
Digitaler Schein

Ästhetik

der elektronischen Medien

Herausgegeben von

Florian Rötzer

edition suhrkamp

SV

Körperlicher Schein
Ästhetik der
elektronischen Medien
Wissenschaften
Kultur

edition suhrkamp 1599
Neue Folge Band 599
Erste Auflage 1991
© Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1991
Erstausgabe
Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags
sowie der Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen,
auch einzelner Teile.
Satz: Wagner GmbH., Nördlingen
Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden
Umschlagentwurf: Willy Fleckhaus
Printed in Germany

1 2 3 4 5 6 - 96 95 94 93 92 91

Inhalt

Florian Rötzer: Mediales und Digitales
Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten
informationsverarbeitenden Systems 9

Einsätze

Jean Baudrillard
Viralität und Virulenz. Ein Gespräch 81

Dietmar Kamper
Der Januskopf der Medien. Ästhetisierung der
Wirklichkeit, Entrüstung der Sinne 93

Peter Zec
Das Medienwerk. Ästhetische Produktion im Zeitalter
der elektronischen Kommunikation 100

Der Schein und das Objekt

Bernhard Vief
Digitales Geld 117

Vilém Flusser
Digitaler Schein 147

Abraham A. Moles
Design und Immaterialität 160

Henri Pierre Jeudy
Die Transparenz des Objekts 171

Holger van den Boom
Digitaler Schein – oder: Der Wirklichkeitsverlust ist kein
wirklicher Verlust 183

Peter Weibel
Transformationen der Techno-Ästhetik 205

Zur Ästhetik digitaler Bildwelten

Frank Popper
High Technology Art 249

Otto Piene	
Das Schöne und das Tüchtige. Über Sinn und Unsinn eines Wirkungsverhältnisses von Kunst und Technologie	267
Herbert W. Franke	
Der Monitor als Fenster in einen unbegrenzten Raum. Ein Gespräch	282
Vito Oražem	
Holografie und Gesellschaft – Über vier Aspekte der bildnerischen Holografie	294
Gene Youngblood	
Metadesign	305
Fred Forest	
Die Ästhetik der Kommunikation	323
Die Ästhetik des Verschwindens. Ein Gespräch zwischen Fred Forest und Paul Virilio	334
Paul Virilio	
Das öffentliche Bild	343
Edmond Couchot	
Die Spiele des Realen und des Virtuellen	346
Heinrich Klotz	
Für ein mediales Gesamtkunstwerk. Ein Gespräch	356
Heiko Idensen/Matthias Krohn	
Kunst-Netzwerke: Ideen als Objekte	371
Louis Bec	
Vorläufiger Versuch über die Upokrinomenologie oder: Eine verheerende zoosystemische Expedition durch ein Glossar	397

Im Spiegel der Renaissance

Elisabeth von Samsonow	
Leben und Tod der Natur	419
Reinhard Steiner	
Malerei als Spekulation	435

Einwände

Manfred Riedel	
Rehabilitierung des Naturschönen. Ein Gespräch	455
Gernot Böhme	
Für eine ökologische Naturästhetik. Ein Gespräch	475
Johannes Birringer	
Erschöpfter Raum – Verschwindende Körper	491
Thomas Wimmer	
Fabrikation der Fiktion?	519
Jochen Gerz	
Die künstlerische Produktion von Bildern in einer Gesellschaft des Spektakels. Ein Gespräch	534
Hans-Joachim Müller	
Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Generierbarkeit	548
Jacques Fol	
Fragen an den Benutzer von numerischen Technologien, die aktuelle Kunst schaffen oder an ihr teilnehmen wollen	570

Bezeichnend für die »neue Sensibilität«, die aus dem Interface mit der Technik entsteht, sind aber wohl die Musikvideos, eine Mischung aus stilistischen Eigenschaften der Werbung, dem experimentellen Film und den Metamorphosen des Surrealismus. Sie zeichnen sich durch rhythmische Beschleunigung der Bildfolgen aus, die kaum noch durch eine narrative Struktur raumzeitlich geordnet sind, sondern eher eine wuchernde, mehr oder weniger kontingente Kette von Assoziationen darstellen, in denen sich übergangslos alle Bildelemente in alle verwandeln können. Ganz im Gegensatz zum perspektivisch organisierten Bildraum der klassischen Malerei verliert der Betrachter jeden festen Standpunkt und der Wahrnehmungsraum, ähnlich einer Halluzination, seine Einheit und Kontinuität.⁵⁷ In ihm gelten auch die physikalischen Gesetze nicht mehr. Einzig die Musik suggeriert noch den Bogen eines Zusammenhangs, dem jetzt die Bildersequenzen unterstehen.

