale Medien und digitale Bilder können uns dazu befähigen, uns von gesellschaftlichen Zwängen soweit frei zu machen, daß wir sie als veränderbar erkennen.

Mitchell 1996 [165]

Born 1999 [15]

Kritik der reinen Sichtbarkeit

Schönheit zu betrachten ist schön. Es ist auch angenehm, schöne Musik zu hören. Und so weiter. Die *blaue Blume*, die wir am Wegrand blühen sehen, ist unabsichtlich dort gewachsen, doch sehen wir sie nur, weil sie gewachsen ist. Auch Kunst, *künstliche Sichtbarkeit*, ist immer an ein Material gebunden, und jedes Material braucht auch Gestalt. Artificielle Sichtbarkeit ist immer gestaltet, niemals *völlig rein*.

Die reine Sichtbarkeit ist der Schein, der nicht trügt: eine schöne, utopische Idee.

Digitale Emanzipation

Digitale Technik ist nicht *majestätisch* – wenn wir sie nutzen, nur weil es möglich ist, wird uns die Technik transformieren. Die Technik zu benutzen, um *Technik, wie sie ist*, zu transformieren, ist kein technischer Vorgang. Technik an sich ist leer. Der *Zwang zur technischen Perfektion* bringt uns dazu, schöne [leere] Hüllen zu erzeugen: „In den Kleidern steckt kein Kaiser.“^[>] Ein *Kaiser* muß aber gar nicht her, um die Leere zu füllen.

Der digitale Spiegel, vor's Gesicht gehalten, kann auch Verhältnisse zum Tanzen bringen.

Judd 2000 [79]

Dieselbe Zeit dient je nach unserer Kunst zu sehen
entweder dazu, sich täuschen zu lassen,
oder etwas anderes zu betrachten als das,
was man zu sehen glaubt.

Paul Virilio

Thesen

Abstand gewinnen

Im Schein der Monitore entdecken wir die virtuellen Pfade in neue, ungeheure Räume. Wir jagen Lichtern hinterher und mit wachsender Geschwindigkeit stellt sich die Frage, ob es Irrlichter sind, die uns hineinziehen in die *Kälte des gewaltig sich blähenden Nichts*. Um uns nicht in einem *virtuellen Jenseits* zu verlieren, brauchen wir *kritische Distanz zur technischen Anordnung hinter dem Screen*, die eine weitere *gesellschaftliche Anordnung* verbirgt.

Einblicke schaffen

Oberflächlich betrachtet scheint alles in Ordnung zu sein: *Wir wissen, was gut ist. Wir sind die Guten. Alles wird gut*. Der Screen ist die Benutzeroberfläche [das User-Interface], die einen radikalen Konsens widerspiegelt: wie glitzernde Fettaugen im Wasser, die nur nach oben starren, haben wir uns von der Tiefe abgewendet, das sanfte Schaukeln lähmt die Phantasie. Statt dessen sollten wir *den Blick erweitern* und *jede Oberfläche radikal in Frage stellen*.

Inhalte zurückholen

Die Inhalte, die zu verschwinden drohen, die wir in Technik eintragen, um zu vergessen, *sind unsere eigenen inneren und äußeren Angelegenheiten*. Wir können verlangen und fördern, woran uns gelegen ist: an klaren Gedanken statt Klarsichthüllen, an glänzenden Augen statt Hochglanzprospekten, an reiner Luft statt *reiner Sichtbarkeit*. *Der Stoff zum Leben ist konkret und sinnlich*.

Verbindungen herstellen

Vernetzung ist als Schlagwort unverzichtbar geworden. *Vernetzung* heißt *Verknüpfung*, und *Verknüpfung* setzt voraus, die Dinge, die verbunden werden sollen, zu erkennen. Digitale Technologien können den *vernetzten Dialog zwischen [allen!] Menschen* technisch unterstützen. Eine so verstandene *digitale Ästhetik* wäre ein Schritt zu einer *Ästhetik des Zusammenhangs*.

