

Winkler, Hartmut: Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst?  
Der Film und die digitalen Bilder.  
In: Joachim Paech (Hg.): Film, Fernsehen, Video und die Künste:  
Strategien der Intermedialität.  
Stuttgart 1994, S. 297-308.

Hartmut Winkler

## Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst ? Der Film und die digitalen Bilder.

Sofern man glaubt, seinen Augen trauen zu dürfen – und haben Photographie und Film nicht gerade dies immer verlangt ? – scheint die Situation eindeutig: Nach einer Vorgeschichte unsinnlicher Daten und abstrakter Algorithmen haben die digitalen Medien nun die Stufe der sinnlichen Anschauung erreicht; die Computer haben sich der *Bilder* bemächtigt und damit ein Erbe angetreten, das von der bildenden Kunst auf die Photographie und von der Photographie auf den Film übergegangen war.

Was also liegt näher, als Computer und Film auf der Basis dieser Erbfolge in Relation zu setzen? Und über ein Set beschreibbarer Gemeinsamkeiten und Differenzen schließlich zu einem Begriff von ›Kunst‹ vorzustoßen, der beide Medien umgreift? Ich halte, um dies gleich zu sagen, die Annahme einer solchen Kontinuität für abwegig und das Kriterium der Kunst weniger für eine Lösung als ein Problem. Wie aber sind die digitalen Bilder dann zu verstehen? Welche spezifischen Eigenschaften haben sie und an welche Traditionen schließen sie an?

Die Beteiligten selbst haben sich auf den Begriff der Kunst relativ schnell und unproblematisch festgelegt. Die meisten der Hochschulen und Lehrstühle, die mit dem Aufkommen der digitalen Medien neu gegründet worden sind, führen den Begriff bereits im Titel, wie die ›Kunsthochschule für Medien‹ in Köln, oder wurden in bestehende Kunsthochschulen integriert.<sup>1</sup> Ein Teil dieser Schulen hat immer schon relativ pragmatisch auch Industriedesigner und Werbeleute ausgebildet; eine Tradition, die sich fortsetzt, wenn nun die Spezialisten für die Bildsynthese in die Agenturen und die Fernsehanstalten drängen. Dennoch scheint mir der Bezug auf die Kunst nicht einfach Etikett oder Etikettenschwindel zu sein; neben dem hektischen Ausbau der Praxis nämlich gibt es eine Welle von Veröffentlichungen, die sich mit der ›Ästhetik der elektronischen Medien‹<sup>2</sup> beschäftigen und u.a. den Kunstanspruch dieser Medien reflektieren; die führenden, in der Computeranimation engagierten Firmen haben Proben ihrer Arbeit öffentlich präsentiert und mit der ›Ars electronica‹ hat sich ein großes jährlich stattfindendes Tagungs- und Ausstellungsprojekt etablieren können. Wenn die digitalen Bil-

der also Kunstanspruch stellen, dann keineswegs so isoliert und selbstherrlich, wie dies zunächst scheinen mag.

Und dennoch gibt es Probleme. Probleme sowohl der künstlerischen Praxis, als auch des Diskurses, der diese Praxis begleitet, und zwar so grundsätzlicher Art, daß sie mir bestimmte Gesetzmäßigkeiten des neuen Mediums anzuzeigen scheinen. Ich möchte zunächst drei dieser Problemkomplexe durchgehen.

Auffällig ist zunächst, daß fast alle, die sich mit der Bildsynthese eingelassen haben, den Rausch nahezu unbegrenzter Möglichkeiten betonen. Daß die Produktion, anders als im Fall von Photographie und Film, wieder mit dem leeren Bildschirm beginnt, und daß gleichzeitig jeder Schritt, durch umfangreiche Softwarepakete unterstützt, so massiefrei-leicht, reich an Alternativen und revidierbar erscheint, muß den Rechner zu einer Art utopischen Landschaft machen.<sup>3</sup> Diese Erfahrung scheint einige verdeckte, aber signifikante Umwertungen zur Folge zu haben. So verschiebt sich zunächst das Verhältnis von Produktion und Produkt: gegenüber der Bewegung in dieser Landschaft nämlich muß das letztendliche Produkt als starr und arbiträr erscheinen,<sup>4</sup> als das relativ willkürliche Ende eines Prozesses, der dem Publikum als solcher nicht, oder nicht adäquat, zugänglich gemacht werden kann.<sup>5</sup> Wenn Künstler also auf die Idee verfallen, ihre Rechnermodelle als *colorprints* auszudrucken und für den Verkauf zu signieren,<sup>6</sup> so steht dies für die Unsicherheit zwischen Prozeß und Produkt und das Bedürfnis, dem Fluiden dennoch so etwas wie Dauer abzugewinnen; vor allem aber bedeutet dies ein Eingehen auf die Erwartungen des etablierten Kulturbetriebes und einen krassen Rückfall hinter die Standards der technischen Reproduktion.

