

Florian Rötzer  
Wahrheit oder Stimulans?

Die folgenden Überlegungen sind durch eine Veranstaltung der Kunsthalle Düsseldorf angeregt worden, deren Thema die im ersten Blick provozierende und geradezu anachronistische Frage nach der "Wahrheit in der Kunst" war, eine Frage, von der wir glauben, uns schon längst verabschiedet zu haben. Im Hintergrund dieser Frage stand die Absicht, das spannungsreiche Verhältnis von Kunst und Philosophie für die Gegenwart zu klären. Das würde natürlich eine lange Erörterung erfordern, so daß ich, komplexitätsreduzierend, mich dazu entschlossen habe, einige philosophische Streifzüge zu unternehmen, die sich mit der Elimination der Wahrheit und daraus möglicherweise zu ziehenden Konsequenzen beschäftigen, und mich anschließend einer von Nietzsche angeregten Perspektive zuzuwenden, die einen anderen, meist zu kurz kommenden Zugang zur Kunstphilosophie eröffnet, der hier natürlich nur sehr abstrakt und vorläufig vorgestellt werden kann.

Gleich vorneweg sei gesagt, daß mir die übliche Kunstphilosophie, Kunstgeschichte und Kunstkritik eingeschlossen, in einer schlechten Art der Selbstreferentialität gefangen zu sein scheint. Nur wenn man vieles, was man weiß, in Beziehung auf die meist stillschweigend vorausgesetzte Sphäre von Kunst aussetzt, lassen sich die meisten Kunstkommentare, Kunsttheorien und Kunstkritiken noch intellektuell verdauen. Nirgendwo sonst geht man derart im Raum des Symbolischen und Weltanschaulichen wildern, ist die Projektionsmaschine derart am Durchdrehen, feiert man unhinterfragt die Subjektivität. Große Teile dessen, was man Kunstphilosophie nennt, beziehen sich überdies ja weniger auf die Kunst, wie sie ausgeübt und rezipiert wird, sondern meist auf andere Theorien über Kunst. Das Problem der Philosophie mit der Kunst, sofern sie diese denn überhaupt ernstnimmt, besteht ganz allgemein darin, ihr eine Funktion oder ein Gebiet innerhalb von anderen Weltzugängen, Welt Darstellungen oder Weltkonstruktionen einzuräumen.

Spätestens mit der Ausstellung des berühmten Urinoirs in einer Kunstaussstellung durch Duchamp ist die Selbstreferentialität des Systems Kunst deutlich geworden. Die Frage lautet hier nicht mehr, ob das Kunstwerk gelungen ist oder eine womöglicherweise wahre Darstellung von etwas hervorbringt, sondern das Hineinsetzen von etwas, das offenbar bislang nicht als Kunstwerk gegolten hat, in den Kunstkontext behauptet entweder: "Das ist Kunst", oder fragt, ob das Kunst ist. Wahr würde eine solche performative Behauptung oder die Beantwortung einer solchen Frage dadurch, daß dieses x als Kunstwerk akzeptiert wird, was sich auch daran zeigt, wie es durch die Kommentare schließlich den erweiterten Rahmen des Kunstverständnisses eingebracht werden kann. Wahrheit in der Kunst wäre dann lapidar und pragmatisch, also auch empirisch belegbar, die Herstellung oder das Eintreten von Akzeptanz für irgendein beliebiges X als Kunstwerk. Dann wurde geleistet, was viele dem Kunstwerk selber zuschreiben: es wird mit anderen Augen gesehen und mit Bedeutung aufgeladen. Entsprechendes ließe sich für die Akzeptanz eines Künstlers behaupten. Das Ästhetische sowie die möglicherweise im Nicht-mehr-Werk enthaltene Aussage wären also lediglich Ebenen, die sekundär oder zumindest nachträglich sind, zumindest dann, wenn X, was Duchamp ja intendierte, nicht nach ästhetischen Kriterien, sondern durch Zufall ausgewählt würde.

Ähnliches läßt sich auch in der Wissenschaft oder in der Philosophie durchführen. So etwa wenn Thomas Kuhn behauptet, daß neue Paradigmen der wissenschaftlichen Forschung sich nicht durch Einsicht in die objektive Wahrheit über etwas durchsetzen, sondern schlicht dadurch, daß eine alternative Sicht attraktiver sei, weil sie bestimmte Probleme besser zu lösen verspreche, und daß die Vertreter der herkömmlichen Sicht langsam aussterben. Richard Rorty radikalisiert diese Behauptung, wenn er sagt, daß nicht der Wahrheitsgehalt einer Theorie deren Anhänger überzeuge, sondern einzig der Umstand, daß sie interessanter für die Selbstbeschreibung der Menschen in der Welt sei, also daß sie uns anderes und anders sehen ließe. Rorty überträgt seine Behauptung, daß Wahrheiten nicht gefunden, sondern wie Werkzeuge erfunden werden, auch in eine Handlungsmaxime. Man solle, habe man eine neue Theorie oder wie immer man eine solche, der Poesie näherstehende Sichtweise bezeichnen mag, nicht mehr gegen herrschende Weltbilder oder Vokabulare argumentieren, man solle vielmehr "so lange immer mehr Dinge auf andere Art neu zu beschreiben (suchen), bis dadurch

ein Muster sprachlichen Verhaltens geschaffen ist, das die kommende Generation zur Übernahme reizt und sie damit dazu bringt, nach angemessenen neuen Formen nicht-sprachlichen Verhaltens Ausschau zu halten."

In dieser Weise, so ließe sich sagen, setzen sich jedenfalls Stile, Entdeckungsgänge oder Bildwelten in der Kunst durch. Sie widerlegen nicht, sie führen neue Beschreibungen und Darstellungen vor, die dann, bei Gelingen, imitiert, erweitert und variiert werden, bis sie wieder abgelegt werden. Damit könnte ich meine Bemerkungen über Wahrheit in der Kunst eigentlich schon abschließen. Große Künstler, Dichter, Wissenschaftler, Philosophen oder "gelungene" Werke wären dann schlicht diejenigen, die es eben schaffen, Neuheit in die Welt einzuführen, mit der andere etwas anfangen können, denn womit sich etwas anfangen läßt, ist in seiner Effizienz oder Überzeugungskraft etwa selbst schon abhängig von der Akzeptanz der eingenommenen Sichtweise.

Aber natürlich läßt uns eine solche radikale Eliminierung des Wahrheitsbegriffs zugunsten der freien Kreation oder Projektion unzufrieden, auch wenn wir sie in der Kunst vielleicht noch gerade akzeptieren würden. Zumindest verletzt sie unseren gewöhnlichen Realismus, denn wir sind gefangen im Interface unseres Wahrnehmungssystems und können nur sehen, was wir sehen, nicht aber unmittelbar, warum wir dies so machen. Wenn wir also auch auf der alltäglichen Ebene den nicht verallgemeinerbaren und stark kontext- sowie subjektabhängigen Konstruktivismus in der Kunst akzeptieren, so fällt uns dies bei der Wissenschaft schon schwerer. Und ganz offensichtlich rezipieren wir beispielsweise Kunstwerke oder Literatur auch anders als wissenschaftliche Aussagen. Wissenschaftliche Aussagen bewähren sich daran, daß sie beispielsweise Voraussagen über das Verhalten von Systemen machen, die sie zuvor definieren. Sobald ich weiß, wie etwas funktioniert, wenn ich dies oder jenes unter diesen oder jenen Bedingungen mache, dann kann ich prinzipiell auch einen Mechanismus bauen, der das vorausgesagte Ergebnis realisiert. Für die Kunst wäre das Wissen, wie ich eine zweidimensionale Fläche so gestalten muß, daß der Betrachter, wenn er auf einer bestimmten Position ist, einen täuschend räumlichen Eindruck hat, wahrscheinlich nur eine Voraussetzung. Denn dann wäre Kunst lediglich ein Trigger, um einen bestimmten Eindruck zu erzeugen, der durch die Reaktion des Beobachters bestätigt würde. In Kunstwerken wollen wir zumindest mehr sehen als einen Reiz-Reaktions-Mechanismus oder eine Technik, die Empfindungen der Schönheit, der Erhabenheit oder welche auch immer hervorruft. Dann aber ist man zweifellos wieder bei der Diskussion über das Geschmacksurteil, wie immer auch begründet, angelangt, bei der man sich in anderer Weise genötigt sieht, zumindest von einer starken, d.h. universalisierbaren Version von Wahrheit Abstand zu nehmen.

