

Gundolf Winter

## Virtualität oder zur Inszenierung von Raumbildlichkeit in der italienischen Wandmalerei

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12470>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Winter, Gundolf: Virtualität oder zur Inszenierung von Raumbildlichkeit in der italienischen Wandmalerei. In: Manfred Bogen, Roland Kuck, Jens Schröter (Hg.): *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*. Bielefeld: transcript 2009, S. 7–24. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12470>.

### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.14361/9783839410615-001>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

## Virtualität oder zur Inszenierung von Raumbildlichkeit in der italienischen Wandmalerei

Virtuelle Welten hat es immer schon gegeben, sind keine Erfindung des späten zwanzigsten und einundzwanzigsten Jahrhunderts, auch wenn es so scheinen mag, sondern sind ganz konkret die Mitrealität einer jeden künstlerisch-malerischen Betätigung und solcherart bereits im Paläolithikum zu finden.<sup>1</sup> Allerdings meint man heute mit virtuellen Welten etwas Anderes, Spezifisches, eben nicht nur allgemein fiktive Welten, sondern gerade solche, die mit unserer konkreten Wirklichkeit nahezu identisch scheinen, das heißt in ihrer Erscheinungsweise verwechselbar, die doch vom Faktischen her nichts weiter sind als Projektionen.

Aber auch für diese ‚unsere‘ virtuellen Welten gibt es malereitechnisch gesehen Vor- und Frühgeschichten, von denen ich die frühneuzeitliche auswähle, da deren Basistechnologie eine weitgehend augentäuschende Erfahrungswirklichkeit veranlasste, die solcherart vielleicht Hinweise auch für aktuelle Überlegungen zu Prinzipien der Virtualität liefern könnte; und dies vielleicht um so mehr, als schon in der italienischen Wandmalerei des 15. Jahrhunderts nicht nur Bildräume zum Sehen entwickelt, sondern Raumbilder zum Gehen entworfen wurden – Raumbilder, die den Betrachter in eine andere, neue, scheinhafte oder virtuelle Welt entführen, indem sie ihn mobilisieren, zum Gehen motivieren.<sup>2</sup> Diese Bewegung, das Sich-Bewegen in der virtuellen Welt, d.h. in den Raumbildern, meint eine Mobilisierung des Betrachters, die vom Konzept (vielleicht auch von der Ideologie) her beim (traditionellen) Bildraum gerade nicht vorgegeben war. Zumindest war sie bei jenem klassisch geometrisch-projektiven Verfahren, das noch heute von vielen als Vorläufer der technischen Raumsimulationen verstanden wird, nicht vorgesehen: Bei der klassischen Perspektivkonstruktion<sup>3</sup>.

- 1 Zumindest dann, wenn man annimmt, dass virtuell als Eigenschaft einer Sache verstanden werden kann, die nicht in der Form existiert, in der sie zu wirken scheint, aber in ihrem Wesen und ihrer Wirkung einer real existierenden Sache entspricht. Solcherart wäre z.B. die Tierwelt von „Lascaux“ eine virtuelle.
- 2 So ist für die italienische Malerei der frühen Neuzeit aber auch sonst nicht allein das Tafelbild für Raumbildlichkeit verantwortlich, sondern in gleicher Weise die Wand- und Freskomalerei – wie ja das erste, zentralperspektivisch exakt konstruierte Bild der Neuzeit ein Wandgemälde ist, Masaccios „Trinitätsfresko“; zum Trinitätsfresko siehe Huber: Das Trinitätsfresko von Masaccio und Filippo Brunelleschi in S. Maria Novella.
- 3 Ideologisch erweist sich die Perspektive auch als Symbol für eine strikt hierarchisch geordnete Gesellschaft: Man unterwirft perspektivisch sich die Welt, die auf den Augenpunkt hin ausgelegt ist und verfügt so über eine stabile Ordnung qua Rationalität; vgl. z.B. Arnheim: Kunst und Sehen, S. 287; siehe auch Damisch: Origine de la perspective; Jay: Downcast Eyes.