Dem Künstler selbst verspricht das neue Medium eine Re-Inthronisation. Während der Photograph sich mit dem Verdacht auseinandersetzen muß, eigentlich habe die Maschine das Bild gemacht, bzw. die Realität an seiner subjektiven Intention vorbei sich selbst abgebildet, kann sich der Kreative vor dem Bildschirm einmal mehr als der Urheber und Quellpunkt all dessen denken, was vor seinen Augen auf dem Schirm Gestalt annimmt. Es kommt also ein Zweifel abhanden, den die Photographie, wenn nicht in die Welt gebracht, so doch im Massenbewußtsein durchgesetzt hat, und der, so wird man sagen können, für die künstlerische und die philosophische Moderne konstitutiv geworden ist.

Gleichzeitig aber, und dies ist der Preis, fehlt den flüchtigen Modellen im Rechner der Widerstand, den das Material dem traditionellen Künstler entgegengesetzt hatte. Dieser Widerstand war ein wichtiges Moment der Orientierung, als mit der Abstraktion der Bezug auf das Abgebildete und mit der Explosion der künstlerischen Techniken der Maßstab des traditionell handwerklichen ›Könens‹ abhanden gekommen waren. Mit einer unübersehbaren Fläche zunächst

gleichrangiger Möglichkeiten konfrontiert, hatten die Künstler in der Eigengesetzlichkeit ihrer Materialien einen Bezugspunkt für ein neuerlich mimetisches Verhalten aufgefunden und damit ein Korrektiv und eine objektive Grenze gegenüber der Arbitrarität und Willkür, die die Signifikanz ihrer Produkte unmittelbar bedroht hätten.<sup>7</sup>

Die Photographie verfügte über ein ähnliches Korrektiv, indem sie sich an die Realität (an die Erscheinung der materialen Oberflächen) gebunden und damit eine noch unmittelbarer mimetische Relation zu ihrer Grundlage gemacht hatte.

Indem sie von beiden Typen von Materialität sich lösen, geben die neuen, ›immateriellen‹ Bilder<sup>8</sup> diesen Bezugspunkt nun aus der Hand. Der Künstler sieht sich einer rauschhaften Vielfalt gegenüber, wird gleich darauf aber mit der Frage befaßt, wie er seine Auswahl motivieren, Kriterien entwickeln und zu einer evidenten oder intersubjektiv verbindlichen Ästhetik durchdringen kann. Die Neigung zu Zitaten, zum Nachbau etablierter Ikonen, und der Eindruck von Konventionalität, der einen Teil der digitalen Bildwelten beherrscht, könnte hier eine erste Ursache haben.

Der zweite Problemkomplex, den ich für eine Analyse der digitalen Bilder für signifikant halte, ist das Verhältnis zur Maschinerie und zu den Programmen, die die Basis der Produktion bilden.

Während Photographie und Film eine spezielle, ausschließlich für die Herstellung von Bildwerken geeignete Maschinerie entwickelt haben, nutzen die digitalen Bilder eine Technologie, die sich bereits in völlig anderen Kontexten der Verwendung etabliert hatte. Es ist dem Computer eigentümlich, daß er von Beginn an als ein *Werkzeug*, also im Kontext einer zunächst nicht als symbolisch gedachten gesellschaftlichen Praxis und in strenger Abhängigkeit zu einem System äußerer Zwecke gedacht worden ist. Die künstlerische Verwendung folgt dieser Vorgabe, wenn sie den Rechner ihrerseits unter die Werkzeuge – nun der Kunst und der Bildproduktion – einreicht; andererseits läuft sie ihr entgegen, insofern sie den Rechner auch als eine Blackbox betrachtet, die eine künstlerische Praxis zu explorieren und, von engen Zwecksetzungen befreit, auf ihre Möglichkeiten überhaupt erst zu untersuchen hat.

Während die erste Haltung als technologie- und medientheoretisch naiv erscheinen muß, ist mit dem Anspruch auf Reflexivität eine bestechende Perspektive eröffnet.<sup>9</sup> Auffällig aber ist nun, daß diesen Anspruch vor allem solche Projekte erfüllen, für die Anschaulichkeit und Bildcharakter eine eher untergeordnete Rolle spielen. Sobald tatsächlich Bilder generiert werden, tritt das medienreflexive Moment zurück, und die Bedingungen der Produktion verschwinden im Produkt.

Zudem scheint im Medium selbst kaum eine Reflexion darauf möglich zu sein,

ob das explorative Spiel den Stand der gesellschaftlichen Nutzung überhaupt erreicht, oder ob es hinter den tatsächlich avancierten Anwendungen zwangsläufig zurückbleiben muß. In den gesellschaftlichen Arkanbereichen der Industrie und des Militärs, dort also, wo der Rechner als Werkzeug für beschreibbare Aufgaben eingesetzt wird, arbeiten im Rahmen hoch arbeitsteiliger Strukturen ganze Stäbe exzellent ausgebildeter Spezialisten; eine Form der Produktion, mit der vielleicht die Filmindustrie, in keinem Fall aber die Kooperation einzelner Künstler konkurrieren kann. Und wenn die Kunst Hard- und Software aus diesen Bereichen übernimmt, wird es ihr schwerfallen, die Strukturen noch einmal zu verflüssigen, die in diesen Paketen bereits festgeschrieben sind.