Diese Implosion von räumlichen und zeitlichen Konstanten ist für Peter Weibel charakteristisch für die digitale Ästhetik. Die Derealisation des visuellen Wahrnehmungsraumes gleicht einer Psychose: »Der digitale Raum ist zersplittert und besteht aus Raumschichten, die ich nicht mehr zusammenbringen kann, weil die dislozierte Produktionsweise mir nicht mehr das holistische Gefühl gibt. Von der Dreiteilung des Raumes in der Malerei gehe ich in die Multischichtung. Zum Beispiel kann ich in einem Raum fünfmal hintereinander auftreten und jedes Mal einen anderen Gegenstand in der Hand halten. Das ist nur ein simples Beispiel dafür, wie durch den aufgesplitterten Technoraum auch der Raum der Realität aufbricht, da ich gleichzeitig in den verschiedenen Räumen anwesend bin. Das ist eine Polytropik des Vielzeitigen und Vierräumlichen. ... Da kann man nicht mehr sagen, das Bild ist schön komponiert, weil die Vierräumigkeit und auch die Widersprüchlichkeit der Räume das Schöne am Bild sind.«⁵⁸ Verwirrende Komplexität in »chaotischen« Systemen wird zum Merkmal der digitalen Ästhetik, die die von Peter Sloterdijk kritisch charakterisierte »kopernikanische Mobilmachung« weiter vorantreibt: »Die ästhetische Moderne ist im wesentlichen radikaler Kopernikanismus. Mit Begeisterung nimmt sie das Risiko der Dezentration auf sich, sie stürzt sich in das Abenteuer transmittischer »autonomer« Konstruktion und antiptolemäischer Synthese.«⁵⁹

Exkurs: Der Computer als ästhetisches Objekt

Die Veränderung der ästhetischen Gestaltung vom Gegenstand zum Prozeß läßt der Computer selbst als Objekt im Gang seiner fortschreitenden Miniaturisierung sichtbar werden. Die klassische Formel des funktionalistischen Designs – form follows function – scheidet nicht nur an der Verkleinerung etwa der Mikrochips, durch die die Funktion unsichtbar wird, sondern auch daran, daß aus der Struktur eines Mikrochips sich dessen Funktion gar nicht mehr erkennen läßt, da sie sich nicht mehr aus der Mechanik des Ineinandergreifens von verschiedenen Bestandteilen ergibt. Was sich noch gestalten läßt, sind die Bedienungsflächen, die mit dem Computer verbundenen peripheren Geräte und die Konfiguration dessen, was als Bild auf dem Monitor erscheint. In der durch die Elektronik eingeleiteten »Schrumpftechnik« (Jochen Gros) wird das Körpervolumen vom Würfel auf die Fläche reduziert, was auch darauf hinweist, daß beim Computer der Träger hinter dem auf ihm projizierten Bild verschwindet: »In der Elektronik verliert auch eins der wichtigsten Leitbilder des Funktionalismus seine Gültigkeit: der berühmte »Ulmer Würfel«. ... Dagegen könnte man jetzt probeweise die »Siemens-Karte« als ein analoges Leitbild für das Design elektronischer Geräte nehmen: als witzig gemeinte Formulierung des ernsthaften Gedankens, daß Personal-Computer tendentiell auf ein A 4-Blatt und Telefone auf Scheckkartengröße zusammenschrumpfen.«⁶⁰

Die Bildschirme können wie beim hochauflösenden Fernsehen zwar immer größer werden, doch auch bei ihnen reduziert sich das Volumen zur Fläche, deren einzige Funktion es ist, anderes auf sich erscheinen zu lassen, ohne sich dauerhaft darauf einzuschreiben.