Verhältnisse umformen

*Wenn wir eine kritische Distanz zur digitalen Technik wahren,
wenn wir den Blick erweitern und die Oberflächen radikal in Frage stellen,
wenn wir die Inhalte, den Stoff zum Leben, konkret und sinnlich erfahren,
wenn der vernetzte Dialog beiträgt zu einer Ästhetik des Zusammenhangs,
dann werden sich die Verhältnisse, in denen wir leben, und die unser
Verhalten prägen, wie von selbst transformieren.*

Glossar

Ästhetik

„Die Ästhetik ist in der klassischen Philosophie die Wissenschaft vom Schönen, und zwar sowohl in der Kunst als auch in der Natur. Während der Begriff selbst erst durch **Baumgartens** *Aesthetica* [1750/58] etabliert wurde, beginnt die Suche nach dem Schönen in Kunst und Natur mindestens schon mit Platon. Während Platon und viele ihm folgende Philosophen auf der Suche nach einer objektiven Ästhetik waren, die das Schöne als eine inhärente Eigenschaft der Objekte zu erklären suchte, betrachtet die semiotische Ästhetik das Schöne nicht als ein Objekt, sondern als ein Zeichen, das sich im Prozeß der Semiose manifestiert.“^[>]

Nöth 2000 [425]

Ästhetik ist abgeleitet vom griechischen *aistanesthai* [empfinden]. Entgegen dem Alltagsverständnis ist *Schönheit* nicht eine Eigenschaft der Dinge, die wir wahrnehmen. Das *Empfinden von Schönheit*, der *ästhetische Prozeß*, beruht auf der Herstellung von Identität von *äußerer und innerer Wirklichkeit*. Ästhetik kann verstanden werden als die *Übereinstimmung* von *Wahrnehmung* [Reize der Außenwelt] und *Empfindung* [Vorstellungen, Emotionen und Reaktionen, die auf *äußeren Reizen* beruhen].

binary digit pictures

Das *Bit* als *Maßeinheit für den Informationsgehalt*^[>] ist die Kurzform von *binary digit* [Binärziffer]. Es ist semantisch verwandt mit *digital*, was vom lateinischen *digitus* [Finger] abgeleitet ist. *Digital* heißt, daß ein *Signal* stufenweise, *mittels Ziffern* angezeigt wird. Das *binäre Signal*, das lediglich aus *zwei Einheiten* oder *Zuständen* [0 und 1] besteht, ist die spezielle Form eines *digitalen Signales*. Deshalb ist der Begriff *binary digit pictures* [bit-Bilder] genauer, als der heute allgemein verwendete Begriff *digitale Bilder*.

Wahrig 1991 [276]

Information

Information heißt soviel wie *etwas eine Form geben*. Sie ist das gegen den physikalischen Prozeß der Entropie gerichtete *Gestaltformende*. „*Wahrscheinlich* und *unwahrscheinlich* sind informatische Begriffe, wobei *Information* als eine unwahrscheinliche Situation definiert werden kann: je unwahrscheinlicher, desto informativer.“^[>] Dem Satz von **Norbert Wiener** *Information is information, not matter or energy* [Information ist Information, nicht Materie oder Energie]^[>] können wir entnehmen, daß ein *Code* nicht die Information *ist*, sondern er *enthält* sie. *Information* sind nicht das Samenkorn oder der Baum, sondern die *Prozesse*, die das Samenkorn zum Baum werden lassen. **Capurro** besteht ausdrücklich auf einem *metaphorischen Sinn von Information*.^[>] Demnach wäre das Wesen der Information die *Relevanz*: „Je selbständiger eine Mitteilung gegenüber dem Mitteilenden ist, um so relevanter wird sie, sofern sie potentiell für jeden, jederzeit und für alles mögliche relevant sein kann. Zur Ausbildung einer solchen Selbständigkeit tragen artifizielle Mittel, von den Tonscherben bis zu den elektronischen Netzwerken, wesentlich bei.“^[>]

Flusser 1999 [22]

zitiert nach
Capurro 1995 [69]

Capurro 1995 [69]

Capurro 1995 [70]

Realität

Realität und *Wirklichkeit* werden in dieser Abhandlung als Synonyme gebraucht. *Realität verstehe ich als offenen Daseinshorizont, der mit all seinen möglichen und wirklichen Materialien, Vorgängen, Bedingungen, Ideen etc. die Grundlage unserer Existenz bildet*. Für **Carl Einstein** war Realität „ein gleichzeitig wachsender und sterbender Komplex; was gemeinsam man als Wirklichkeit bezeichnet, bedeutet eine Art Erlebnis-durchschnitt, eine bequeme, optimistische Abkürzung der Vorgänge“.^[>]