Eine mögliche Strategie wäre, Maschinerie und Programm selbst an die Stelle jenes materialen ›Widerstandes‹ treten zu lassen, der im Prozeß der ›Immaterialisierung‹ gerade verloren schien; das Ringen mit einer grundsätzlich inadäquaten Software, die zermürbende, triviale Fehlerstruktur, die allen Computeranwendungen gemeinsam ist, die Grenzen der Maschine selbst – all dies könnte möglicherweise an die Oberfläche der Produkte gebracht und damit, als ein notwendiges Komplement zu der Glätte und scheinbar spielerischen Souveränität vieler Produkte, sichtbar gemacht werden.

Der dritte Problemkomplex, den ich ansprechen möchte, betrifft die referenzielle Dimension, d.h. den *Weltbezug*, den die digitalen Bilder und Modelle etablieren. Photographie und Film hatten dieses Problem in einer Art Handstreich gelöst, indem sie die Ikonizität zu ihrer Grundlage gemacht und die Ähnlichkeit mit dem Abgebildeten in der Konstruktion der Maschine selbst verbürgt hatten. Der Weltbezug, der im Medium der Sprache zunehmend problematisch geworden war, schien damit auf eine nahezu unumstößliche Basis gestellt und die fiktionale Dimension der Bilder immer zu dominieren.

Die digitalen Bilder nun geben diese augenfällige<sup>10</sup> und über fast 150 Jahre stabile Lösung auf. Weil das Bild nicht Abbild eines Gegebenen, sondern Produkt einer Synthese ist, scheint der Weltbezug nun wieder völlig dem Künstler, d.h. dem gestaltenden Subjekt und damit jenem nagenden Zweifel überantwortet, der die Sprache und die vortechnischen Bilder in ihrer welterschließenden Funktion so nachhaltig beschädigt hatte.

Die Theorie reagiert auf diesen Umschwung – diese Rückwendung? – mit offener Konfusion.

»So ist das Paradigma der *Darstellung von Wirklichkeit* heute von dem der *Erzeugung von Wirklichkeit* abgelöst worden.«<sup>11</sup>

»Die pure Selbstreferentialität der digitalen Zeichen macht sicher eine Hauptattraktion bei der künstlerischen Arbeit mit dem Computer aus.«<sup>12</sup>

Oder, differenzierter, Brandt:

»Vom Standpunkt des kritisch-diskursiven Denkens gesehen, hat die neue Einbildungskraft etwas von einem Wunschdenken an sich, das dem Menschen, der endgültig auf die rationale Erklärung der Welt verzichtet hat, nun auf einem anderen Weg die Mittel zur Neuschöpfung des Lebens in die Hand geben soll. [...] Was interessiert, ist nicht mehr das Durchleuchten eines Problems, sondern die Lösung, die dieses Problem aus der Welt schafft.«<sup>13</sup>

Mit einer rätselhaften Geschwindigkeit hat sich die Auffassung durchsetzen können, daß die digitalen Medien zwar mit der Herstellung von Wirklichkeit befaßt seien, jeden Anspruch auf Welterschließung aber aufgegeben hätten.<sup>14</sup> In medienkritischer Absicht werden Realität und Bildwelt auf den größtmöglichen Abstand gebracht, das Referenzproblem scheint damit ohne Belang.

Ebenso schnell wie zuverlässig aber kehrt es zurück; zunächst in den Produkten selbst, die überwiegend Objekte der ersten und zweiten Natur zum Gegenstand wählen und eben nicht an die Abstraktion und an die künstlerische Moderne anknüpfen, zum zweiten in der Theorie, die erklären muß, wieso die Welt nun immer schon erschlossen und die symbolischen Systeme von dieser Funktion suspendiert seien.

Das Konzept der Simulation, so meine ich, hat sich überhaupt nur deshalb etablieren können, weil der ihm zugrundeliegende Realitätsbegriff weder auf die Realismuskonzepte der Literatur und der technischen Bilder, noch auf die spezifischen Illusionskonventionen der verschiedenen Medien zurückbezogen worden ist. Mit und gegen Weibel<sup>15</sup> böte es sich deshalb an, den Begriff der Fiktion wiederaufzunehmen. Literarische Werke oder Spielfilme entwerfen ›Welten‹, die gleichzeitig virtuell *und* referenziell, fiktiv *und* realistisch sind, und zudem in der Lage, die eigenen Geltungsansprüche, das eigene Fiktionalitätsniveau und die eigenen Illusionskonventionen mit dem Inhalt zu kommunizieren. Die digitalen Bilder wären, wie die Sprache, die vortechnischen Bilder und (ihrem ›unmittelbaren Referenzanspruch‹ zum Trotz) auch Photographie und Film, in ihrer Bindung an ein symbolisches Universum zu verstehen, das in der Differenz zwischen Zeichen und Bezeichnetem grundsätzlich jede Äußerung zu einer ›fiktiven‹ macht, ohne den Anspruch auf Welterschließung dadurch aufzugeben.