Trotz dieser »Ästhetik des Verschwindens« (Virilio) sind die Visualisierungen noch auf den menschlichen Blick und die Bedienungsflächen auf den menschlichen Finger ausgerichtet. Die Visionik, also die Kommunikation zwischen Sehmaschinen, wird nicht mehr notwendig auf eine für den menschlichen Blick angemessene Visualisierung angewiesen sein⁶¹, während das Interface zwischen Mensch und Maschine auf die noch im Tastendruck vorhandene körperliche Steuerung verzichten kann. »Die Elektronik ist keine Technik zum Anfassen mehr. ... Wenn nämlich

die Produkte demnächst erst einmal sprechen und hören lernen, dann schrumpfen uns auch noch die Knöpfe und Schalter im wahrsten Sinne des Wortes unter den Händen weg. Die Mensch-Maschine-Schnittstelle wird dadurch zum ›Voice-Interface‹. Ohne den Widerstand aber, den die Bedienungsfläche noch der Miniaturisierung entgegensetzt, kann die Elektronik fast unbezogen weiterschrumpfen.⁶²

Schon jetzt gibt es Programme, die es erlauben, allein durch den Blick der Augen, die die ins Bild verwandelte Bedienungsfläche an einem bestimmten »Schalter« fixieren, mit dem Computer zu arbeiten. Nicht mehr die Gestaltung von funktionalen Gegenständen also ist die primäre Aufgabe des Designs, sondern die beliebige Symbolisierung und Ornamentierung der peripheren Geräte sowie die der Software, also desjenigen, was auf dem Bildschirm wie erscheinen soll. Die »gegenstandslose Welt« des Suprematismus, die reduzierte Formensprache des Konstruktivismus und der Universalien der »Neuen Gestaltung« sind so zwar Vorläufer der Digitalisierung der Bildwelten, doch ihre wissenschaftliche und metaphysische Ideologie ist von der Computertechnik selbst überholt.

In dieser Entwicklung vergrößert sich der Bruch zwischen dem äußeren Erscheinungsbild der Maschine und ihrem Inneren, und damit wird auch die Kategorie der Übereinstimmung unzutreffend, die für die traditionellen ästhetischen Theorien der bildenden Kunst wie auch für die noch der Mechanik verpflichteten Ästhetik des Funktionalismus und der Sachlichkeit maßgeblich waren. Die Erscheinungsform wird in der elektronischen Technik kontingent, pluralistisch, wie man im postmodernen Jargon sagen könnte, jedenfalls zu einem Zusatz, dessen Notwendigkeit nicht mehr aus der Sache heraus begründet werden kann, sondern nur noch aus dem ästhetischen Bedürfnis des Menschen. »Die Form, also die gestalterische Grenzfläche zwischen innen und außen, wird dabei zusehends weniger als ›Klarsichtfolie‹ begriffen, sondern vielmehr als ›Projektionsleinwand‹ für metaphorische Interpretationen der unanschaulich gewordenen Technologie.«⁶³

Aus der Indifferenz des digitalen Codes gegenüber Bedeutung und aus der gestaltneutralen Schwundmaterialität des Chips folgt jenes postmoderne Phänomen, das Baudrillard bereits an den Massenmedien als »Implosion des Sinns« bezeichnet, weil keine spezifischen Darstellungsformen, die einem Material gemäß wä-

ren, mehr existieren. Der gegenwärtig im Design und vor allem in der Architektur zu beobachtende, durch die Kritik am postmodernen Symbolisierungszwang motivierte Rückgang auf die sachliche Ästhetik der Maschine erscheint daher, trotz manch dekonstruktivistisch-labyrinthischem Einschlag, als Nostalgie an die moderne Sachlichkeit, wenn die Funktion selbst als Fiktionserzeugung, zumindest aber als Mittel der Darstellung von Beliebigen begriffen werden muß. High-Tech ist kein Mittel zur Entzauberung, sondern eher zur Verzauberung durch die Mittel der logischen und operationellen Rationalität, die nach ihrem Gang in die Abstraktion die Formeln in eine anschauliche Form projiziert.

Maschinenästhetik

Mit den Mikrochips, Kabeln, Satelliten und peripheren Ein- und Ausgabegeräten ist die Poesie der Maschine nicht mehr mit ihrer Gestalt, ihrem Konstruktionsprinzip oder gar ihrer Darstellung verbunden, sondern einzig mit den durch sie erzielbaren Effekten, die zwar auf dem digitalen Code, also auf der Mathematik, beruhen mögen, aber in keiner Weise in einer technisch reduzierten oder gar an die Geometrie angelehnten Ästhetik zum Ausdruck kommen müssen, wie das noch in der Gründerzeit der technologischen Kunst der Fall war. Die Aufmerksamkeit, die die computererzeugten Bilder der fraktalen Geometrie als Ausdruck einer unwillkürlich entstandenen »Wissenschaftskunst« (Benoit Mandelbrot) auf sich gezogen haben, dokumentieren dies, obwohl gleichzeitig mit der damit wieder vermuteten engen Beziehung zwischen Mathematik und Ästhetik eine Art des Neoplatonismus erwacht.