Besonders deutlich wird das in der sog. „novella di grasso“, einer Anekdote aus dem Leben Filippo Brunelleschis, dem Baumeister der Domkuppel in Florenz und „Erfinder“ der Perspektivkonstruktion.<sup>4</sup> Normalerweise wird diese Anekdote zur Belustigung erzählt, um Brunelleschi als einen cleveren Kopf, guten Rechner und witzigen Zeitgenossen zu profilieren; mir scheint jedoch, dass sich darin auch etwas Bedenkliches, nämlich das Perfide der Perspektivkonstruktion und ihrer systematischen Ausrichtung auf einen – einzigen – Standpunkt hin ausdrückt. Der Erzählung zufolge hat Brunelleschi den Florentiner Tischler Manetto Ammannatini, genannt „il grasso“, als Dummkopf vorgeführt, indem er / Brunelleschi – systematisch – alle Bekannten des Tischlers dafür gewann, den Tischler als einen Anderen auszugeben, was solange durchgehalten wurde, bis der Tischler schließlich selbst glaubte, ein Anderer / der Andere zu sein und – als Höhepunkt der Posse – sogar für dessen Trinkschulden aufkam.

Von dieser Anekdote (zur Charakterisierung Brunelleschis) kann man manches auf Brunelleschis wichtigste Erfindung, die Perspektivkonstruktion des Bildraums, übertragen.<sup>5</sup> Denn wie bei der Geschichte vom fetten Tischler wird bei der klassischen Perspektivkonstruktion scheinbar Unmögliches möglich bzw. wirklich gemacht gerade dadurch, dass alles und Alle auf einen ganz bestimmten Standpunkt, einen einzigen Standort hin ausgerichtet werden;<sup>6</sup> Man kann offenbar alles erreichen, wenn alles von diesem Standpunkt und nach diesem Standpunkt hin geordnet ist, selbst einen Wechsel der Identität. Die Identität des fetten Tischlers wurde in eine andere überführt aufgrund einer angenommenen Vorgabe, eines Standpunktes, die bzw. den Alle einhielten, so dass selbst der Betroffene sich der damit verbundenen Wirkung als Wirklichkeit nicht entziehen konnte. In ähnlicher Weise vermeint man bei einem perspektivisch konstruierten Bild – das auf den einen und einzigen Standpunkt hin berechnet ist – in einen Raum zu schauen, glaubt jene wie durch ein Fenster gesehene Wirklichkeit als die eigentliche Wirklichkeit wahrzunehmen, die doch nur bildliche Täuschung, nur die Wirkungsweise des räumlich Wirklichen wiedergibt, den „actual fact“, nicht aber das Faktische, den „factual fact“.<sup>7</sup>

4 Berichtet wird die Anekdote von Manetti: Vita di Filippo Brunelleschi, dem ersten Brunelleschi-Biographen, der in der „Lebensbeschreibung“ den Schlüssel zum Verständnis der Anekdote anbietet; hier zitiert in der Übersetzung von Floerke: Die fünfundsechzig italienischen Künstlernovellen der Renaissance, S. 141ff.

5 Zu Brunelleschis „Perspektivtafeln“ siehe Pizzigoni: Filippo Brunelleschi.

6 Zur Perspektivkonstruktion und ihrer historischen, geistesgeschichtlichen und symptomatischen Bedeutung siehe Panofsky: Die Perspektive als „symbolische Form“ siehe auch Boehm: Studien zur Perspektivität, Philosophie und Kunst in der frühen Neuzeit; und neuerdings Belting: Florenz und Bagdad.