Der Kunst der Moderne und insbesondere der Abstraktion wäre die zusätzliche Erfahrung zu entnehmen, daß auch explizit nichtgegenständliche und hoch ambige Werke keineswegs jeden Weltbezug negieren, sondern über einen Hof von Konnotationen und über eine Art ›Strukturreferenz‹ mit den kollektiven Weltbildern in Rapport bleiben.

»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 Repräsentation, die ein Anwesendes durch das Bild wieder vergegenwärtigt, drückt genau die dieser Technologie eigene Darstellungsweise aus. [...] Mit den Informationsmaschinen erscheint in einem radikalen Bruch mit der optischen Repräsentation eine andere Darstellungsweise. Noch ist ihre Neuartigkeit nicht deutlich, denn es ist schwierig, den Unterschied des synthetischen Bildes von anderen automatischen Bildern zu begreifen. [...].

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. Was dem Bild vorangeht, ist nicht der Gegenstand (die Dinge, die Welt...), das abgeschlossene Reale, sondern das offensichtlich unvollständige und approximative Modell des Realen, also seine durch reine Symbole formalisierte Beschreibung. [...] Das neue Bild legt nicht mehr durch die augenblickliche Einschreibung des Lichts Zeugnis vom Realen ab und es reflektiert es auch nicht, sondern es bezeugt eine Interpretation dieses Realen, die mit der Sprache ausgearbeitet und von ihr gefiltert ist.«<sup>16</sup>

Die drei referierten Überlegungen zeigen, daß es mehr als problematisch ist, eine kontinuierliche Entwicklung von den vortechnischen zu den technischen, und nun zu den digitalen Bildern zu unterstellen.

Und mehr noch: Man wird sich überlegen müssen, welche Rolle die Bilder für die Rechner überhaupt spielen; und ob, zweitens, deren Einbruch in die Medienlandschaft mit Blick allein auf die digitalen Bilder überhaupt wird erklärt werden können.

Für die Rechner stellen die Bilder eine Möglichkeit, ein Interface unter vielen dar. Algorithmen, Zahlen, Texte, musikalische Strukturen, Klänge, geometrische Modelle und Oberflächen rangieren auf völlig gleicher Ebene und gehen in einer Art technikvermittelter Synästhesie neue und unvermutete Verbindungen ein. Die Bildverarbeitung bildet dabei eine eher abgelegene Alternative: der monströse Speicherbedarf und die enormen Rechenzeiten zeigen an, daß die Bildverarbeitung auf dem gegenwärtigen Stand der Technik gewissermaßen ›rechnerwidrig‹ und anderen, ›schmaleren‹ Zeichensystemen deutlich unterlegen ist. Anders als ihr menschliches Gegenüber verfügen die Rechner gegenwärtig noch nicht über jene Algorithmen der Gestalt-Erkennung und der Parallelverarbeitung, die es dem menschlichen Gehirn ermöglichen, die Datenflut bildhafter Wahrnehmungen ökonomisch zu bearbeiten und auf ein mit den knappen Ressourcen verträg-

liches Maß zu reduzieren. Schon einer nahen Zukunft könnte die pixel-orientierte Bildverarbeitung deshalb als ein veritabler Saurier erscheinen.

Es drängt sich eine Deutung auf, die den Diskurs zu den digitalen Bildern in ein völlig verändertes Licht rücken würde. Die große Aufmerksamkeit, die die Bildverarbeitung gegenwärtig auf sich zieht, könnte sich einem grundsätzlichen und systematischen Mißverständnis verdanken. Es könnte sein, daß die Rechner als ein radikal neues Medium, das sich komplementär zu den etablierten Medien entwickelt hat und auf einen Umbruch, eine kompromißlose Ablösung in der medialen Gesamtstruktur, in den Formen des Denkens und den Mechanismen der Welterschließung abzielt, diese Machtübernahme mit einer Bewegung der Affirmation gegenüber den bestehenden, bildorientierten Medien einleitet.

Die Rechner, so könnte man sagen, unternehmen große Anstrengungen, um, zumindest für eine begrenzte Zeit, den Erwartungen einer Öffentlichkeit sich anzuschmiegen, die sich an die Bilder gewöhnt und ihre analogen und intuitionsnahen Modelle der Welterschließung lieb- und wertgewonnen hat. Vielleicht ist dies die zentrale, die tatsächliche ›Simulation‹, die die Rechner gegenwärtig vollbringen. Eine Computerkunst, die Bilder und Anschauung in den Vordergrund stellt, sieht sich damit dem Vorwurf ausgesetzt, dieser Strategie nahezu blind zuzuarbeiten. Die Theorie, schlimmer, das Neue in den Kategorien des Hergebrachten zu denken und wie bei früheren Medienrevolutionen das eigentliche Ereignis zu verpassen.