Carl Einstein, zitiert
nach Kröger 1998 [84]

User

Wenn ich ein Wort zur Wahl des *Un-Wortes* der neunziger Jahre vorschlagen sollte, würde ich mich ohne Bedenken für *User* entscheiden. In ihm drückt sich die ganze Tragik unseres [scheinbaren] Ausgeliefertseins an die digitalen Gerätschaften aus, die unser Verhältnis zu uns selbst und zur Welt beeinflussen. Ein *User* ist laut Wörterbuch *jemand, der regelmäßig Rauschgift nimmt*, oder der *Benutzer* und *Bediener* eines Computers [aus dem Englischen; eigentlich *Benutzer*, zu *use*: benutzen, gebrauchen].^[>]

Die Passivität ist auf semantischer Ebene *vorprogrammiert* und bekommt so einen *quasi-realen [rauschhaften] Status*. Selbst dann, wenn *das digitale Medium Computer* seinem *Bediener* scheinbar Mitbestimmungsmöglichkeiten bietet, so fordert es nie seine *Aktivität im eigentlichen Sinne*, weil mit den *gegebenen Anwenderstrukturen die gesellschaftliche Anordnung*^[>] dahinter ausgeblendet werden soll. Genau diese *Anordnung* bestimmt aber die *Anwenderstrukturen* und damit die *Bedingungen der Technik*, denen ein *User* ausgesetzt ist und zu denen auch die *erzwungene totale* Unfähigkeit gehört, die eigene Situation zu reflektieren.^[>]

Die sogenannte *Interaktivität* ist unter den Bedingungen eines ökonomischen Totalitarismus nur als Verschleierung für die *erzwungene totale Passivität des Users* zu verstehen. Der Ausdruck vom *DAU*, vom *dümmsten anzunehmenden User*, ist nicht zufällig sprachlich mit dem *GAU*, dem *größten anzunehmenden Unfall*, verwandt. *Standardisierung, Profitabilisierung* und in deren Folge *Banalisierung* sind die Leitmotive einer *Anwenderstruktur*, in der die *Tendenz, unser Leben zum Besseren zu verändern* [Schrutzki] nicht vorgesehen ist. Die einzig passende Anwendung des Wortes *User* sehe ich momentan in der Adaption einer Refrainzeile von Beck: „I’m a *User*, Baby, so why don’t you kill me?“^[>]

Wahrig 1991 [1347]

siehe BILDERKRISE [031]

siehe BILDERWELT
[064, 066 ff.]

eigentlich:
„I’m a Loser, Baby...“:
Beck: *Loser*, auf
LP *Mellow Gold*,
Bong Load 1994

wir

unpersönliche Erklärung zur Wir-Form dieser Abhandlung:

„Vor allem aber, und das ist ein Hauptergebnis der hier versuchten Rekonstruktion, erscheint es als eine völlig verfehlte Perspektive, gerade eine *Medien*-Theorie des Computers vom individuellen Denken her eröffnen zu wollen. Nicht *der* Mensch und *die* Maschine stehen sich gegenüber, sondern es sind empirische Menschen im Plural, die, geschichtlich situiert und gesellschaftlich formiert, in einer vorgefundenen Techniklandschaft sich verhalten, sie weiter aus- und umbauen, und ihre Zwecke, Wunschkonstellationen, Irrtümer und Verleugnungen in die Technik-Environments einschreiben. Grundsätzlich Plural also statt Singular, und die Medientheorie, immer mit dem *Dazwischen* befaßt, hätte dies wissen müssen.“^[>]

Winkler 1997 [334]

Quellen

Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie*; Frankfurt am Main: Suhrkamp [1970] 1998

Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in: *Illuminationen. Ausgewählte Schriften 1*; Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977

Böhme, Hartmut: *Restmüll des Fleischlichen*; in: Freitag Nr. 12 vom 17. März 2000