7 Zur Begrifflichkeit siehe Albers: Interaction of Color, S. 117f.



Abbildung 1: Albrecht Dürer, Der Zeichner des sitzenden Mannes, Holzschnitt, aus: Unterweisung der Messung

Was dieser zwanghaften Positionierung des – immobilen – Betrachters qua Perspektivkonstruktion konkret zugrunde liegt, kann vielleicht Dürers „Reproduktionsmaschine“ (Reproduktion der Wirklichkeit qua Perspektive) deutlich machen, die er seinem Zeichner in der „Unterweisung der Messung“ von 1525 an die Hand gegeben hat<sup>8</sup>: Dürers Graphik zeigt zunächst einen Innenraum; im Hintergrund befindet sich eine Lagerstätte, links eine männliche Figur in einem Thronessel, die von einem Zeichner rechts – um in Dürers Worten zu reden – gerade „abkonterfeit“ wird. Zur Erleichterung dieses Abkonterfeiens hat Dürer dem Zeichner eine Maschine zur Verfügung gestellt, welche drei wesentliche Voraussetzungen für die Malerei als Reproduktion von Wirklichkeit in Technik umsetzt.<sup>9</sup> (Abb. 1 u. 2)

Der Zeichner steht an einem Tischchen, auf dem an der vorderen Kante in aufrechter Stellung eine Bildfläche angebracht ist, die aus einem Holzrahmen mit durchsichtigem Malgrund besteht. Sie vertritt das „Fenster“, durch das Welt gesehen wird und in welcher die sich in ihr abzeichnenden Formen der

8 Dürer: Unterweisung der Messung, Abb. S. 64, Text S. 62.

9 Jedenfalls ist an eine Wiedergabe gedacht, die im einzelnen sicher genauer und weniger idealisierend als Albertis Fensterblick ausfallen dürfte, auch wenn Dürer diese (künstlerische) Ansicht der Gegenstände aus der Natur heraus reißen möchte; siehe Dürer: Schriftlicher Nachlass, S. 295.



Abbildung 2: Albrecht Dürer, Detail

zu sehenden Gegenstände, nachgezeichnet werden. An der gegenüberliegenden Kante des Tischchens ist ein bewegliches Querholz mittels einer Zwinge festgeschraubt, auf dem wiederum ein aufrecht stehender Holzstab befestigt ist, der am oberen Ende eine Scheibe trägt, in welche ein Loch gebohrt ist, durch das der Zeichner mit einem Auge auf bzw. durch die Bildscheibe blickt. Die Maschine macht durch diese Technik deutlich, welche Voraussetzungen das Sehen erfüllen muss, damit Malen als Reproduktion von Wirklichkeit erscheinen und damit das Bild als ein auf Welt geöffnetes Fenster verstanden werden kann.

Es darf erstens nur mit einem einzigen und unbewegten Auge gesehen werden – dem entspricht die Vorrichtung der Scheibe mit dem Loch am aufrechten Stab rechts; dann darf nur in einem fixierten Abstand zur Bildfläche gesehen werden – dem entspricht das festgestellte Querholz; und schließlich darf nur so gesehen werden, dass die Sehpyramide (jene geometrische Figur, die sich ergibt, wenn verschiedene Punkte der zu betrachtenden Gegenstände mit dem Auge des Betrachters durch Linien, den sogenannten Sehstrahlen, verbunden werden) durch die Fläche der Glasscheibe gerade durchschnitten wird – dem entspricht die aufrechte Bild- oder Fensterfläche am linken Ende des Tischchens. Gemäß diesen Voraussetzungen – so die Konstruktion – werde das Bild auf der Glasscheibe mit jenem übereinstimmen, das beim Sehen auf der Netzhaut des Auges entsteht.<sup>10</sup> Übereinstimmen würde damit die Erscheinungsweise der Gegenstände in der zweidimensionalen Fläche mit ihrer Erscheinungsweise im dreidimensionalen Raum, da sie jeweils, das zweidimensionale Bild wie das Vorbild im dreidimensionalen Raum, unter den gleichen Sehbedingungen erfahren würden. Damit wäre dann auch die Täuschung perfekt, und wir können – so scheint es – in eine neue, andere Wirklichkeit eintreten.