Um den skizzierten Verdacht zu prüfen und ein Gefühl für den tatsächlich radikalen Umbruch zu entwickeln, der die Medienlandschaft gegenwärtig ergreift, scheint es deshalb nötig, dieselben Fakten und dieselben digitalen Bilder entlang völlig anderer Terme zu untersuchen und in einen völlig anderen Kontext einzustellen. Statt der ›Kunst‹ bildet nun die Geschichte und die Theorie der *Massenmedien* den verbindlichen Frame.

Dies hat einige grundsätzliche, wie ich meine aber sehr fruchtbare Umbewertungen zur Folge. So wird man zunächst die Rechner selbst nicht mehr als ein ›Werkzeug‹ sondern nun als ein *Medium* verstehen müssen. Unabhängig davon, ob vernetzt oder nicht, rückt damit das Moment von Vergesellschaftung in den Mittelpunkt, das die Rechner leisten, ein Moment von Kommunikation, das wahrscheinlich weniger im bilateralen Austausch von Daten und Informationen als in der Nutzung identischer oder strukturähnlicher Software aufzusuchen ist. Die Software konstituiert ein symbolisches Universum, das von Millionen Nutzern geteilt wird und deren Denken strukturiert und koordiniert. Von den Aufgaben, die mit den ›Werkzeugen‹ gelöst werden, verschiebt sich die Aufmerksamkeit damit zu den Werkzeugen selbst und zu den semantischen Implikationen, die in den *Features* und *Tools*, den *Menues* und *Options* niedergelegt sind.

Die rechnererzeugten Bilder sind nun zu befragen, welche Funktion sie im Kontext dieser allgemeineren Struktur übernehmen. Sobald sie vom Fernsehen, ihrem gegenwärtigen Hauptabnehmer, sich emanzipiert haben werden, werden sie als eine Komponente in jene Landschaft von Datenbanken eingehen, deren erste Anfänge sich gegenwärtig abzeichnen. Wenn das *Musée d'Orsay* grobgerasterte Reproduktionen der Mona Lisa auf den Schirm zaubert und *La Villette* computeranimierte DNS-Moleküle, so ist dies ein Vorgriff; die Bedeutung der synthetischen Bilder allerdings erscheint in diesem Kontext stark relativiert und auf eine fast illustrative Funktion abgedrängt...

In jedem Fall wird die Bildsynthese unter dem Aspekt der *technischen Reproduktion* gedacht werden müssen. Stellte im Fall von Photographie und Film der Qualitätsverlust beim Kopieren noch eine Schranke, und der physische Besitz des Negativs deshalb die Basis für eine privatwirtschaftliche Nutzung dar, ist diese Limitierung mit der verlustfreien, digitalen Kopie unwiderruflich gefallen. Der Versuch, auch in den digitalen Netzen ein Äquivalent des Privateigentums zu etablieren, dürfte deshalb in einen scharfen Widerspruch zur Technik selbst geraten, was entweder in eine völlige Liberalisierung des Datenflusses münden, oder umgekehrt die Errichtung einer sehr rigiden Macht- und Kontrollstruktur erzwingen wird.<sup>17</sup>

Vor allem im ersten Fall werden sich radikale Auswirkungen auf die Zuschreibung von Produkt und Urheber und das klassische Konzept von Autorschaft ergeben. Wenn es im Fall des Films die kollektiv/arbeitsteilige Produktion war, die den Begriff des Autors als zunehmend inadäquat erscheinen ließ, so wird der digitalen Kopie auf ihrem Weg durch die Netze selbst die Liste der ›credits‹ abhanden kommen.<sup>18</sup> Formen kollektiver und anonymer Produktion werden voraussichtlich ein wesentlich größeres Gewicht erlangen als jene einsamen Projekte, die heute digitale Bilder als das Werk einzelner Urheber hervorbringen. Generell wird es auch im Fall der digitalen Bilder darum gehen, die Aufmerksamkeit von den elaborierten Einzelprodukten ab-, und den alltäglichen, trivialen Formen der Produktion und Nutzung zuzuwenden.

Das so entworfene Programm und die skizzierten Kriterien stehen dem Begriff der Kunst und der Art und Weise, wie über die digitalen Bilder gegenwärtig verhandelt wird, diametral entgegen.

Sobald man den prinzipiell unsinnlichen Charakter der digitalen Medien exponiert, wird die Bildsynthese zu einer Art Sonderfall. Der ›Rausch der Sichtbarkeit‹,<sup>19</sup> der die Ära von Photographie und Film beherrscht hat, erscheint als ein relativ kurzes Durchgangsstadium in der Geschichte der Medien, und die digitalen Bilder als eine Spätform, die sich diesem Rausch einerseits noch einmal fügt, und ihn andererseits transszendiert.