Die moderne Ideologie der Sachlichkeit, die Ästhetik des Funktionalismus, die Faszination an der Erfahrungsarmut des aufgeklärten Barbaren ist jedenfalls nicht mehr verbunden mit einer sich als technisch avanciert verstehenden Kunst. Mehr denn je folgt diese dem neo-barocken »ornamentalen« Programm, multimedial und mit Ausschöpfung aller Effekte die Wahrnehmung zu überschweben, wodurch noch jedes mit Bedeutung überladene Tafelbild zu einer arte povera gerinnt. Trotz all der gefeierten Interaktivität, die die neuen Techniken freisetzen sollen, hat man den Eindruck, daß die Auseinandersetzung mit ei-

nem starren Bild mehr an Kommunikation und Partizipation evoziert als die Einbeziehung des Zuschauers, der nun selber zum Künstler werden soll oder, ähnlich wie bei den didaktischen Vorführungen durch Fingerdruck im Deutschen Museum, erlebt, was sich alles bei seiner willkürlichen oder unwillkürlichen Intervention ereignet. Selbstverständlich war Kunst, selbst in ihrer modernen puristischen Phase, immer auch eine Szene der Attraktionen, aber sie scheint ihr eigenes einzubüßen, wenn sie die Darstellung des Undarstellbaren ganz auf eine Montage von special effects beschränkt, ein Phänomen freilich, das nicht nur die »technische« Kunst betrifft.

Das Problem einer Ästhetik, die, gleich ob aus kritischen oder aus avantgardistischen Motiven heraus, von einer unumgänglichen Anpassung der Kunst an die Potentiale der Technik ausgeht, besteht immer darin, Prozesse weiter voranzutreiben, die einzig dem technisch Imaginären folgen, das Machbare auch zu verwirklichen. Überdies ist die apologetische Rede vieler, daß es in einer technischen Zivilisation darum gehe, auch die ästhetische Produktion an der Technik auszurichten, nur ein Ausdruck dafür, daß diese selbst ästhetisch besetzbar ist, und so Kunst, die einer solchen Maxime folgte, allein ihr Appendix wäre, möglicherweise höchstens dafür gut, im Namen der Kultur die Kolonialisierung der Lebenswelt durch das abzusegnen, was etwa aus ökonomischen oder militärischen Gründen entwickelt und durchgesetzt wird. Andererseits geraten durch die neuen Technologien, die einen einzigen Code zur Übermittlung jeder Information verwenden, die geheiligten Ausdifferenzierungen der Moderne durcheinander.

Kunst, Wissenschaft und Technik rücken nicht zuletzt durch das gemeinschaftliche ökonomische Geflecht einander näher. Sicher war Kunst nie nur eine freigesetzte Subjektivität, die abgelöst von den Routinen und Nötigungen des Alltags nach Selbstverwirklichung und Ausdruck strebt, sondern immer schon eingebunden in die Reflexion auf die Strukturen ihrer Medien und Materialien, doch wird die wechselseitige Beziehung eine andere, wenn der Bezug zum Realen, eingeschlossen die Biosphäre und die hardware des Menschen selbst, zum Objekt der Konstruktion wird⁶⁴, in der das Natürliche und der Bezug auf es wiederum nur in Form eines Simulakrums aufscheint: »Die neuen Realitäten, die sich im Zusammenhang unserer Technokultur aufdrängen,

ersetzen das Interface Mensch/Natur durch das von Mensch und Technik. Eine Vielzahl von Anwendungen – genetische Manipulationen, planetarische Ästhetik, Übertragungen mit Lichtgeschwindigkeit, numerische Bilder – verändern nicht nur den Inhalt unseres Wissens, sondern sie beeinflussen auch die Rahmen unserer Erfahrung; sie entleeren sie von allen unseren kulturellen Anpassungen. Die Leistungskraft unseres sensorischen Apparates ist überschritten worden, auch die Grenzen des Begreifens, für die unser Gehirn vielleicht programmiert wurde. . . . Es liegt eine Poesie in der Luft: eine geheimnisvolle Sensibilität mit dieser grenzenlosen Welt, in der es kein Maß mehr gibt. Wir stehen an der Morgendämmerung unserer Sinne und sind bereits andere.«⁶⁵ Im Beitrag von Louis Bec in diesem Band wird diese neue »Poesie« ironisch gebrochen als noch virtuelle Veränderung biomorpher Formen dargestellt⁶⁶, während Gene Youngblood, Edmond Couchot und Fred Forest die künstlerischen Intentionen des Gangs in diese »grenzenlose Welt« der Telekommunikation und der Simulation artikulieren.⁶⁷