Daher doch noch einmal zurück zur Wahrheit. Nach Wahrheit hinsichtlich von etwas zu fragen, setzt eine Relation von Beschreibung und Beschriebenem oder von Erklärung und Erklärtem und damit deren Differenz voraus. Dabei kann es sich um Modelle, Sätze, Bilder, Simulationen etc. handeln. Die Registrierung, daß etwas ist und nicht vielmehr nichts, ist also nur dann sinnvoll mit Wahrheit zu verknüpfen, wenn es eine Behauptung oder irgendeine Form der Darstellung impliziert. Wenn es denn überhaupt sinnvoll wäre, Kunst in Verbindung mit der Frage nach Wahrheit zu bringen, so muß man sie als eine Weise des Erkennens verstehen, was Rorty beispielsweise strikt ablehnen würde. Kunst müßte also als ein Modus der Darstellung, Beschreibung, Erklärung, Modellierung etc. von Welt, eines Weltausschnitts oder auch eines Subjektes verstanden werden. Und Ästhetik, mithin auch das Schöne, wäre zumindest als eine Art der Protoerkenntnis anzusetzen, also beispielsweise einer, die nicht Wahrheit über etwas feststellt, sondern einen Sachverhalt, eine Welt erschließt oder entdeckt. Das ist natürlich auch der Grund, warum seit Beginn der Philosophie Streit darüber herrscht, inwieweit oder ob überhaupt Kunst bzw. eine bestimmte Kunstform Wahrheit implizieren kann, also ob sie überhaupt eine vergleichbare, alternative oder konkurrierende Weise des Erkennens ist.

In der Politeia, der ersten radikalen Kunstkritik, griff Platon unter anderem die Kunst deswegen an, weil ihre Darstellungen des Wirkens der Götter, also der wirklichkeitsregulierenden Prinzipien, unheilvoll seien für die gesellschaftliche Organisation eines Gemeinwesens, sofern Kunst darauf Anspruch erhebt, Wahrheit darzustellen. Man muß natürlich hinzufügen, daß im antiken Griechenland die Mythen, wie Hegel es sagte, noch im Rahmen einer Kunstreligion angesiedelt waren und so jene großen, heute verpönten Erzählungen darstellten,

die erheblichen Einfluß auf das Leben hatten und vermutlich noch immer haben, wenn man die Mühen ansieht, mit der sie abgetrieben werden sollen. Während Platon in der "Politeia" noch vor allem die Darstellungsweise der Kunst kritisierte, schlug er in seinem Spätwerk, den "Nomoi", doch schon eine erheblich andere Interpretation vor. Hier ging er davon aus, daß Erzählungen, Bilder, theatralische Inszenierungen oder Gesänge Bahnungen oder "Zeichnungen" in das Gedächtnis der Menschen einschreiben, die durch die Kraft der Mimesis konstitutiv werden für ihr Selbstverständnis und für die Art, wie sie ihre Welt sehen. Die Töchter der Erinnerung, deren keine den Namen der Wahrheit führt, machen in ihrem Gesang, mit dem sie etwas einprägen, zugleich anderes vergessen. Es komme nicht so sehr darauf an, die Wahrheit darzustellen, wenn sie überhaupt zugänglich ist, viel wichtiger ist die Form, durch die Bilder oder Erzählungen die Menschen faszinieren und so in ihr Leben organisierend eingreifen. Sie stellen gewissermaßen den Rahmen dar, innerhalb dessen die Welt interpretiert wird. Es erschien ihm möglich, in der Öffentlichkeit der Polis, heute wären dies wohl primär Kinos und Fernsehfilme, neue Geschichten zu erzählen oder neue Inszenierungen zu gestalten, mit denen sich die politische Gemeinschaft selbst verzaubern könne, werden sie nur immerfort erzählt und dargestellt: "Jeder Erwachsene und Knabe, Freier und Sklave, Mann und Weib, ja die ganze Polis für die ganze Polis, sie selbst für sich selbst, dürfe nicht aufhören, das ... in Zaubergesängen darzustellen, mit allen möglichen Umwandlungen und der größten Mannigfaltigkeit, so daß daraus für die Sänger eine Art Gesangsunersättlichkeit und Lust daran erwächst." In Schauspielen verwandelt sich das Leben in der Polis zu einer Tragödienaufführung von "Gliederpuppen", weil doch alle von Erzählungen verführt und berührt werden. Aus diesem Grund suchte denn Platon selbst Mythen zu erfinden, wie die im "Timaios" von der Welterzeugung oder die im "Kritias" von Atlantis, die im Ganzen nicht wahr sein müssen, aber doch Wahres enthalten und wahrscheinlich sind. Sie sollen weder den herrschenden Realismus noch die darauf aufbauende Rationalität verletzen, also kompatibel mit den Mustern herrschender Weltinterpretation bleiben und nur deren Inhalt verschieben..

Platon war also nicht nur der erste Kritiker der Kunst, sondern auch der erste Philosoph, der eine Ästhetisierung der Politik vorschlug und den Philosophen auch dazu aufforderte, Künstler zu werden. Natürlich sind seine Dialoge ganz allgemein nach dramaturgischen Kriterien der Wahrheitssuche konstruiert. So, könnte man sagen, hat Platon die Frage nach der Wahrheit in der Kunst durch die eher konstruktive oder poetische der Wahrheit durch Kunst als einer wirklichkeitserzeugenden Macht ersetzt. In diesem Sinne steht Rortys poetische Philosophie im direkten Anschluß an Platon.

Ich will jetzt aber nicht weiter auf die Geschichte des Verhältnisses von Kunst und Philosophie eingehen, sondern noch ein weiteres Problem streifen. Platon suchte ja, zumindest in meiner Darstellung, die vormals von ihm scharf gezogene Grenze zwischen Wahrheit und Kunst einzuebnen, weil er erkannte, daß die Einsicht in diskursiv und argumentativ vorgetragene Wahrheit nicht dazu führt, daß solche Erkenntnisse dann auch schon, wie es vielleicht sein Lehrer Sokrates meinte, lebenspraktisch umgesetzt würden. Die heute noch immer geläufige Ausdifferenzierung der drei Sphären des Wahren, Guten und Schönen wird nicht ausschließlich von der Erkenntnis des Wahren dominiert, sondern das Schöne, also dasjenige, das die Seelen der Menschen beeindruckt, ist, so seine Vermutung, wahrscheinlich mächtiger als das Wahre, was heute auch im Bereich der Wissenschaftstheorie wieder mehr und mehr anerkannt wird. Im sogenannten Entdeckungskontext einer Theorie, also dort, wo neue Phänomene oder neue Zugänge erschlossen werden, spielen ästhetische Gesichtspunkte offenbar ebenso eine wichtige Rolle wie im methodischen Vorgehen. Einfachheit und Eleganz von Theorien sind ja nicht ohne weiteres aus der Natur der zu erkennenden Sache abzuleiten.