Nach der zitierten Deutung Couchots ist das Interesse von der sinnlich erschei-



nenden Welt nun ›auf die *Gesetze* übergegangen, die die phänomenale Seite des Realen [...] beherrschen‹. Auf die Geschichte der Erkenntnismodelle bezogen bedeutet dies zunächst eine Rückkehr; der Blick, der gerade erst gelernt hatte, die Oberflächen als seine Grenze zu akzeptieren, und in der Erforschung des Sichtbaren die Spaltung zwischen sinnlicher Wahrnehmung und Erkenntnis, ›Schein‹ und ›Sein‹ zu überwinden, sieht sich ein weiteres Mal distanziert und einem System von Abstrakta, nun der Algorithmen, untergeordnet.

Neu ist, daß die Ebene der Oberflächen und die der ›Gesetze‹ nicht mehr allein im menschlichen Vorstellungsvermögen in Beziehung zueinander treten. Die Maschine und das symbolische System selbst haben es übernommen, diese Beziehung zu verwalten, und auch solche Relationen zu demonstrieren, die dem Erkenntnis- wie dem Vorstellungsvermögen bis dahin sich entzogen haben.

Wenn die digitalen Bilder obsessionell auf Naturphänomene als ihren Gegenstand zurückkommen, dann exakt in dieser Spannung von Oberfläche und ›Gesetz‹; an der Erscheinung des Lebendigen, so könnte man sagen, suchen die Algorithmen einen gültigen Maßstab; den denkbar strengsten Maßstab, wenn man berücksichtigt, wie exakt Photographie und Film die Wahrnehmung gerade am Bild des Menschen geschult haben. Daß die Algorithmen (bislang?) versagen und eine Generation von Monstern generiert haben,<sup>20</sup> ist dabei weniger interessant als das Projekt selbst, das die Innovation und die mit ihr verbundene Unsicherheit unmittelbar spiegelt und eine ›Ersetzung des Realen‹, wie die Theorie sie glaubt konstatieren zu müssen, klar dementiert.

Die digitalen Medien folgen einem Erkenntnismodell, daß sich von demjenigen der etablierten technischen Bilder radikal unterscheidet. Die sinnliche Anschauung ist nicht mehr Ausgangspunkt, sondern Display, und ästhetische Evidenz zeigt ein Gelingen vor allem auf der Ebene des Konstruktiven an. Gleichzeitig beginnen wir zu ahnen, daß auch Photographie und Film die Welt weniger abgebildet als analysiert haben; sie haben Konstellationen offengelegt, Näherrelationen und Kontraste etabliert und Strukturmuster durchgesetzt – all dies unter der Behauptung, strikt bei der Oberfläche, der Konkretion und dem jeweils Einzelnen zu bleiben.

Wenn der Bildcharakter sich dergestalt als trügerisch erweist, und die ›Kunst‹ als ein kaum geeigneter Rahmen, so bleibt, sich unter veränderten Kriterien und mit einem veränderten Blick den digitalen Medien anzunähern.

Wesentlich wichtiger als die prominenten Namen der Computerkunstszene wären nun die Viren; bzw. jene anonymen Guerilla-Künstler oder -Regisseure, die, indem sie die Viren in die Welt gesetzt und kaskadenartig um den Globus verbreitet haben, zum ersten Mal ein Bewußtsein um den Netzcharakter dieser Technologie etabliert, und die Kohärenz und die gesellschaftskonstituierende

Macht der digitalen Medien zur Anschauung gebracht haben. Diese Form der Anschauung aber – und wie könnte es im Feld der Rechner anders sein – hat mit den Augen nicht das Geringste zu tun.