Die eschatologisch angeheizte Rhetorik des Neuen und Anderen, die in Kritik und Affirmation das Bewußtsein beherrscht, läßt sich auch in vielen Beiträgen dieses Bandes wiederfinden. Technik scheint nicht nur ein Instrument zur Erzeugung des Imaginären zu sein, indem sie das bislang Fiktive oder Phantastische realisiert, sondern sie ist mit ihren Wunschmaschinen offenbar auch ein Projektionsmedium, an dem sich das Imaginäre konkretisiert, insofern es den Raum des Möglichen erweitert und das Reale zu einer veränderbaren Größe macht. Im *theatrum machinarum* vermischen sich realisierbare und unmögliche Erfindungen zu einer Ausstellung des Wunderbaren. Von dieser unentgrenzbaren Vermischung zeugt allein schon der Umstand, daß auch die historische Entfaltung der Technik immer einhergeht mit der Erzeugung von Illusion. Die Fabrikation der Welt spiegelt und bricht sich in der fabrizierten Welt, in der, wie Werner Heisenberg sagte, »zum ersten Mal im Lauf der Geschichte der Mensch auf dieser Erde nur noch sich selbst gegenübersteht« und sich in seinen eigenen Artefakten wiederfindet, die ihn in einen Prozeß der Mutation ziehen.

Obgleich der Titel dieses Bandes unter Zeitdruck entstanden ist und mir zuerst nur sehr gezwungen die Auswirkungen der neuen Technologien und Medien auf die künstlerische Produktion, die ästhetische Erfahrung und das Sein des Kunstwerks zu charakterisieren schien, hat er sich, was auch die durch ihn evozierten Beiträge zeigen, als durchaus geglückt erwiesen, um die durch die künstlichen Welten entstehende Verunsicherung der Wahrnehmungsverhältnisse auf den Begriff zu bringen. Wir erleben gegenwärtig, am Ende der Moderne oder zumindest am vielfach proklamierten Beginn einer neuen Epoche, eine Art Revival der einsetzenden Neuzeit, deren Situation von der unseren gar nicht so verschieden ist, denn auch hier traten neue Techniken auf, die das Verständnis von Realität und damit auch das von Illusion erschütterten.

Während die akademische Philosophie beispielsweise darüber schweigt⁶⁸, versuchen damals wie heute Theoretiker und Künstler, die man vielleicht mit Nietzsche als Künstlerphilosophen bezeichnen mag und die am Rande der etablierten Disziplinen stehen, das Neue zu deuten und mit seinen gedanklichen und instrumentellen Möglichkeiten zu spielen. Dabei mag vieles im utopischen Überstieg überzeichnet werden, sich in Denkschablonen verfangen oder auf Holzwege führen, zumal Künstler und Theoretiker häufig nicht Experten in den Belangen der Technik und der sie stützenden Wissenschaft sind, doch ist zu Beginn von technischen Revolutionen noch nicht abzusehen, welche konkreten Veränderungen die Verbreitung der neuen Technologien mit sich bringen wird. Überlegungen dazu bewegen sich notwendig in Projektionen, sind eine Art Science-Fiction, die zur Simulation des Zukünftigen als dem Raum des Möglichen hinzugehört. »Es gibt etwas Künstlerisches in der wissenschaftlichen Entdeckung (und es gäbe noch wesentlich mehr davon, wenn wir annähen, daß die wissenschaftliche Entdeckung keineswegs eine gegebene Ordnung des Kosmos identifiziert, sondern unser Bild des Kosmos ihrer Ordnung unterwirft), und es gibt etwas Wissenschaftliches, im Sinne des abduktiven Verfahrens, was vulgo die Phantasie des Künstlers genannt wird. Die Science-Fiction, Ort der Begegnung von Wissenschaft und Phantasie, erscheint als ein lebendes Beispiel dieser Verwandtschaft.«⁶⁹ Das Gemeinsame dieser

Verwandtschaft ist die Technik, die die Imagination und Modellierung möglicher Welten zur Voraussetzung hat, mithin den »Bruch von Raum-Zeit-Gefügen«, der den Kern der neuen Technologien ausmacht.