Bolz, Norbert: *Eine kurze Geschichte des Scheins*; München: Fink 1991

Bolz, Norbert: *Marketing als Kunst oder: Was man von Jeff Koons lernen kann*, in: Bolz/Meier/Richard/Holschbach [Hg.]: *Riskante Bilder. Kunst, Literatur, Medien*; München: Fink 1996

Born, Thomas: *Design und Technologie*; in: *Virtual Design Update. prospects for design professionals*; fhtw-transfer 27-99, 1999

Brinkmann, Rolf Dieter: *Rom, Blicke*; Reinbek bei Hamburg: Rowohlt [1979] 1986

Capurro, Rafael: *Leben im Informationszeitalter*; Berlin: Akademie Verlag 1995

Capurro, Rafael: *Höhleneingänge. Zur Kritik des platonischen Höhlengleichnisses als Metapher der Medienkritik*; Internet: v.hbi-stuttgart.de/~capurro/plato.html [1999]

Carrière, Jean-Claude: *Die Fragen der Sphinx*, in: *Das Ende der Zeiten*; Köln: DuMont 1999

Couchot, Edmond: *Die Spiele des Realen und des Virtuellen*, in: Rötzer [Hg.]: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*; Frankfurt am Main: edition suhrkamp 1599, 1991

Daum, Timo: *Kritik am „Kasinokapitalismus“. Replik auf „Politische Ökonomie der Simulation“ von Robert Kurz*; Internet: www.magnet.at/krisis/texte/daumsimulationkritik.html [1996]

Diers, Michael: *Schlagbilder. Zur politischen Ikonographie der Gegenwart*; Frankfurt am Main: Fischer 1997

Einstein, Carl: *Gesammelte Werke*; Wiesbaden: Limes 1962

Einstein, Carl: *Die Kunst des 20. Jahrhunderts*; Leipzig: Reclam [1926] 1988

Fellmann, Ferdinand: *Von den Bildern der Wirklichkeit zur Wirklichkeit der Bilder*, in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*; Wiesbaden: DUV 1998

Flusser, Vilém: *Digitaler Schein*; in: Rötzer [Hg.]: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*; Frankfurt am Main: edition suhrkamp 1599, 1991

Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*; Göttingen: European Photography [1985] 1999

Foerster, Heinz von: *Wahrnehmung*, in: ARS ELECTRONICA [Hg.]: *Philosophien der neuen Technologie*; Berlin: Merve 1989

Giedion, Sigfried: *Raum, Zeit, Architektur. Die Entstehung einer neuen Tradition*; Zürich: Artemis [1941] 1992

Glaser, Peter: *Das Kolumbus-Gefühl. Entdeckungen in einer virtuellen Welt*; in: CCC/Wieckmann [Hg.]: *Das Chaos Computer Buch. Hacking made in Germany*; Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1988

Gould, Stephen Jay: *Das Jahr 2000 und die Zeitmaßstäbe*; in: *Das Ende der Zeiten*; Köln: DuMont 1999

Grassmuck, Volker: *Schließungen und Öffnungen. Medientheoretische Anmerkungen zu Otaku und Fikusa*; in: Maresch/Werber [Hg.]: *Kommunikation Medien Macht*; Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999

Gruppe KRISIS: *Manifest gegen die Arbeit*; Eigenverlag 1999

Haarmann, Harald: *Universalgeschichte der Schrift*; Sonderausgabe, Köln: Parkland 1998

Hawking, Stephen W.: *Eine kurze Geschichte der Zeit. Die Suche nach der Urkraft des Universums*; Reinbek bei Hamburg: Rowohlt [1988] 1997

Hyman, John: *Bilder betrachten*, in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*; Wiesbaden: DUV 1998

Judd, Donald: *Einige Aspekte von Farbe im allgemeinen und Rot und Schwarz im besonderen*, in: Donald Judd. *Farbe*; Katalog zur Ausstellung im Sprengel Museum Hannover/Kunsthhaus Bregenz; Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2000

Kamper, Dietmar: *Corpus absconditum. Das Virtuelle als Spielart der Absenz* in: Maresch/Werber [Hg.]: *Kommunikation Medien Macht*; Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999

Kerscher, Gottfried: *Was ist ein Bild? Bild und Icon im www – zu den Bildern in der Netzkunst*; www.rz.uni-frankfurt.de/~kerscher/nSem/anan.html [1999]