Jedenfalls setzt die Frage nach der Wahrheit in der Kunst voraus, daß man definieren müßte, welche Erzeugnisse der Kunst zuzuordnen wären. So müßte man Philosophie, Wissenschaft oder Kunst nach irgendwelchen Kriterien unterscheiden, was eigentlich selbst bereits eine endlose philosophische Abhandlung mit sich bringen würde, von der man überdies nicht absehen kann, wie eine solche Ausdifferenzierung allein schon angesichts des Pluriversums dessen, was als Kunst angeboten und akzeptiert wird, zureichend begründet werden könnte. Jede Definition dessen, was Kunst wäre, ist bislang höchstens partiell gewesen und

vermutlich schon deswegen obsolet, weil die Künste zumindest seit der Jahrhundertwende intern damit beschäftigt sind, mit etwaigen Definitionen und Erwartungen zu spielen und sie zu dekonstruieren, also den Bereich der Kunst auf unvorhersehbare Weise auszuweiten. Dem entgegensteht natürlich, daß es faktisch ein System Kunst gibt, dessen Gesetze aber offenbar genausowenig analysierbar sind wie das etwaige Wesen der Kunst.

Wenn wir denn Darstellungen der Kunst und solche, die der Erkenntnis von irgendwelchen Phänomenen dienen, auseinanderhalten wollen, so müßte Wahrheit in der Kunst, sofern diese Rede überhaupt Sinn macht, anders verstanden werden als das Erzeugen von falsifizierbaren Modellen, die Sachverhalte beschreiben sollen, oder von Aussagen, die wahr und falsch sein können. Bei Bildern, die realistisch etwas abbilden, könnte dies zwar noch naheliegen. Man könnte einfach die aktuelle Wahrnehmung oder die Fotografie eines Phänomens unter exakt den gleichen Bedingungen mit dem Bild von ihm vergleichen. Aber die Wahrnehmung ist selbst schon ausgerichtet nach Bildern, zudem ist sie hinsichtlich der Objektivität keine letzte Bezugsgröße. Neben der Wahrheit von Aussagen oder Theorien könnte man für die Kunst etwa eine Sonderform der Wahrheit reservieren, beispielsweise die Wahrhaftigkeit, weil in ihr primär der authentische Weltbezug eines Subjekts im Kontext seiner Welt wäre und nicht eine verallgemeinerbare Aussage. Man könnte auch argumentieren, daß begriffliche oder wissenschaftliche Erkenntnis notwendig auf den allgemeinen "Blick von Nirgendwo" ( Thomas Nagel ) beschränkt ist, weswegen die Kunst, dann in Konkurrenz etwa mit Religionen stehend, eine existentiellere, komplexere, konkretere und dem in vielen Bezügen zur Welt lebenden Menschen angemessenere Darstellung ermöglicht. Žhnlich hatte bereits Baumgarten, der Erfinder der Wissenschaft der Žsthetik als Fortsetzung und Erweiterung der Poetik, im 18. Jahrhundert argumentiert. Sie könnte beispielsweise eben jene Rätsel offenlegen, die von anderen Erkenntnisvollzügen beiseitegeschoben oder zugedeckt würden, sie könnte deren Mängel etwa hinsichtlich Sinnstiftung kompensieren oder die alltägliche Weltwahrnehmung transzendieren.

Suspendiert man aber, wie etwa Rorty, die Frage nach einer übergreifenden Wahrheit, ordnet man also bestimmten Darstellungsweisen je eigene Wahrheitsformen zu, dann gelangt man zu einem Pluriversum von Welterzeugungen, was impliziert, daß jede Art der Adäquationstheorie von Wahrheit zugunsten eines Konstruktivismus aufgegeben wird, der lediglich am Rande mit den Gegenheiten der Welt zusammenhängt. Wahr bezüglich einer Darstellungsart hieße dann, daß die entsprechenden Modelle, Theorien, Bilder und Verfahrensweisen im Sinne des Pragmatismus funktionieren, ohne deswegen daraus herleiten zu können, wie die Welt tatsächlich und unabhängig von der Darstellung/Wahrnehmung beschaffen wäre. Es ist klar, daß ein solches Verständnis von Wahrheit relativ zu einer Konstruktion, die ein Organismus im Dialog mit der von ihm rezierbaren Umwelt und im Abgleich aller ihm zugänglichen Informationen erzeugt, zeigen muß, daß es nirgendwo einen direkten Zugang zu Phänomenen geben kann, daß also alles, was wir erfahren und wahrnehmen können, zumindest gebrochen wird durch ein jeweiliges Interface, das nicht abbildet, sondern konstruiert, zumindest aber die möglichen Informationen aktiv selektiert und interpretiert. Daher liegt solchen Vorstellungen über eine mehr oder weniger ausgeprägte Selbstreferentialität oder Zirkularität von Erkenntnis hinaus auch die Behauptung zugrunde, daß es nicht bloß verschiedene Perspektiven auf eine einzige Welt gibt, sondern daß eine Vielzahl wirklicher oder, auf den beobachtenden Organismus bezogen, viabler Welten existieren. Aus dieser heute sich weithin durchsetzenden Perspektive wäre der Unterschied zwischen Welterzeugungen im Bereich der Wissenschaften und der Kunst nicht mehr fundamental, nur die Erzeugungsregeln und die Bedeutung im sozialen Kontext unterscheiden sich. So könnte man versuchen zu zeigen, wie und in welchen Medien etwa Darstellungen oder Konstruktionen von Phänomenen sich unterscheiden. In welcher Hinsicht aber ließe sich eine musikalische Komposition, die in aller Regel kein irgendwie geartetes Abbildverhältnis impliziert, mit einem Bild vergleichen? Gibt es beispielsweise vergleichbare Algorithmen, mit denen sich ähnliche visuelle und auditive Muster erzeugen lassen? Löst eine musikalische Komposition und ein Bild eine vergleichbare "Stimmung" als Hintergrund von Weltdeutungen aus? Das aber wären keine Fragen hinsichtlich von Wahrheit. Was könnte ein Bild von Penck wahrer als eines von Kiefer machen? Kunstwelten sind möglicherweise, wie vielleicht überhaupt alle Erkenntnis- und

Wissenschaftswelten, abhängig von unvergleichbaren Lebensformen, in denen sie eingebettet sind und aus denen sie Kriterien ihrer Wahrheit, ihrer Effizienz oder ihrer Schönheit beziehen. Nur durch einen Sprung käme man dann von einer Welt in eine andere.

Schwierig ist die Vergleichbarkeit deswegen, weil man sie hinsichtlich von Phänomenen machen müßte, die als Bezugsgröße für die verschiedenen Zugänge gleich sind, von ihnen nur anders konstruiert werden. Um vergleichen zu können, müßte man postulieren, daß es eine Einsicht in das Gegebene gibt, das unverzerrt vorliegt. Dazu muß man etwa Klassen von objektiven Merkmalen unterscheiden und sie Objekten zusprechen. Wo aber allein die Grenzlinien zwischen Objekten verlaufen, ist wiederum eine Frage der Perspektive, die nicht verallgemeinerbar ist. Und wie könnte man beispielsweise innerhalb der Kunstwelten Darstellungen hinsichtlich von Wahrheit vergleichen? Ist das schwarze Quadrat von Malewitsch wahrer als Bilder von Ad Reinhardt? Und welche Bilder innerhalb des Werkspektrums von Ad Reinhardt sind wahrer? Offenbar sind solche Fragen absurd, zieht man nicht irgendeinen Kontext herbei, der offenbart, welche Intentionen Bildern entsprechen sollen, so daß man, hätte man dadurch einen Vergleichsmaßstab, über die Angemessenheit eines Bildes an eine Idee mit allen damit einhergehenden Schwierigkeiten sprechen könnte.