In einer Annonce, in der ITT ein Fernsehgerät mit Multi-Programmblendung anpreist, steht der Slogan, daß man damit der Zeit »ein schönes Stück« voraus sei. Bei dieser zur Schablone gewordenen Fortschrittsideologie wird der Angriff der Technik und ihrer Wunschmaschinen auf die lineare Erstreckung der Zeit deutlich, die in eine polychrone und gleichzeitige Gegenwart aufgelöst werden soll, in der alles, was ist, bereits als überholt gilt. Was die Bild-im-Bild-Technik jedenfalls tatsächlich leistet, ist eine weitere Steigerung der Gleichzeitigkeit von Aufnahme und Wiedergabe, die das Fernsehen als Medium der lichtgeschwindigen Übertragung schon ermöglicht hat. Zusätzlich können jetzt die verschiedenen Programme parallel überblickt werden, um nichts zu versäumen, wozu vordem mehrere Apparate oder ein beständiges Zapping notwendig gewesen ist. Überdies ist auch ein Videofilm einblendbar, wodurch sich Standbilder einfrieren und mit dem Zoom vergrößern lassen. Was Walter Benjamin noch als die »taktile Qualität« des Films charakterisierte und so die bewegten Bilder durch ihre »Chocwirkung« von der Malerei unterschied, wird dabei ebenso aufgehoben, wie die Videoaufzeichnungen das Massenmedium Fernsehen verändern, das viele räumlich zerstreute Zuschauer gleichzeitig an einem Ereignis teilnehmen ließ. »Man vergleiche die Leinwand, auf der ein Film abrollt, mit der Leinwand, auf der sich das Gemälde befindet. Das letztere lädt den Betrachter zur Kontemplation ein; vor ihm kann er sich seinem Assoziationsfluß überlassen. Vor der Filmaufnahme kann er das nicht. Kaum hat er sie ins Auge gefaßt, so hat sie sich schon verändert.«⁷⁰

Technik und Wissenschaft sind nicht nur Instrumente zur Wirklichkeitsbewältigung, sondern sie erweitern faktisch und theoretisch den Bereich des Möglichen und geben die Mittel in die Hand, Simulationen zu erzeugen. Immer jedoch handelt es sich um einen Angriff auf das Wirkliche, das nicht nur besser erfaßt, erklärt, darstellt und gezielt verändert, sondern das auch in seinen bislang gewohnten zeitlichen und räumlichen Strukturen durch das *theatrum machinarum* außer Kraft gesetzt werden kann, um so den Bereich der »zweiten Natur« in seiner Autono-

mie gegenüber der ersten auszubauen. So eröffnete die Optik in der Neuzeit neue Erfahrungsräume, machte Unsichtbares sichtbar oder vernichtete für den Blick die Entfernung und ermöglichte zugleich mit der Konstruktion der Zentralperspektive die Erzeugung eines illusionären Raumes. »In dem Moment, wo wir uns die Mittel verschaffen wollen, das, was man im Universum noch nie gesehen hat, in immer größerem Maßstab und immer besser zu sehen, befinden wir uns an einem Punkt, an dem wir das schwache Vermögen verlieren, uns das noch nie Gesehene in der Phantasie vorzustellen. Das Modell aller optischen Prothesen und Sehhilfen, das Teleskop, projiziert das Bild einer Welt, die außerhalb unserer Reichweite liegt, und somit eine andere Art und Weise, uns in der Welt zu bewegen; die Logistik der Wahrnehmung führt zu einem ungeahnten Transfer des Blicks, sie schafft einen Zusammenstoß von Nahem und Fernem, ein Phänomen der Beschleunigung, das unser Bewußtsein von Entfernungen und Dimensionen vernichtet.«⁷¹ Der Zweifel an der Objektivität instrumentell unterstützter Wahrnehmung, der etwa den Aristoteliker Cesare Cremonini davon abhielt, auch nur einen Blick durch das Fernrohr zu werfen, um die von Galilei entdeckten neuen Planeten in ihrer Existenz zu bestätigen, mag nachträglich eine witzige Anekdote über weltanschauliche Verbohrtheit sein, doch dokumentiert sie eine Scheu vor der Auflösung der natürlichen Wahrnehmungswelt, die auch heute in vielen Formen des Rückbezugs auf das leibliche Sinnbewußtsein und dessen Erfahrungsraum vorzufinden ist.⁷²