- 1 Beispiele sind die Professur für ›Neue Medien‹ an der Städelschule in Frankfurt oder das Institut für Visualisierungsforschung und Computergrafik an der Hochschule für bildende Künste Braunschweig.
- 2 So der Untertitel eines 1991 erschienenen Sammelbandes: Florian Rötzer (Hg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt 1991.
- 3 Dieser Rausch kann sich bis zu deliranten Jubelgesängen steigern: »Und wie schnell diese Wissenschaft sich Richtung Metaphysik bewegt und uns zurück zur Theologie, zum Mystizismus und zur Mythologie bringt! (...) Im Netzwerk zu arbeiten heißt, mit weit gespanntem Geist zu arbeiten, die individuelle Gedanken- und Imaginationswelt durch die dynamische Interaktion mit anderen im Netzwerk zu verstärken. Bei dieser Aufgabe bedeutet ›andere‹ sowohl künstliche Intelligenz, fühlende Systeme und Memory-Speicher als auch menschliche Wesen aus einer enormen Vielfalt personeller und kultureller Kontexte. Durch die Vernetzung der Computer können wir kreativ mit dem Relativismus und mit dem Pluralismus umgehen, wenn wir nur eine radikal-produktive Ablehnung jenes Pessimismus mitbringen, der so vielem post-modernistischen Gedankengut innewohnt.« »Kurz gesagt, die Vernetzung der Computer gibt die Antwort auf unser tiefes psychologisches Verlangen nach Transzendenz – das Immaterielle, das Spirituelle zu erreichen –, den Wunsch, außerhalb des Körpers zu sein, des Geistes, die Grenzen von Zeit und Raum zu überwinden, eine Art bio-technologischer Theologie.« (Roy Ascott: Gesamtdatenwerk. In: Kunstforum International, Nr. 103, 1989, S. 103 bzw. 102f (Hervorh. H.W.)). Die Überidentifikation mit dem neuen Medium scheint nicht nur das analytische Vermögen ernsthaft anzutasten, sondern eine ungezügeltere Regression in die Begriffe und Sehnsüchte der Jahrhundertwende nahezulegen...
- 4 Es handelt sich um eine Erfahrung, die mancher aus der Textverarbeitung – dort im Verhältnis zum Papierausdruck – kennen wird.
- 5 Nicht adäquat etwa in jenen ›interaktiven‹ Modellen, die dem Publikum letztlich nicht viel mehr als ein Set vorgezeichneter Alternativen und Wege zur Verfügung stellen.
- 6 »Der ideale Ausstellungsort des Werks ist natürlich der Bildschirm. Aber wie einen Bildschirm zirkulieren lassen? Wer kauft schon einen Bildschirm mit einem Werk? Als erstes Instrument bietet sich der Farbdrucker an, obwohl er die spezifische Helligkeit des Bildschirms nicht wiederzugeben vermag.« (Marc-Laurent Girardet: Vom Pinsel zum Pixel. In: Passagen. Eine schweizerische Kulturzeitschrift, Nr. 12, Frühjahr 1992, S. 32)
- 7 In der Architektur und im Design war es die Neue Sachlichkeit, die Rettung vor der Arbitrarität einerseits in der Funktion und andererseits im Material aufgesucht hat.
- 8 Das Stichwort der ›Immaterialität‹ ist ebenso verbreitet wie irreführend; erst eine um-

- fangreiche Maschinerie kann die Signifikanten so weit abmagern, daß sie als immateriell erscheinen.
- 9 »Kunst [...] zeigt, wie der Apparat das Bild konditioniert und den Geist codiert.« (Peter Weibel: Transformationen der Techno-Ästhetik. In: Rötzer, a.a.O., S. 230)
  - 10 Eher augenfällig als evident, weil die scheinbar unumstößliche Referenz auch im Fall der technischen Bilder inzwischen sehr grundsätzlichen Kritiken unterzogen worden ist.
  - 11 Florian Rötzer: Technoimaginäres – Ende des Imaginären? In: Ästhetik des Immateriellen? Teil I. Kunstforum International, Nr. 97, Nov./Dez. 1988, S. 69 (Hervorh. H.W.).
  - 12 Thomas Wimmer: Fabrikation der Fiktion? Versuch über den Film und die digitalen Bilder. In: Rötzer: Digitaler Schein, a.a.O., S. 529
  - 13 Harald Brandt: Neue Bilder in alter Landschaft. Begegnung mit Vilém Flusser. In: Volker Rapsch (Hg.): Über Flusser. Düsseldorf 1990, S. 47, 49.
  - 14 Paradigmatisch für dieses Modell steht der Begriff der Simulation, ein Begriff, der ursprünglich bei Baudrillard die Übermacht der konventionellen, photographischen Bilder und die realitätskonstituierende Macht der Medien zu fassen versuchte. Ein medienkritischer Begriff, der darauf abzielte, den Wahrheitsanspruch der Photographie zu demontieren, also wurde, auf die digitalen Bilder übertragen, zu einer vor-schnellen und offen falschen Antwort auf das Referenzproblem.
  - 15 Weibel diskutiert den Begriff der Fiktion im Rahmen einer aufwendigen, aber wenig glücklichen philosophischen Rekonstruktion, gerade nicht aber im Medienvergleich (Weibel, a.a.O., S. 242ff).
  - 16 Edmond Couchot: Die Spiele des Realen und des Virtuellen. In: Rötzer: Digitaler Schein, a.a.O., S. 347f
  - 17 Es sei daran erinnert, daß Film und Photographie sich hinter einem geradezu absurden Urheberrecht verschanzen, das selbst Zitate nahezu unmöglich macht.
  - 18 Und die Nähe zur Quelle wird allenfalls als ein Moment der Datenintegrität, als eine Versicherung gegen Eingriff und Fälschung eine Rolle spielen.
  - 19 »Frenzy of the visible« ist ein Begriff, den Comolli geprägt hat (Jean-Louis Comolli: Machines of the Visible. In: Teresa de Lauretis; Stephen Heath (Hg.): The Cinematic Apparatus. London 1980, S. 122)
  - 20 Ein Beispiel ist das Projekt »Don't touch me« der Kleiser/Walczak Construction Co., das einen Popstar vor dem Mikrofon simuliert.