Für wissenschaftliche Theorien gibt es sicher Kriterien, die intern selektieren, welche Theorie, sofern sie denselben Sachverhalt behandelt, im Sinne Rortys und diesseits jeder künstlerischen Ästhetik attraktiver ist. Das hängt beispielsweise von ihrer Konsistenz, ihrer Einfachheit, dem Bereich ihrer Aussagekraft, der Möglichkeit ihrer empirischen Überprüfung und dem Grad ab, mit dem durch sie Vorhersagen gemacht werden können. All diese Kriterien spielen aber offenbar in der Kunst keine Rolle. Zwar werden auch in ihr Darstellungsformen überholt, die derart veralteten aber höchstens nicht mehr praktiziert, wohl aber im imaginären Museum noch genauso rezipiert wie neue Darstellungsformen. Ihre Darstellungen überzeugen aus anderen Gründen. Und auch veraltete Techniken und wissenschaftliche Weltbilder werden meist wie Kunstwerke ästhetisch rezipiert. Aber weil man offenbar nicht begründen kann, warum bestimmte Darstellungsformen oder nur Medien bzw. Techniken gegenüber anderen eine konsensuelle ästhetische Wertschätzung erfahren sollen, hat die Frage nach der Wahrheit in der Kunst, dann aber gleichzeitig auch ihre Charakterisierung als Schein oder Illusion wenig oder keinen Sinn.

Man hat uns ja eingeredet, daß es nun endgültig Schluß sein soll mit den großen Erzählungen, den großen Entwürfen, den Utopien und Apokalypsen. Damit sind auch die großen Begriffe mitgemeint, um die herum die Weltbilder inszeniert werden, deren einer eben die Wahrheit ist. Wir sind müde geworden und auch mit einigem Grund geängstigt davon, wenn wieder Wahrheiten angeboten werden, sofern sie den Anspruch erheben, was in diesem Begriff impliziert ist, die einzigen, also auch kontext- sowie zeitübergreifend zu sein und uns vorschreiben zu können, wie es ist. Andererseits trägt ein Pragmatismus ohne Fundierungen als Orientierungsmedium meist nur solange, wie man erfolgreich handeln kann und Strategien von Problemlösungen untereinander nicht in Konflikt geraten.

Unter dem Eindruck der prinzipiellen technischen Machbarkeit von allem und jedem haben wir heute auch kein Fundament mehr, im Namen von etwas zu sprechen. Das Modell Mensch und seine biologisch implementierte Software Vernunft, die traditionellen Anker der Philosophie, stehen von seiten der Gentechnik, der Robotik und der KI zur Disposition. Wir wissen, daß wir zwar ein hochkomplexes Produkt der Natur, dennoch aber lediglich das Ergebnis eines großen Roulettespiels sind, dessen Überlebende wir als Species darstellen, unsere Art der Wahrnehmung und Vernunft eingeschlossen. Dem technischen Fortschritt lassen sich zwar viele Einsprüche entgegensetzen, doch sind sie alle dadurch charakterisiert, daß sie entgegen den natürlichen Evolutionsmechanismen eine Stufe der Entwicklung festschreiben wollen.

Wahrheit ist, so gesehen, vielleicht nur der Versuch, eine Ordnung im Chaos vorübergehend zu stabilisieren. Das Leben, aber selbst physikalische und chemische Strukturen scheinen Stabilitäten und Gleichgewichte, wie uns die Chaosforschung berichtet, nur als vorübergehende Zustände zu kennen, auch wenn sie uns lange oder unendlich vorkommen können. Und die Entwicklung von chaotischen Systemen scheint ungerichtet zu sein, ein Ausprobieren der Möglichkeiten, die durch Selektion eine Chance zum Überleben erhalten oder vernichtet werden, wobei wir keineswegs wissen, wie wir die Bedingungen des

Überlebens oder die Viabilität von Lebens- oder Erkenntnisformen letztlich erkennen können. Parallele, also zentrumslose und konkurrierende Prozessierung, subsymbolische Informationsverarbeitung und chaotische Situationen in komplexen, also unüberschaubaren und daher riskanten Systemen und Netzwerken, deren eines wir selber sind, markieren die neuen Formen der Weltanschauung und das Driften die neue Weise des Verhaltens. Da kann es weder Helden noch Symbole oder Bilder geben, die die Wahrheit der Zeit repräsentieren, höchstens noch Modelle des Spielens unter den Bedingungen der Wahrscheinlichkeit und der Bodenlosigkeit, auch wenn die Spiele grausam und brutal sind.

Weil die traditionelle Ausrichtung auf Objektivität und deren Darstellung zu unüberwindlichen Schwierigkeiten geführt hat, richten wir jetzt unsere Aufmerksamkeit auf den Beobachter und seine Handlungen, mit denen er seine Welt konstruiert. Entsprechende Beschreibungen gibt es viele: solche, die Weisen der Welterzeugung erfassen, die durchaus sich widersprechen können, solche, die Erkenntnis in der Metapher des Blindfluges erläutern, oder solche, die behaupten, daß alles darauf ankommt, mit welcher Unterscheidung das Erkennen beginnt, seine Welt zu erzeugen. Allen zeitgemäßen Beschreibungen ist mit der Akzeptanz der Konstruktivität aber Relativität, Pluralität und Kontextabhängigkeit der Erkenntnis zu eigen, die nicht übersprungen werden können und so ein Dunkles nahelegen, das genau auf der Schnittstelle zwischen Erkennen und Objekt liegt: das Interface ist der blinde Fleck.

Weil Wahrheit zumindest unter Philosophen so ziemlich einmütig bereits auf dem Müllplatz überholter Begriffe gelandet ist, könnte es sicher reizvoll sein, diesen ungleichzeitigen Begriff sich noch einmal anzusehen, ohne in allzu große weltanschauliche Delirien zu geraten. Natürlich geht das mit der Elimination von Wahrheit nicht so einfach, denn selbst die Dekonstruktions- und Entzauberungsunternehmen operieren ja damit, daß wir ihre vermeintlichen Einsichten als richtig oder zutreffend akzeptieren, daß wir also anstatt großer Wahrheiten kleine oder vorläufige suchen sollen. Richtigkeit aber ist eine Teilmenge der Wahrheit. Die Schwierigkeit kommt hinzu, daß Wahrheiten, Richtigkeiten, Viabilitäten, Modelle oder Hypothesen nicht nur festzustellen suchen, was etwas ist und wie man dies herausbekommen kann, sondern daß sie gleichzeitig auch Orientierungen unseres Handelns darstellen, zumindest so weit, als wir es einigermaßen bewußt leiten. Wahrheit als absolutes Maß liegt auch den Rückzugsprogrammen auf Relativismen zugrunde, selbst die Faszination von Paradoxien lebt davon, daß man Eindeutigkeit zu konstruieren sucht und daran scheitert. Wo man Wahrheit als Orientierungsmaßstab von Erkenntnis ganz aufgeben will, führt der Weg nicht zum Relativismus oder zur Idee der Erkenntnis als Konstruktion, sondern zur Indifferenz, zur völligen Gleichgültigkeit. Dann eben gäbe es keine Paradoxien, Unbestimmtheiten oder Mehrdeutigkeiten mehr, doch Indifferenz hieße auch die Destruktion von elementarer Orientierung, die, in Handeln mündend, zu Entscheidungen führen muß, die wiederum auf einem Weltmodell aufbauen oder ein solches zumindest im nachhinein erstehen lassen.

Aus all den hier nur knapp angedeuteten Gründen will ich nicht weiter von der Wahrheit in der Kunst sprechen, aber auch nicht davon, daß die Welt, wie sie für uns durch unsere biologischen, kulturellen oder technischen Schnittstellen zugänglich ist, nichts weiter als eine Konstruktion oder Simulation ist, und mich darauf zurückziehen, daß es, aufgrund der Komplexität und der prinzipiellen Entzogenheit aller Randbedingungen eines komplexen Systems, keinen Generalschlüssel für die Erkenntnis geben kann.