Klopp, Annekatriin: *Ein Mangel avanciert zum leitenden Prinzip. Das Konzept der Unsicherheit in Egon Brunswiks Wahrnehmungstheorie*, in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*; Wiesbaden: DUV 1998

Kolb, Anton: *Virtuelle Ontologie und Anthropologie*, in: Kolb/Esterbauer/Ruckenbauer [Hg.]: *Cyberethik. Verantwortung in der digital vernetzten Welt*; Stuttgart: Kohlhammer 1998

Kröger, Marianne: *Kulturkritik Carl Einsteins. Einige Betrachtungen zum Kulturverständnis*, in: Haug/Sachs [Hg.]: *Die Ausblendung der Wirklichkeit*; Grafenau: Trotzdem [1989] 1998

Kurz, Robert: *Politische Ökonomie der Simulation. Die Realität des Scheins und der Schein der Realität am Ende der Moderne*; Internet: www.magnet.at/krisis/texte/kurzsimulation.html [1995]

Kurz, Robert: *Die Welt als Wille und Design. Postmoderne, Lifestyle-Linke und die Ästhetisierung der Krise*; Berlin: Edition Tiamat 1999a

Kurz, Robert: *Schwarzbuch Kapitalismus. Ein Abgesang auf die Marktwirtschaft*; Frankfurt am Main: Eichborn 1999b

Lem, Stanislaw: *Die Jagd. Neue Geschichten des Piloten Pirx*; Berlin: Volk und Welt 1972

Lingnau, Jochen J.: *Die Entdeckung der Bilder als Lebensform*, in: BILDO-Akademie [Hg.]: *Bildmaschinen und Erfahrung*; Berlin: Edition Hentrich 1989/90

Mitchell, W. J. Thomas: *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*; Chicago and London: University of Chicago Press 1994

Mitchell, William J.: *City of Bits. Leben in der Stadt des 21. Jahrhunderts*; Basel: Birkhäuser 1996

Müller, Axel: *Albertis Fenster. Gestaltwandel einer ikonischen Metapher*; in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*; Wiesbaden: DUV 1998

Naumann, Michael: *Eine endlose Aufeinanderfolge von Weltbildungen*, in: Haus der Kulturen der Welt Berlin [Hg.]: *Heimatkunst. Kulturelle Vielfalt in Deutschland*; Berlin [1999] 2000

Nöth, Winfried: *Handbuch der Semiotik*, 2. Auflage; Stuttgart und Weimar: Metzler 2000

Ortlieb, Claus Peter: *Bewußtlose Objektivität. Aspekte einer Kritik der mathematischen Naturwissenschaft*; in: *krisis 21/22, beiträge zur kritik der warengesellschaft*; Bad Honnef: Horlemann 1998

padeluum und Rena Tangens: *Warum Ratten leise singen*, in: Rost [Hg.]: *Die Netz-Revolution. Auf dem Weg in die Weltgesellschaft*; Frankfurt am Main: Eichborn 1996

Platon: *Der Staat*; Leipzig: Reclam 1988

Plümacher, Martina: *Sinn der Bilder*, in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*; Wiesbaden: DUV 1998

Postman, Neil: *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*; Frankfurt am Main: Fischer [1988] 1997

Reck, Hans Ulrich: *Auszug der Bilder? Zum problematischen Verhältnis von Erinnern, Techno-Imagination und Bild*, in: Bolz/Meier/Richard/Holschbach [Hg.]: *Riskante Bilder. Kunst, Literatur, Medien*; München: Fink 1996

Rodtschenko, Alexander: *Alles ist Experiment. Der Künstler-Ingenieur*; Hamburg: Edition Nautilus 1993

Rötzer, Florian: *Mediales und Digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems*, in: Rötzer [Hg.]: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*; Frankfurt am Main: edition suhrkamp 1599, 1991

Schandl, Franz: *Information und Entformation. Zur Kritik der kulturindustriellen Stimmungs- und Meinungslagen*; in: *krisis 21/22, beiträge zur kritik der warengesellschaft*; Bad Honnef: Horlemann 1998

Schelhowe, Heidi: *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*; Frankfurt am Main und New York 1997

Schnell, Ralf: *Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*; Stuttgart und Weimar: Metzler 2000