Die neuen Techniken der Bilderzeugung, beispielsweise Bildschirmtext, Bildplatte, hochauflösendes Fernsehen, Holographie, Computergrafik und -animation oder Telematik, sind einerseits perfektionierte Mittel »realistischer«, aber nicht mehr auf Analogie oder Mimesis beruhender Abbildung, und andererseits solche zur Erzeugung vollkommener Illusion. Die schon beim Aufkommen des Films umstrittene Alternative zwischen Phantastik und Realismus tritt, wie Thomas Wimmer in seinem Beitrag ausführt, damit auf eine neue Stufe, die »apparatfrei« wahrgenommene »unmittelbare Wirklichkeit« wird, das zeigt sich deutlich in den Schriften Baudrillards, zur »blauen Blume im Land der Technik«.⁷³

Mit der 3D-Computertomographie ist es beispielsweise möglich, in das Innere von Körpern zu sehen, ohne daß das Lesen

dieses Bildes eine routinierte Interpretation wie noch beim Röntgenbild erfordert. Das Bild wird plastisch aus den axialen Querschnitten produziert. Die digital erzeugten Bilder können wie beim CAD aus beliebiger Perspektive betrachtet werden, man kann, ohne den Körper zu bewegen und natürlich auch in seiner Abwesenheit, mittels der gespeicherten Daten um ihn herumwandern, alles beliebig vergrößern und am Modell den »realen« Eingriff planen oder beobachten.⁷⁴ Mit den numerischen Bildern geht so eine Erweiterung der sinnlichen Erkenntnis einher, aber auch eine Destrukturierung der Dimensionen der phänomenalen Welt, die vom veränderbaren Abstand zwischen Beobachtetem und Beobachter abhängt: »Ein komplexer Gegenstand, nämlich ein Knäuel von 10 Zentimetern Durchmesser, der aus einem Faden von einem Millimeter Durchmesser besteht, verfügt gewissermaßen latent über verschiedene physische Dimensionen. Bei der Maßeinheit von zehn Metern wirkt er als Punkt, somit als nulldimensionale Figur; bei der Maßeinheit von zehn Zentimetern handelt es sich um einen Ball, also eine dreidimensionale Figur, bei der Maßeinheit von zehn Millimetern wirkt er als eine aus Fäden bestehende Einheit, somit als eindimensionale Figur, bei der Maßeinheit von 0,1 Millimetern wird jeder Faden zu eine Art Säule, und das Ganze entwickelt sich wieder zu einer dreidimensionalen Figur; bei der Maßeinheit von 0,01 Millimetern lösen sich alle Säulen in fadenförmige Fasern auf, und alles wird zu einer eindimensionalen Figur, und so weiter, die Wertigkeit der Dimensionen hüpf ununterbrochen.«⁷⁵

Diese Inflationierung der Dimensionen ist verbunden mit einer Entwertung der sinnlichen Erkenntnis, da beim numerischen Bild im Unterschied zu Fotografie und zum Film keine Analogie zwischen Repräsentation und repräsentiertem Gegenstand herrscht. »Es läßt keine optische Spur, keine Aufzeichnung irgendeiner Sache sehen, die da gewesen ist 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.« Diese von Edmond Couchot in seinem Beitrag beschriebene Umkehrung des Verhältnisses zwischen dem Bild und dem Realen wird von Paul Virilio ganz entsprechend als der Unterschied zwischen der »aufgehobenen Präsenz« und der durch Echtzeit »aufgelösten« Präsenz des Gegenstandes markiert. Das synthetische Bild eröffnet so den Raum reiner Ir-

realität, den Sprache und gemaltes Bild bislang besetzt haben, während die Aufzeichnung des Lichtes immer eine montierte oder verfälschte Anwesenheit von etwas voraussetzt: »Die Malerei kann wohl eine Realität fingieren, ohne sie gesehen zu haben. Der Diskurs fügt Zeichen aneinander, die gewiß Referenten haben, aber diese Referenten können »Chimären« sein, und sind es auch meist. Anders als bei diesen Imitationen läßt sich in der Fotografie nicht leugnen, daß die Sache dagewesen ist.«⁷⁶