Ich will versuchen, eine andere Perspektive vorzuschlagen, die davon ausgeht, daß all das, was wir machen und erfahren, unser Gehirn, also unsere Schnittstelle mit der Welt, auch unterhalb der symbolischen oder semantischen Ebene nicht nur beeinflussen, sondern auch verändern kann. Kunstwerke ersetzen die partiell und manchmal mit dem Versuch auf Totalität die vorhandene Umwelt durch eine andere, die spannender, schöner, vielgestaltiger, einfacher etc. ist, die uns irgendwie anregt. Phänomene, Objekte, Ereignisse oder Umwelten, in denen wir leben, tun uns etwas an. Sie schreiben sich, wie Platon sagte, in unsere Seelen ein, wenn sie nicht mehr als einmalige und einzigartige nur vorübergehend rezipiert werden, sondern zum Element unserer Umwelt werden. Die Beeinflussung ist bei der Musik, aber auch bei der Dichtkunst oder dem Tanz ganz evident. Musik klinkt sich offenbar mit ihren Rythmen in das gleichfalls durch Rythmen sich organisierende Gehirn ein, formiert die leibliche Regungen und elektrisiert so buchstäblich den Körper. Auch unterschiedliche Bilder beeindrucken uns nicht

nur visuell, sondern modifizieren auch den Hautwiderstand, die Ableitung des EKG oder des EEG. Um so komplexer und synästhetischer der Eindruck ist, desto größere Bereiche des Gehirns werden in Aktivität versetzt. Bei der Reduktion hingegen auf Farbwerte, Formen oder Kontraste werden lediglich eines oder einige der Zentren visueller Informationsverarbeitung angesprochen.

Auf einer sehr elementaren Ebene sind Kunstwerke und andere Artefakte, die unserem Wahrnehmungsapparat angeboten werden, eine Massage, wie dies Marshall McLuhan hinsichtlich der Medien formulierte. Damit setzt man die Frage nach dem, was Kunst ist und was sie eventuell darstellt, natürlich zunächst aus. Kunst wäre schlicht eine Weise, Phänomene zu erzeugen oder zu entdecken, die unser Gehirn auch auf der Ebene der Neuronen stimulieren. Man fragt mithin nicht mehr, was Kunstwerke darstellen können, sondern wie sich Gehirne durch die Erzeugung von Artefakten wechselseitig beeinflussen. Dann spricht man nicht mehr davon, ob Ästhetik unter heutigen Bedingungen eine ausgezeichnete Weise wäre, unsere Welt zu verstehen, sondern Ästhetik wäre in einem ganz elementaren Sinne unser Interface mit der Welt.

Trotz aller behaupteten Selbstreferentialität, trotz den Aussagen von Neurowissenschaftlern, daß die Signale, die von unserem Wahrnehmungssystem rezipiert werden, eine vergleichsweise geringfügige Rolle gegenüber den gehirnerzeugten Modellen spielen, was sich bei den sogenannten Wahrnehmungstäuschungen zeigt, sind Kunstwerke, Artefakte oder überhaupt Umwelten Trigger zur Auslösung von Effekten, auch wenn sie nicht zu den Ergebnissen führen, die etwa ihr Erzeuger beabsichtigt. Natürlich ist der Mainstream der jeweils aktuellen Kunst ebenso wie die normale Wissenschaft eher damit beschäftigt, einmal gefundene Mechanismen auszubeuten und zu erschöpfen, d.h. einstmals neue Wahrnehmungs- und Interpretationsleistungen zu habitualisieren. Künstler, Designer, Architekten, Werbeleute und andere der ästhetischen Spezialisten können auf viele Weise in dieses Interface eingreifen, es verändern und neue Wahrnehmungen erschließen oder Irritationen auslösen, ohne daß sie dabei natürlich irgendwelchen wissenschaftlichen Theorien folgen oder dies auch nur kennen müßten. Aber Philosophen, die meinen, sie könnten noch auf die Weise vorgehen, wie Kant oder Hegel dies gemacht haben, indem sie Kognition aus dem hohlen Bauch heraus erörtern, betreiben höchstens noch Weltanschauung auf symbolischer Ebene. Nun könnte man von vorneherein gegenüber der hier vorgeschlagenen Perspektive einwenden, daß Kunst sich immer mehr aus dem Bereich des Ästhetischen herauslöst und Kunstwerke sich immer mehr auf der Ebene der Symbole, der Konzepte und der Regeln bewegen, doch muß jede Botschaft letztlich auf einen Träger eingeschrieben werden, der unseren Sinnen und den ihnen eigenen Schnittstellen zugänglich ist. Auch gesprochene oder geschriebene Sprache ist davon nicht ausgenommen.

Dieser Ansatz wäre als solcher nicht weiter interessant, wenn man nicht die technische Entwicklung berücksichtigte, denn die Medien rücken uns immer näher auf den Leib und nanotechnisch in ihn hinein, und die Neurowissenschaften wissen immer mehr von den komplizierten Vorgängen, wie unser Gehirn die Signale verarbeitet, die von unseren Sinnesorganen rezipiert und interpretiert werden. Auch hier gilt das Prinzip, daß wir, wenn wir die Mechanismen der Kognition bis zur Ebene der Neuronen hinunter durchschauen würden, wir sie auch gezielt, ohne den Umweg über Objekte, beeinflussen könnten. Drogen z.B. greifen sehr unspezifisch in die Mechanismen unserer Welterzeugungen ein. Und noch sind direktere Verfahren zur Beeinflussung dessen, was wir erleben, recht holzhammerartig.

Nehmen wir zum Beispiel die sogenannten Mind- oder Brain-Machines, mit denen wir die komplexen optischen und akustischen Signale der Außenwelt durch abstrakte und rhythmische Signalkonfigurationen ersetzen, um bestimmte Hirnfrequenzen zu erzeugen, also beispielsweise Aufmerksamkeit, Wachheit oder körperliche Entspannung hervorzurufen. Hier ist, wie bei Drogen oder direkten elektrischen Reizungen von Neuronen, der Übergang von der Simulation zur Stimulation ganz deutlich. Durch ein Feed-back-System lassen sich eventuell beliebige Körpersignale wie Hautwiderstand, EEG oder Herzrhythmus zur Steuerung der optisch-akustischen Signale verwenden. Mit dieser Technik der Stimulation werden, wie bei abstrakten Bildern, keine semantischen Inhalte mehr transportiert, sondern es werden Wahrnehmungs- und Befindlichkeitszustände erzeugt, in denen etwa das Gehirn seine Simulationseigenschaften ausspielen kann, also wie es beispielsweise in Träumen oder Halluzinationen eigene

Bildwelten produziert. Auch herkömmliche Kunstwerke wirken immer auf dieser Ebene, gestalten Stimmungen oder Atmosphären, doch stimulieren sie die Sinne und damit das Gehirn durch äußere, vom Beobachter unabhängige Phänomene, die natürlich äußerst komplex sind, deren Wirkung aber von den Künstlern selbst als den ersten Beobachtern getestet wird.

Auch herkömmliche Kunstwerke ersetzen wie die Mind-machines oder die VR-Technik partiell die Umwelt, bauen Welten in Welten oder Bilder in Bildern. Auch sie nützen die Eigenschaften unserer Sinneswahrnehmung aus, um bestimmte Effekte zu erzeugen, also beispielsweise die Illusion eines dreidimensionalen Raumes, die Gesetze der Gestalt- oder der Farbwahrnehmung, die Herstellung eines Farbgleichgewichts oder von Raumaufteilungen, die Auflösungskraft oder die Bewegungen der Augen, die durch den Bildaufbau oder durch Linien geführt werden. Das geschieht oft gar nicht bewußt, weil das Herstellen eines Bildes in einem Feed-back-Prozeß zwischen dem Künstler und dem entstehenden Werk geschieht. Man kann bestimmte Darstellungsformen sowie den Gang in die Abstraktion auch als Bevorzugung einzelner visueller Systeme begreifen, die auf die Erkennung bestimmter Signalkonfigurationen spezialisiert sind, etwa auf Kanten, Farben, feine und grobe Bilddetails. So wären diese nicht nur, wie der Neurophysiologe Ingo Rentschler hervorhebt, basale Elemente der bildnerischen Darstellung in der Kunst, sondern auch in der Bildverarbeitung im Gehirn. Anhand von Experimenten konnte auch gezeigt werden, daß künstlerische Darstellungen von gegenständlichen Bildern im Computer durch die Filterung von physikalischen Bildern erreicht werden, deren Information so auf spezifische reduziert wird. Auch hier wäre die Folgerung, daß Stile etwa bestimmte Zentren der visuellen Verarbeitung bevorzugen.