Das erste in dieser Art neuzeitliche, also zentralperspektivisch exakt durchgeführte Bild der Kunstgeschichte – und hiermit komme ich zur italienischen Wandmalerei – zeigt die Bildwirklichkeit nicht nur „wie durch ein Fenster“, also nicht wie durch ein Loch in der Wand, durch das man eine andere Wirklichkeit erblickt, sondern wie durch ein Portal; denn es öffnet sich ein ganzer Kapellenraum, ein Anschauungsraum, der den konkreten Betrachtarraum erweitert, in den man auch vermeint, hineingehen zu können<sup>11</sup> (Abb. 3); zumindest lädt dazu der Altartisch ein und weitere Elemente, auch wenn man dann der Aufforderung instinktiv doch nicht nachkommt. Nicht wegen der Gefahr, vor die Wand zu laufen, sondern weil die Kapelle bereits durch die Trinität mit Maria und Johannes besetzt scheint. Dieses erste, zentralperspektivisch korrekt kon-

10 Dies wäre zumindest der Effekt, wenn man Albertis Fenster-Metapher ernst nehmen würde. Zum „geöffneten Fenster“ als Metapher für das neuzeitliche Bild siehe Winter: Durchblick oder Vision.

11 Das betrifft nicht nur die gemalte Kapelle, sondern vor allem auch den realen Altar, der den Übergang von Faktischem und Fiktivem verschleiert bzw. fließend macht.

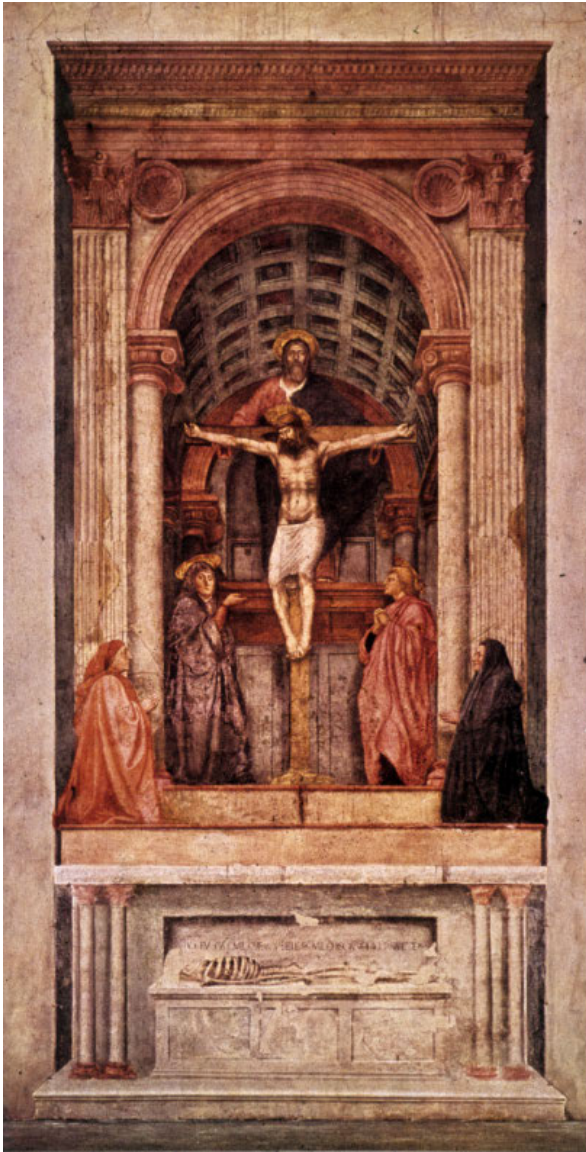


Abbildung 3: Masaccio, Trinität, Fresko, S. Maria Novella, Florenz

struierte Bild der Kunstgeschichte, das Trinitätsfresko in Santa Maria Novella in Florenz, malte Masaccio 1428 in vierundzwanzig Tagwerken<sup>12</sup>. Aber Masaccio malte nicht ohne Hilfe bzw. Unterstützung. Seinem Freund Brunelleschi, der die zentralperspektivische Konstruktion zum ersten Mal zwischen 1415 und 1420 in Florenz demonstriert hatte, werden hierbei wesentliche Anregungen und Motive zugeschrieben. So verrät nicht nur die gemalte Architektur – Brunelleschi war vor allem Architekt –, sondern auch ihre Ausbildung als Kapellenarchitektur seine Handschrift, wenn er nicht überhaupt für die Raumerweiterung verantwortlich zu machen ist.<sup>13</sup>