Joachim Paech (Hrsg.)

# FILM, FERNSEHEN, VIDEO UND DIE KÜNSTE

Strategien der Intermedialität



VERLAG  
J.B. METZLER

Gedruckt mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

**Film, Fernsehen, Video und die Künste:** Strategien der  
Intermedialität / hrsg. von Joachim Paech. – Stuttgart; Weimar: Metzler, 1994  
ISBN 3-476-00994-7  
NE: Paech, Joachim [Hrsg.]

Gedruckt auf säure- und chlorfreiem, alterungsbeständigem Papier

**ISBN 3-476-00994-7**

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne  
Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für  
Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung  
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 1994 J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung  
und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH in Stuttgart

Einbandgestaltung: Willy Löffelhardt  
Satz: multimedia, Konstanz  
Druck: Franz Spiegel Buch GmbH, Ulm  
Printed in Germany

**Verlag J.B. Metzler Stuttgart · Weimar**

*EIN VERLAG DER*  *SPECTRUM FACHVERLAGE GMBH*

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort

## I. Leinwand

<i>Thomas Meder: Die Verdrängung des Films aus der deutschen Kunstwissenschaft 1925–1950</i> . . . . .	9
<i>Ingo Fließ: Schau genau. Anregungen zu einem zukünftigen Dialog zwischen Bildwissenschaft und Filmanalyse</i> . . . . .	19
<i>Ursula von Keitz: Dialogizität der Bilder. Bemerkungen zum Verhältnis von Bildender Kunst und Film aus semiotischer Sicht</i> . . . . .	28
<i>Jan Marie Peters: Die malerische und die erzählerische Komponente in der bildlichen Formgebung der Fotografie und des Films</i> . . . . .	40
<i>Martin Deppner, Jens Thiele: Das Bild hinter dem Bild Bildspiegelungen in David Lynchs BLUE VELVET</i> . . . . .	50
<i>Jean Louis Leutrat: BEDLAM und Hogarth, oder das Kino zwischen Malerei und Kupferstich</i> . . . . .	64
<i>Jörg Schweinitz: "Der selige Kintopp" (1913/14). Eine Fundsache zum Verhältnis von literarischem Expressionismus und Kino</i> . . . . .	72
<i>Irmbert Schenk: Ruttmann nach 1933 und die Moderne</i> . . . . .	89
<i>Ellen Fischer: Das Künstlerbild im amerikanischen Spielfilm der 50er und 60er Jahre</i> . . . . .	103
<i>Erwin Leiser: Kamera und Pinsel. Zur filmischen Dokumentation künstlerischer Prozesse</i> . . . . .	114
<i>Lutz Haucke: Jürgen Böttchers Verwandlungen (1981). Infragestellungen der Zentralperspektive der europäischen Maltradition in einem DDR-Experimentalfilm</i> . . . . .	118
<i>Yvonne Spielmann: Framing, Fading, Fake: Peter Greenaways Kunst der Regeln</i> . . . . .	132
<i>Lothar Prox: Metamorphose der musikalischen Kommunikation durch Fernsehen und Video</i> . . . . .	150

<i>Joachim Paech</i> : Das Bild zwischen den Bildern . . . . .	163
<i>Andrej Gwózdź</i> : Das Kinematographische tele-vis(ion)iert . . . . .	179
<i>Knut Hickethier</i> : Fernsehästhetik. Kunst im Programm oder Programmkunst? . . . . .	190
<i>Peter Hoff</i> : Die Ergreifung, Folterung und Exekution des Malers Mario Cavaradossi auf der Engelsburg in Rom im Morgengrauen des 12. Juli 1992 vor einem Publikum von 2 Milliarden Menschen oder ein Versuch zur Errettung der Aura der "Großen Oper" im Fernsehen durch das "Prinzip Live" . . . . .	214
<i>Jutta Brückner</i> : Über meinen Film "Kolossale Liebe", historische Filme und vermischte Zustände . . . . .	228
<i>Sylvia Taraba</i> : "Mystik des Lichts" und "Landschaft mit Fußwanderung. Hommage an Caspar David Friedrich" (Video-Installationen) . . . . .	234
<i>Michael Altrogge</i> : Alphabet Street. Prince oder die Kunst der Re-de-Konstruktion . . . . .	239
<i>Barbara Naumann</i> : Bildermusik. Laurie Anderson in ihren Kunstfiguren . . . . .	262
<i>Grahame Weinbren</i> : Strategien des interaktiven Kinos: Einige Anmerkungen zu SONATA und The EARL KING . . . . .	278
<i>Karl Clausberg</i> : Medienmix – im Kopf und vor Augen . . . . .	288
<i>Hartmut Winkler</i> : Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst? Der Film und die digitalen Bilder . . . . .	297
Literaturverzeichnis . . . . .	309
Autorenhinweise . . . . .	320
Bildquellenverzeichnis . . . . .	326