Ich möchte zur Verdeutlichung aber einen allgemeineren und daher auch wesentlich größeren Rahmen herausstellen, der vermutlich einsichtiger ist. Während wir bei stillgestellten Objekten wie Bildern oder Skulpturen deren Erschließung weitgehend selbst steuern können, auch wenn durch Konturen, Kontraste oder Schwerpunkte im Bild der Blick kanalisiert wird, ist der Fall mit bewegten Bildern anders, zumal wenn die Szenen schnell wechseln oder viele Bildschirme auf einmal unsere Wahrnehmung stimulieren. Sie erhöhen die Massage, da das Gehirn nur eine bestimmte Verpackungsgeschwindigkeit hat, mit der es Signale zu einem Bild schnürt, wobei auch der sprunghafte Wechsel zwischen Szenen die gewöhnliche Kontinuität der Erfahrungswirklichkeit verletzt.

Im Cyberspace oder in der virtuellen Realität schließen wir uns durch Eye- und Headphones und mittels eines sogenannten Datenanzugs weitgehend von der materiellen, äußeren Umwelt ab und tauchen in eine dreidimensionale Szene, die sich je nach unseren Bewegungen verändert. Noch werden hier vor allem realistische virtuelle Umwelten erzeugt, doch sollte man nicht übersehen, daß das Prinzip von Cyberspace Trackingsysteme oder Sensoren sind, mit denen relevante Bewegungen, die Position im Raum oder andere meßbare körperliche Zustände registriert werden, um dementsprechend das, was wir dann als Bild oder Ton wahrnehmen, zu verändern. Das System ist nicht mehr auf einen anonymen Beobachter ausgerichtet, der außerhalb der Szene steht und so auch mehr oder weniger frei seinen Blick schweifen lassen kann, sondern es reagiert auf einen Beobachter, der zum Teil der Szene wird. Solche Rückkoppelungen lassen sich auch als Selbststimulationen begreifen. Je mehr von den Reaktionen und Aktionen des Beobachters erfaßt werden können, desto größer wird aber auch die Möglichkeit, ihn ganz gezielt zu stimulieren.

Ich will jetzt nicht darüber sprechen, welche dramaturgischen oder überhaupt ganz allgemein ästhetischen Veränderungen diese Aufhebung des distanzierten und passiven Beobachters etwa für die Konstruktion von Erzähl- oder Handlungssequenzen mit sich bringt. Ich will nur darauf hinweisen, daß zwar jetzt noch die Bedingungen der gewöhnlichen Weltwahrnehmung damit simuliert werden und die Intensität des Erlebnisses gegenüber der Wahrnehmung eines gewöhnlichen Filmes gesteigert wird, daß aber damit auch die Erzeugung von ganz ungewöhnlichen und verrückten synästhetischen Realitätserfahrungen möglich wird, zumal wenn die Simulation etwa rückgekoppelt ist an Erregungszustände im Gehirn. Mit der Heraufkunft der interaktiven Medien werden wir mehr und mehr in Schleifen hineingezogen, die auch den Status des Kunstwerks verändern, das auf unsere Bewegungen reagiert, das von den Rezipienten willkürlich oder unwillkürlich beeinflußt werden kann oder das sie eben stimuliert. Gehen wir davon aus, daß die Gehirnarchitektur nur hinsichtlich bestimmter Randbedingungen



genetisch festgelegt ist, aber daß viele neuronale Verbindungen erst im Dialog mit der Umwelt eingepägt werden, wobei das Gehirn ja die Eigenschaft besitzt, sich weiterhin beständig verändern zu können, so ist die Konstruktion von Umwelten, denen wir wiederholt und natürlich vor allem während der Kindheit ausgesetzt sind, wo auch elementare sensorische Neuronenverbindungen noch nicht fest verdrahtet sind, indirekt auch die des Gehirns. Setzt man ein Kind, wie Kaspar Hauser, einer völlig anderen Umwelt als der gewohnten aus, so wird es auch nie mehr so wahrnehmen können wie wir, auch wenn solche Differenzen natürlich durch andere Systeme, etwa die Sprache, kompensiert werden können. Wir wissen, daß Sehen genauso wie eine Sprache oder das Hören bzw. Spielen von Musik gelernt werden muß, wobei Lernprozesse sich in der Architektur des Gehirns niederschlagen. Von daher können neue Medienumwelten wie das Kino, das Fernsehen, Video oder Cyberspace, die Möglichkeiten der Telepräsenz und der Teleaktion eingeschlossen, unser Wahrnehmungssystem tiefgreifend verändern. Es kommt nicht nur darauf an, welche Geschichte erzählt wird, sondern wie sie dargestellt und dem Leser/Zuschauer dargeboten wird, der entsprechend dem Angebot in eine bestimmte Situation gezwungen wird.

Natürlich giebt es in diesem Kontext viele Ansätze, die etwa einen Sinneseindruck von Phänomenen, welche wir als ästhetisch befriedigend, also etwa als schön, empfinden, mit bestimmten Zuständen unseres Gehirns korrelieren. Dann sucht man beispielsweise nach Maßstäben wie den Goldenen Schnitt oder irgendein Informationsmaß, die in all dem enthalten sein sollen, was wir als schön empfinden. Abgesehen davon, daß dies bislang auch schon deswegen zu keinem befriedigendem Ergebnis geführt hat, weil verschiedene Menschen durchaus Verschiedenes als schön empfinden und dabei natürlich auch die Differenz Kunst/Nicht-Kunst keine Rolle spielt, ist eine solche Suche auch deswegen uninteressant, weil ja immer neue Phänomene erzeugt oder entdeckt werden, die wir als schön empfinden oder als Kunstwerk akzeptieren. Zudem setzen solche Ansätze meist voraus, daß die Gehirnarhitektur starr ist. Einwenden ließe sich auch, daß viele Kunstwerke, sehen wir einmal von ganz reduktionistischen ab, so komplex sind, daß sie auf sehr unterschiedlichen Ebenen von der einfachen Sinneswahrnehmung bis zu semantischen Interpretationen wirken. Und ein gewichtiger Einwand könnte auch sein, daß wir nach den dekonstruktiven Attacken auf die Rahmen oder Frames der Kunst eben keine Kriterien dafür haben, mit denen wir Kunstwerke und solche, die es nicht sein, voneinander unterscheiden könnten, es daher auf den Kontext ankommt, wann, was und wie etwas als Kunstwerk inszeniert wird, das einen ganz identischen Double in der Alltagswelt haben könnte. Und was den Kontext anbetrifft, so wäre der Rahmen, innerhalb derer wir Kunst erfahren, nicht eine Angelegenheit eines einzelnen Gehirns, sondern eine Art Programm, das erst durch die Wechselwirkung von vielen Gehirnen, also durch ein Netzwerk zustandekommt und sich ständig verschiebt.