In dieser Abbildung sehen wir Masaccios Fresko – zumindest habe ich eine Rekonstruktion versucht – in einem seiner ursprünglichen Umgebung nahe kommenden Kontext<sup>14</sup> (Abb. 4), wodurch deutlich werden soll, um was es bei der perspektivischen Raumerweiterung zugleich immer auch und von Anfang an ging, nämlich um die perfekte Imitation von Wirklichkeit, nicht nur um eine neue oder erweiterte Wirklichkeit, sondern um virtuose Vortäuschungen, um die Zauberkünste des Spiegels. Und – es ging um Macht, um die Beherrschung von Welt (oder Welten), d.h. um ihre Feststellung von einem so und nicht anders, und zwar von mir gesetzten Standpunkt aus.<sup>15</sup> Von diesem her muss alles erfahrbar, logisch und klar geordnet sein, dann herrsche ich über Raum und Zeit. Zumindest für jenen kurzen Augen-Blick, in dem ich selbst diesen Standpunkt einnehme, mich ihm unterwerfe, ein immobilier Betrachter werde. Mit der Konsequenz, dass die neue Machtvollkommenheit, die Herrschaft über Raum und Zeit und – wie wir beim fetten Tischler gehört haben – Identität erkaufte werden muss mit einem kaum zu überbietenden Zwang, der meinen Standpunkt, meine Blickweise und die damit verbundene Systematisierung des Sehens betrifft.

Gleichwohl hat schon Masaccio in der künstlerischen Anverwandlung der Perspektiv-Konstruktion eigentlich keinen immobilien Betrachter für seine Darstellung vorgesehen, sind wir jedenfalls nicht durch die Konstruktion der Raumerweiterung an eine Stelle gebannt, sondern gibt es deutlich Toleranzen im Hinblick auf die Mobilität des Betrachters. Dies hat wiederum mit der

12 Zu Masaccio und dem Trinitätsfresko siehe Hertlein: Masaccios Trinität; Kemp: Masaccios Trinità im Kontext; Johannides: Masaccio und Masolino, S. 177ff.

13 Andererseits scheint die Ausstattung der Kapelle vom Werk eines anderen Freundes angeregt zu sein, von Donatellos Grabmal Papst Johannes' XXIII im Baptisterium von Florenz; zu Donatellos Grabmal siehe Poeschke: Die Skulptur der Renaissance in Italien, S. 97f.

14 Die „Umgebung“ ist natürlich nicht ursprünglich, denn sie ist die von S. Croce und nicht von S. Maria Novella. Aber es ging um die ursprüngliche Umgebung mit Grabkapellen, Epitaphien und Altären, die so ehemals auch in S. Maria Novella zu finden war, jetzt aber eher in S. Croce anzutreffen ist.

15 Siehe Panofsky: Die Perspektive als „symbolische Form“, S. 123f.





Abbildung 4: Trinitätsfresko von Masaccio nach S. Croce, Florenz, verlagert. (Fotomontage, Winter)

Art der Raumkonstruktion zu tun, die Masaccio untersichtig angelegt hat, so dass wir die Fußpunkte der Kapelle, nämlich die entscheidenden Schnittstellen zwischen Fußboden und aufgehenden Wänden, nicht sehen können. Mit diesem ‚Trick‘ sehen wir zwar in einen tatsächlichen, nämlich exakt konstruierten (Kapellen-)Raum, aber der konkrete Bezugspunkt zur gemalten Architektur des ‚realen‘ (Kirchen-)Raums ist nicht sichtbar, sondern nur erschließbar und öffnet von daher die Möglichkeit von Toleranzräumlichkeit.