Schrutzki, Reinhard: *Die Hackerethik*; in: CCC/Wieckmann [Hg.]: *Das Chaos Computer Buch. Hacking made in Germany*; Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1988

Sontag, Susan: *Der Heroismus des Sehens*, in: Sontag, Susan: *Geist als Leidenschaft. Ausgewählte Essays zur modernen Kunst und Kultur*; Leipzig und Weimar: Kiepenheuer 1989

Thoreau, Henry David: *Das wiederzugewinnende Paradies*, in: Thoreau, Henry David: *Leben ohne Grundsätze. Ausgewählte Essays*; Leipzig und Weimar 1986

Virilio, Paul: *Ästhetik des Verschwindens*, Berlin: Merve [1980] 1986

Virilio, Paul: *Weniger als ein Bild*, in: Virilio, Paul: *Die Sehmaschine*; Berlin: Merve [1988] 1989a

Virilio, Paul: *Das öffentliche Bild*, in: Virilio, Paul: *Die Sehmaschine*; Berlin: Merve [1988] 1989b

Virilio, Paul: *Die Kunst des Motors*, in: Virilio, Paul: *Die Eroberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen*; Frankfurt am Main: Fischer [1993] 1996

Wahrig, Gerhard: *Deutsches Wörterbuch. Mit einem Lexikon der deutschen Sprachlehre*, Jubiläumsausgabe; Gütersloh und München: Bertelsmann Lexikon [1986] 1991

Weizenbaum, Joseph: *Wer erfindet die Computermymen? Der Fortschritt in den großen Irrtum*; Freiburg: Herder 1993

Werner, Matthias: *Wittgenstein. Approximationen zur Bildtheorie*;
www.uni-jena.de/~x5wema/wittgenstein_bildtheorie.htm [1996]

Wiesing, Lambert: *Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*; Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1997

Wiesing, Lambert: Sind Bilder Zeichen? in: Sachs-Hombach/Rehkämpfer [Hg.]: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*; Wiesbaden: DUV 1998

Winkler, Hartmut: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*; Boer 1997

Wittgenstein, Ludwig: *Tractatus logico-philosophicus. Logisch-philosophische Abhandlung*; Frankfurt am Main: edition suhrkamp 12, 1963

Zugaben

L` avance du millénaire^[>]

Wie gesagt, es war das avance du millénaire.

Man sagte die Arbeit sei ausgestorben, sozusagen.

Endlich hatte man sich von der tyrannischen Selbstlüge verabschiedet,
es gäbe eine Lösung für die elementaren Probleme aller Menschen.

In exakten Berechnungen hatte man festgestellt,
daß man 80% aller Bevölkerung nicht mehr benötigte.

[...]

Die gegenseitige Reduzierung der Unnützen
schien nur eine Frage der Zeit zu sein.

Vieles dabei war nicht schön anzusehen,
aber man konnte darauf vertrauen,
daß eine ordentliche *Inflation von Bildern*
ihre Auslöschung genauso förderten,
wie das gänzliche Verschweigen.

Die verbliebenen 20% mußten sich ranhalten.

Man hatte diverse neue Rechte und Pflichten erfunden.

Das Menschenrecht auf Konsum beispielsweise.

Man hatte vielfältige Wege gefunden, das,
wofür die Generation der Greise und Greisinnen gekämpft hatte,
in Verpackungen zu stecken und in Regale zu stellen.

Die Vielzahl der Angebote wurde gradueller Maßstab
für Menge von Freiheit.

[...]

Die Welt rückte näher zusammen, sie kreierte neue Menschen.

Den einen, der Kosmopolit war, seine wirklichen Verbündeten kannte
und die universelle Kultur der Freien pflegte.