Künstler, aber auch alle anderen, die Wahrnehmungsangebote machen, sollten sich nicht so verstehen, daß sie Wahrheiten produzieren oder, im bescheidensten Rahmen, bestimmte Bedürfnisse bedienen, denn sie schaffen Modelle oder Rahmen für Wahrnehmung und Verhalten auch allein dann, wenn sie nur bestimmte Medien benutzen. Ich möchte hierfür nur ein Beispiel ansprechen, das heute viel diskutiert wird, nämlich den vielfach von Intellektuellen gefürchteten, jedenfalls prognostizierten Übergang von der Schrift- zur Bildkultur durch die elektronischen Medien. Welches Medium eher zur Wahrheit führt, war schon immer umstritten, doch wie immer Bilder von einer Schriftkultur auch akzeptiert wurden, so stand doch das Training in Sprache und Schrift stets vor der Auseinandersetzung mit dem Bild, dem die Menschen, mit bestimmten kulturabhängigen Einschränkungen, ausgesetzt wurden.

Sowohl beim Lesen wie beim Betrachten von Bildern benutzen wir zunächst unser visuelles System. Beim Lesen werden aber im Unterschied zur Bildbetrachtung die Augen viel stärker in bestimmte Bahnen gezwungen. Ein weiterer Unterschied ist, daß die Schrift einen standardisierten Code benutzt. Bei uns sind die Symbole phonetisch notiert, haben also keine Relation der Abbildung zum evozierten Inhalt des Geschriebenen, und das Ablesen erfolgt von links nach rechts sowie von oben nach unten. Auch beim Lesen einer Schrift muß Mustererkennung bzw. Musterbildung erfolgen.

Nun könnte man sagen, daß es doch egal sei, in welcher Richtung man liest. Die Richtung könnte aber doch Konsequenzen haben, weil unser Gehirn in zwei Hemisphären aufgeteilt ist, die verschiedene Funktionen besitzen, aber in ihren

Details nicht genetisch festgelegt sind. Man hat die Hemisphärendominanz bei Japanern und Menschen aus westlichen Kulturen miteinander verglichen und dabei erhebliche Unterschiede festgestellt. So werden beispielsweise bei Angehörigen von westlichen Kulturen Vokale, Ausdrucksqualitäten der menschlichen Stimme, Tierlaute und Musik von der rechten Hemisphäre verarbeitet, während Japaner hier nur die Klänge von westlichen Musikinstrumenten verarbeiten, das übrige aber in der linken. Bekanntlich überkreuzen sich die Sehbahnen, so daß die Information des linken Auges in die rechte Hemisphäre und umgekehrt projiziert wird. Daß jedes Auge selbst wieder in eine linke und rechte Sehhälfte geteilt ist, wollen wir jetzt, damit es nicht zu kompliziert wird, hintanstellen. Die meisten Schreibsysteme, die Bilder oder Ideogramme notieren, werden übrigens im Gegensatz zu unserer Orientierung nicht nur von oben nach unten, sondern auch von rechts nach links gelesen. Die linke Hemisphäre des Gehirns scheint nach den Ergebnissen der Neurowissenschaften eher lineare Sequenzen von zeitlich strukturierten Informationen abzuarbeiten, während die rechte eher zeitunabhängige Konfigurationen, also räumliche Muster, verarbeitet. So ist die linke Hirnhälfte bei der Verarbeitung von Sprache oder bei Rechenaufgaben stärker aktiv, während dies die rechte bei räumlichen Problemlösungen ist.

Nun kann man aber daraus nicht folgern, daß die linke Hälfte beispielsweise der Schrift und die rechte dem Bild zuzuordnen sei, denn sowohl beim Lesen von Schrift wie beim Sehen von Bildern müssen beide kooperieren. Bilder, das ist bekannt, werden entgegen mancher Meinungen nicht als ganze gesehen, sondern von den Augen in schnellen Bewegungen abgetastet. Erst in den höheren Zentren des Gehirns entsteht der Eindruck eines ganzen Bildes. Während Bilder, sofern sie einigermaßen komplex sind, die Abtastrichtung aber nicht zwingend kanalisieren, ist durch die lineare Schrift die Bewegungsrichtung vorgegeben. Wenn diese von links nach rechts geht, wird also zunächst die rechte Hemisphäre aktiviert, die Muster, hier Buchstabengruppen, interpretiert, und dann die linke Hemisphäre, die solche Buchstabenmuster linear und analytisch abarbeitet. Man könnte also bei der Leserichtung von links nach rechts vermuten, daß zuerst eine grobe Mustererkennung erfolgt, die dann in ihre Bestandteile zerlegt und sequentiell abgearbeitet werden. Muster, Bilder oder Ganzheiten werden zerlegt, weswegen etwa Vilem Flusser die Schriftkultur als eine Kritik der Imagination bezeichnet hat, die mit dem Konzept der Aufklärung verbunden ist.

Derrick de Kerckhove hat in seinem jüngsten Buch "Brainframes" daraus recht spekulative Schlüsse gezogen. Die Richtungsumkehrung des Alphabets, wie sie sich in der griechischen Antike mit dem Übergang zur phonetischen Codierung vor der "Erfindung" der Philosophie vollzog, würde auch die Tendenz mit sich bringen, daß das Gehirn die Zerlegung und sequentielle Prozessierung gegenüber Musterbildungen bevorzugt. So leitet Kerckhove nicht nur die Wissenschaften aus dem durch die Schrift eintrainierten Gehirnframe ab, die ja Ganzheiten zerlegt und sie vom Einfachen zum Komplexen wieder rekonstruiert, sondern auch die Erfindung der Perspektive, also die Aufteilung des Raumes in proportionale Segmente. Der Raum wird durch eine zeitlich-sukzessive Anordnung der Objekte ausgehend vom Fluchtpunkt linear organisiert, so daß ein Bild nicht mehr von beliebigen Richtungen, sondern eigentlich nur noch von einer festgeschriebenen betrachtet werden kann. Szenen werden durch ein Gitter betrachtet, der Kopf und der Körper des Malers dürfen sich nicht bewegen, will er die perspektivische Konstruktion exakt durchführen. Das Sehen wird in Formen von geraden Sehstrahlen verstanden, mit denen die Gegenstände gemessen werden. Aus der dreidimensionalen Darstellung konnte wiederum das cartesianische Koordinatenkreuz entstehen, mit dem sich jeder Punkt im Raum quantifizieren läßt, was wiederum die Voraussetzung für die Konstruktion virtueller Welten im Computer ist. Tatsächlich ist ja erstaunlich, daß einzig die westliche Kultur ein Interesse daran entwickelte, bildnerisch die Welt durch die Perspektive zu repräsentieren, auch wenn dieses Interesse durch das Aufkommen der Bildmaschinen im Medium der Malerei und der Zeichnung abgenommen hat. Mit der Fotografie ist die Malerei nicht mehr das visuelle Massenmedium. Sie wird zu einer Enklave, die sich aus dem Druck durch neue Darstellungs- und Erfahrungsqualitäten von Bildern neu zu strukturieren sucht: sie muß, in der hier gewählten Perspektive, um zu überleben, andere Erfahrungen oder Stimulationen erzeugen, die abweichen von der gewohnten Wirklichkeitskonstruktion.