Mit den numerisch erzeugten Bildern, mit der Eroberung und gleichzeitigen Immaterialisierung des Raums und des Körpers durch die Holographie schreitet die Fiktionalisierung und Ästhetisierung der Welt weiter voran, wird das Moment der körperlichen Anwesenheit und der Verschränkung von Auge und Leib, von Blick und Tastsinn, von Erfahrung und materiellem Gegenstand weiter reduziert, das für das herkömmliche Verständnis von Realität maßgeblich gewesen ist. »Wir sind«, so deutet radikal und provokativ Vilem Flusser in seinem Beitrag die von den Technologien verursachte Veränderung der menschlichen Existenz, »nicht mehr die Subjekte einer uns gegebenen objektiven Welt, sondern Projekte von alternativen Welten. Aus der unterwürfigen subjektiven Stellung haben wir uns ins Projizieren aufgerichtet. Wir werden erwachsen. Wir wissen, daß wir träumen.« In seinem Beitrag, der den Weg der Holografie zum künstlerischen Bildmedium nachzeichnet, nimmt Vito Orazem allerdings eine andere Position ein. Hologramme bilden nicht als eine Art der dreidimensionalen Fotografie Gegenstände ab, sondern sie werden gewissermaßen durch die spezifische Beleuchtung des Laserlichtes entfremdet. Zwar erinnert die mühselige Präparation des Gegenstandes und der Konstellation an die von Film und Fernsehen, doch weisen die Angewiesenen auf ein von der Außenwelt abgeschirmtes Labor und die Störvariable des Holographen, der sich bei der Aufnahme außerhalb des Raumes befinden muß, darauf hin, daß die scheinbare Abbildung eine Konstruktion ist und so ein künstliches Bild produziert, das auch in seinen Farben nicht mit der Wahrnehmungswelt übereinstimmt. Dieser Abstand vom Realen, in vielem den Solipsismus der künstlichen Welten demonstrierend, wird durch die Möglichkeit von computergenerierten Hologrammen noch vertieft, die keinen real vorhandenen Gegenstand mehr abbilden, sondern ihn ausgehend von gespeicherten Daten erzeugen.

Fikturen und Fakturen

Die neue Konjunktur von Kunst und Ästhetik ist eine Folge des »Schwindens der Sinne« (Kamper/Wulf) in der durchaus mit Angst-Lust empfundenen »Agonie des Realen« (Baudrillard), die aus den immer perfekter werdenden künstlichen Umwelten und der gleichzeitigen Zerstörung des Natürlichen hervorgeht. »Realitätsprinzip und Fiktionsprinzip fusionieren; das »positive Stadium« wird das »fiktive«: die moderne Realität wird repräsentativ zur fiction-reality, zur Fiktur. Daraus folgt für die ästhetische Kunst der Zwang zur Umdefinition. Wo die Wirklichkeit selbst zum Ensemble von Fiktionen wird, bleibt die ästhetische Kunst das durch Wirklichkeit Unersetzliche nur dann, wenn sie sich fortan nicht mehr »durch«, sondern »gegen« das Fiktive definiert: als Antifiktur.«⁷⁷

Das Anrennen der modernen Kunst gegen ihren Schein, das Verlassen des Bildes, der Wunsch, Kunst und Leben zusammenzuschließen, zumindest aber Wirklichkeitsfragmente in den Raum der Kunst aufzunehmen oder die jeweiligen »Medien« auf ihre elementaren Strukturen zu reduzieren, die Konzentration auf das Material, die vorgefundenen Dinge und den Körper, kurz: die Entfaltung der »Realkunst« und der »Realitätskünste«⁷⁸ ist die Reaktion der Kunst auf den modernen Prozeß der Derealisierung und Entmaterialisierung.

Mit den Techniken der Bildherstellung ist nicht mehr nur eine Auflösung der realen Welt in den Rahmen einer illusionären verbunden, sondern mit Operationen auf den Bildschirmen, mit Manipulationen des Bildes lassen sich über Fernsteuerung auch Veränderungen in der wirklichen Welt erzielen, wodurch sich die Unterschiede zwischen den Gegenständen und ihrer Darstellung aufheben.⁷⁹

In den Feedback-Zirkeln und Zeichenlabirynthen der geschlossenen Welt der Simulation gefangen, deren endlose rückzügliche Schleifen von den Videofilmen und -installationen oder in den interaktiven elektronischen Environments dargestellt werden und in die sich die mit den Aufnahmetechniken selbst in Echtzeit spiegelnden Menschen verwickeln, wodurch sie ihren eigenen Körper wie einen fremden Leib von außen steuern, verschwindet zunehmend mehr das Außen und die Bedeutung des Körpers: »Das Zivilisationsprogramm«, so Dietmar Kamper in