Sowie auch den Unfreien, der von den Brosamen und den Mythen
der Kultur der Freien lebte und der sich seinerseits
immer ähnlicher wurde.

erschieden auf LP:

Die Goldenen Zitronen:

Dead School Hamburg

[Give Me A Vollzeitarbeit],

Cooking Vinyl 1998

Jeder sagt was^[>]

Henry sagt bin wieder da
Andrea sagt du bist langweilig
Anette sagt sicher es kommt nicht so schlimm
Theo sagt schön schön schön schön schön
Anne Waldman sagt manchmal fühle ich, daß ich sterbe
die Kellnerin sagt 23 Mark 30
die Frösche sagen quak
O'Hara sagt quak quak und
wir lieben wirklich nicht Ideen, nicht wahr!
Thomas sagt hmm
Nina sagt ich kann mich an nichts erinnern
Sab sagt wir hätten uns trennen sollen,
als der Flo aufgetaucht ist
das Radio sagt da hätten wir erstmal was
für die älteren Herrschaften
Andrea sagt ich hab keine Zigarette
Charles soundso sagt sie trägt einen roten Slip
Uta sagt du bist bestimmt enttäuscht von meiner Wohnung
Vater sagt noch nie hatte ich einen so klaren Kopf
das Telefon sagt kein Anschluß usw.
Thomas sagt hmm na ja
Jörg sagt ja
Martina sagt besuch mich mal
Bitomsky sagt die Wassertropfen beginnen schon
auf der Haut zu trocknen
Theo sagt ich soll anrufen bevor ich vorbeikomme
Burroughs sagt It's Sharkey's Night. Yeah.
It's Sharkey's Night Tonight.
Henry sagt hast du dein Glas hier?
Mareile sagt Scheiße, und deswegen bin ich weit weg
von Berlin und von deiner Fete
Arnim sagt bin nicht betrunken sondern schwebe
auf dem Rücken liegend in der Luft
Tino sagt der Mond und die Sonne und alle kosmischen
Systeme jagen durch meine Adern

erschieden in:

Kai Pohl: **ÄGYPTEN**
oder die Freiheit
des freien Falls;
Eigenverlag, 1990

das Radio sagt ich mag es zu essen wenn
 der Fernseher läuft
 Mutter sagt in den Annoncen stehen doch auch
 Haushaltsauflösungen [wenn jemand gestorben ist]
 da gibt es oft billig was
 Virginia Woolf sagt es ist langweilig, sagte Jinny, auf der
 Landstraße zu gehen, wo es keine
 Schaufenster gibt
 die Zeitung sagt was richtet was im Organismus an
 das Telefon sagt bitte rufen Sie die Auskunft an
 Irina sagt die Fenster klemmen etwas, aber wenn man sie
 öffnet, kann man weit ins Land hinaussehen
 Henry sagt ich will noch ein bißchen schlafen
 Thomas sagt hmm HMM! ja also
 Burroughs sagt It's drivin' me crazy. It's
 drivin' me nuts.
 Uta sagt ich glaub ich bin 20 Jahre zu spät geboren
 Ginsberg sagt nichts als
 dies einsame Kritzeln am Rand meiner Tage
 Chris sagt was von durchlebter Maßlosigkeit
 die Zeitung sagt keine Filmkulisse von Tarkowski
 Theo sagt schön schön schön schön schön
 Sab sagt ich war nicht weniger enttäuscht und verzweifelt
 Ted Berrigan sagt ich will sagen ich sitze hier und
 muß mich entscheiden für eine Welt
 jemand der plötzlich vor der Tür steht sagt
 sag mal wohnt hier Silvana?
 der Kellner sagt 2 Mark sechs bitte
 Thomas sagt wir verkaufen jetzt Fallschirme
 Irina sagt Tübingen ist die schönste Stadt der Welt
 John Lee Hooker sagt I like to see you walk
 Mareile sagt ... man weiß ja nichts mehr und
 vor allem nicht, was man davon halten soll
 Allen Ginsberg sagt ich ging in den Wald
 und suchte ein Zeichen
 ich sage nichts und mein Herz pumpt und pumpt

Der Schöne Tag^[<]

Ich halte die Fenster geschlossen.
Im Halbdunkel lebend, leugne ich nicht
Die Seele und ihre Formen.
Aber das Nichtstun bewährt sich nicht mehr
In der schönen romantischen Weise.
Die Sinnlosigkeit dieser Welt
Begriffen zu haben, nennt einer Gnade.
Da streit ich lieber mit Gott,
Während sein Atem ums Haus geht,
In dem ich liege und wart auf die Nacht:
Unermüdliche Arbeit.

erschieden in:

Heinz Czechowski:

Kein näheres Zeichen.

Gedichte; Halle/Leipzig:

Mitteldeutscher 1987