Mit dem Film, dem Fernsehen und dem Video ist das bewegte Bild zum neuen Massenmedium geworden, das andere Wahrnehmungsleistungen verlangt als die

Schrift und das stillgestellte Bild. Nun könnte man ja denken, daß das bewegte Bild in dem Sinne realistischer und einfacher zu "lesen" sei, weil vieles in unserer Umwelt sich bewegt. Natürlich wird durch das bewegte Bild, gleich ob die Bilder oder der Aufbau der Bildzeilen sich für unser Auge zu schnell bewegen, die Wahrnehmung in gewissem Sinne betrogen, denn nicht die sichtbaren Objekte bewegen sich, sondern eben nur die Bilder, Bildzeilen oder Pixelkonfigurationen. Interessanter aber ist, daß nicht nur unsere Ansprüche an glaubhafte Simulation von Wirklichkeit sich steigern, sondern auch die Fähigkeit, die Bilder zu mustern und sich von den Übergängen nicht irritieren zu lassen, die durch den Schnitt immer schneller geschehen. Um so kürzer der Schnitt ist, desto eher wird unsere Aufmerksamkeit wachgehalten, um die Orientierung, wenn auch hechelnd, wahren zu können, desto weniger aber können wir auch mit unserem Blick das Bild aufgrund eigener Erwartungen und Augenbewegungen absuchen, desto mehr werden unsere Augen durch die Kamera geführt. Sicher, der schnelle Schnitt zwischen ganz unterschiedlichen Perspektiven oder Szenen mag auch durch das kleine Bildformat und die schlechte Bildauflösung des Fernsehers sowie von der Sorge motiviert sein, daß der Zuschauer seine Spannung durch das Zappen zwischen verschiedenen Programmen eigenmächtig steigern kann, weil er keine Geduld mehr für eine kontemplative Betrachtung aufbringt. Durch den Film werden wir aber vor allem an Sprünge innerhalb des Wahrnehmungsraumes gewöhnt, die innerhalb der gewohnten Umwelt nicht vorkommen. Die Geschwindigkeit setzt die Möglichkeit der Reflexion herunter, weil ständig neue Orientierungsleistungen als Reaktionen gefordert werden, die kognitiv nicht abgearbeitet werden können und so entweder zu einer körperlichen Erregung oder zur bekannten Fernsehschläffheit führen, weil unser neuronales System beständig Konsistenz zu erzeugen sucht, um entsprechendes Handeln vorzubereiten, was vor dem Fernseher unterdrückt werden muß. Künstler übrigen steigern gerne diese latente Überforderung, die man auch als Training bezeichnen könnte, indem sie auf verschiedenen Monitoren verschiedene Bildsequenzen ablaufen lassen und/oder die Bildsequenzen derart schnell mischen, daß wir Übersicht und Orientierung ganz verlieren und nur dem optisch-akustischen Bombardement von Mustern ausgesetzt sind, was noch dadurch verstärkt wird, wenn lineare, "sinnvolle" Handlungssequenzen nicht mehr existieren. In den Videospiele ist das durch das vorgegebene Ziel und in den Musikvideos durch die Klammer der Musik noch gegeben. Viele Filme entsprechen einer Fahrt mit hoher Geschwindigkeit, in der man nur noch auf wenige markante Reize oder Zeichen aufmerkt. So ähnlich müssen dann übrigens auch die Bildwelten geschaffen werden. Schon durch Ausstellungen läuft der Normalbesucher wie durch ein Fernsehprogramm mit einem Blick, der sich schnell eine Übersicht verschafft, um dann zum nächsten Bild zu zappen, wenn kein markantes Merkmal seine Aufmerksamkeit erregt.

Medien stellen Rahmen der Konstruktion und Interpretation von Signalkonfigurationen dar. Werden sie - als Massenmedien - mächtig, so adaptiert sich das Wahrnehmungssystem allmählich daran, wobei Medien, die dieselben sensorischen Kanäle beliefern, darauf reagieren und das Angebot umgestellt wird. Beschleunigung und Adaption an Beschleunigung ist ein Prozeß, der eher von unten nach oben geht: Man wird konfrontiert mit oder sucht Situationen auf, die einer Reizüberflutung gleichen und das Verhalten verstärken, aus der Fülle der schnell wechselnden Reize nur noch diejenigen herauszupicken, die die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Das verstärkt sozusagen die normale Prozessierung der Signale durch das Nervensystem, das bereits Vorhandenes ähnlich der Technik der Bildkompression nicht mehr aktuell wahrnimmt, sondern aus dem Gedächtnis heraus simuliert, um frei für das zu sein, was sich verändert. In einer Umwelt, die den Menschen zur Adaption an schnellen, diskontinuierlichen Szenenwechseln zwingt, die das auf das Neue ausgerichtete Aufmerksamkeitssystem permanent wachhalten, ließe sich auch vermuten, daß eine Gegenreaktion einsetzt. Neu oder ungewohnt können dann auch Situationen empfunden werden, die sensorisch langweilig sind, möglicherweise eine Strategie der Verlangsamung, die manche der Beschleunigung entgegensetzen. Eine weitere Strategie könnte es sein, der fragmentierten Anschauung von virtuellen Welten eine, die Materialität betonende Gesamtinszenierung von Realität entgegenzusetzen, wie man dies beispielsweise im gegenwärtigen Hang zu Installationen, zur Ästhetisierung der Dinge und der Materialien erkennen kann. Trotzdem gleichen die Ausstellungen dann oft Erlebniskaufhäusern, und so weit weg ist man damit nicht von der Totalsimulation im Cyberspace.

Mit den elektronischen Medien, aber auch in vielen avantgardistischen Werken jedenfalls läßt sich erkennen, daß es sich dabei auch um ein Ausloten und die Transformation der Randbedingungen unseres kognitiven Systems sowohl auf der physiologischen wie auf der semantischen Ebene handelt. Man kann vermuten, daß trotz der Plastizität des Gehirns etwa die Verarbeitungsgeschwindigkeit von Signalfolgen rein schon physikalische Grenzen hat. Wolf Singer, Neurowissenschaftler am Max-Planck-Institut für Hirnforschung in Frankfurt, hat mir auf eine diesbezügliche Frage so geantwortet: "Wenn wir unsere Kinder trainieren, die Aufmerksamkeitsspanne auf so kurze Segmente zu reduzieren, wie sie ihnen jetzt in Videoclips gefordert werden, und man ihnen wie beim Fernsehen die Möglichkeit nimmt, ihre selektive Aufmerksamkeit von innen heraus zu lenken und über beliebig lange Zeitläufte auf Objekte zu konzentrieren, die verarbeitet werden wollen, dann überfordern wir möglicherweise die Mechanismen, die die selektive Aufmerksamkeit steuern, und lassen sie dadurch verkümmern .... Womöglich geht dann eine Funktion verloren, die zur Durchdringung komplexerer Zusammenhänge sehr wichtig ist."

Diese Gefährdung wird von Singer allerdings noch aus der Perspektive der Schriftkultur erörtert. Möglicherweise können komplexere Zusammenhänge, wie sie ein Videoclip oder eine rasante Verarbeitung von disparaten Signalen auf verschiedenen Kanälen darstellen, nur eine andere Wahrnehmung erfordern, die nicht mit der linearen Prozessierung von langen und ineinander verschachtelten Sequenzen von Worten vergleichbar ist. Ähnlich wie die Schriftkultur und ihr Niederschlag etwa in der Präsentation von visuellen Signalkonfigurationen unser interpretierendes Wahrnehmungssystem verändert haben, so könnten auch neue Medien zu einem veränderten Rahmen führen, innerhalb derer Bedeutung entsteht.

Unter der hier vorgeschlagenen Perspektive gibt es keine Wahrheit und auch keine Angemessenheit an ein Sinnesbewußtsein, es gibt vielmehr nur Strategien der Bewahrung oder der Veränderung unseres Wahrnehmungssystems und der Art, wie seine verschiedenen Zentren miteinander kooperieren, hin auf eine Zukunft, die wir nicht absehen können. Hebt man die Stimulation eines sich selbst organisierenden und auch in Grenzen plastischen Gehirns hervor, dann werden Fragen der Repräsentation oder auch der Simulation, also einer wie auch immer gearteten Bezugnahme auf Wirklichkeit sekundär. Freilich würden dieser Situation eher Kategorien der Ästhetik als Unterscheidung von Welterzeugungen zur Beurteilung und Orientierung angemessen sein, was ja viele auch meinen, aber es gäbe keinen obersten Gerichtshof mehr, an dem ein Widerstreit entschieden werden könnte. Möglicherweise ist die Einsicht in diese Situation unübersichtlicher und riskanter Wechselwirkungen durch Stimulation auch der Hintergrund dafür, wieder vermeintliche Vererdungen, Unmittelbarkeiten und Wahrheiten zu erfinden, wie wir das gegenwärtig überall sehen können.