Dies mag im vorliegenden Fall einer lediglich seitlichen Raumerweiterung vielleicht nebensächlich erscheinen, hat aber erhebliche Konsequenzen für Rauminszenierungen, wie sie im Anschluss an Mantegnas „Camera degli Sposi“ im profanen und sakralen Rahmen verstärkt in Erscheinung treten.<sup>16</sup> Denn dort befindet man sich dann innerhalb, in Mitten des virtualisierten Raumes. Dieser ist nicht lediglich eine partielle Erweiterung des konkreten und damit Bildraum, sondern vollständig virtualisiert und damit Raumbild. Seit Mantegna haben wir es folglich zunehmend mit Raumbildern zu tun, in denen sich der Betrachter konkret aufhält und dadurch auch zunehmend in ein Dilemma gerät. Denn entweder folgt er der vorgegebenen Raumkonstruktion – also der Perspektive und ihrem Fluchpunktrigorismus – und steht immobil, d.h. er verhält sich zum Raum (wie bei einem Bild), nicht im Raum. Oder er folgt den Gegebenheiten des

16 Zu Mantegna und der „Camera degli Sposi“, die zunächst und bis ins 17. Jahrhundert „Camera picta“ hieß, siehe De Nicolò Salmazo: Andrea Mantegna, S. 161 ff.; Cordaro: La camera degli sposi.

– wenn auch in seiner Ausdehnung, Anordnung usw. – vorgetäuschten Raums, dann möchte er sich – wie bei jedem konkreten Raum – bewegen. Was aber wiederum aufgrund der Raumkonstruktion nicht möglich erscheint, es sei denn, sein Bewegungswunsch wäre von der Raumkonstruktion des virtuellen Raums mitberücksichtigt worden, die dann aber keine Ein-Fluchtpunktperspektive sein könnte, was wiederum Schwierigkeiten bereiten dürfte, da wir es ja bei der augentäuschenden Raummalerie immer mit vermischten Raumwirklichkeiten zu tun haben.<sup>17</sup>

Mantegnas „Camera degli Sposi“ von 1474 zeigt einen solch‘ virtuellen Raum (Abb. 5), in dem wir uns konkret ‚mittendrin‘ befinden. Dabei haben wir es hier nicht nur mit räumlichen Erweiterungen nach allen Seiten, sondern auch nach oben hin zu tun, sehen wir hier (zum ersten Mal) in extremer Untersicht Personen, Putten und einen bedenklich balancierten Blumenkübel gegen den Himmel (Abb. 6), in den wir hinaufschauen, während die Personen und Putten auf uns herunterschauen, um so die Dimensionen des Oben und Unten zu aktualisieren. Auch die Weitung zu den Seiten hin zeigt sich verstärkt in Raumtiefe und Raumtäuschung, da sich die Wände auf verschiedene Raumschichten öffnen, wobei die Wandarchitektur durchweg, bis auf wenige faktisch-konkrete, also steinerne Architekturelemente (Konsolen) gemalt ist: Pilaster, Marmorsockel und Deckenkonstruktion sind Schein, Augentäuschung. Aber dieser Bildzauber ist doch – und deutlicher noch als bei Masaccios Trinitätsfresko – nicht auf einen Augenpunkt hin festgelegt, auch an der Decke nicht, sondern polyfokal organisiert, nämlich so, dass ein mobiler Betrachter vorausgesetzt wird.<sup>18</sup>

Selbst wenn man – um Analogien zu den heutigen virtuellen Räumen aufzumachen – dann nicht wirklich von einem im Raumbild programmierten Betrachter sprechen kann, weist Mantegna doch unterschiedlich „angemessene“ Standpunkte für die verschiedenen Seiten und die Decke aus, muss sich der Betrachter bewegen, gleichsam mitspielen, wenn er an der „Begegnung“ teilhaben oder sich in den „Hofstaat“ einreihen will; er muss sich bewegen, Einzelnes in den Blick nehmen, und kann dies auch, ohne dabei die Gesamträumlichkeit, den Gesamttraum zu verlieren. So findet sich das Ganze im selbständig Einzelnen

---

17 Dieser Übergang ist für die traditionellen Scheinwelten typisch, die sich aus dem Realen entwickeln und mit diesem auch immer Verbindung halten. Dies ist in den neuen virtuellen Welten anders: Die Immersion möchte umfassend sein, was nur unter Ausschluss des Realen möglich sein dürfte. Neuerdings gibt es Bestrebungen, im Rahmen der „augmented reality“ Realität in die Virtualität miteinzubeziehen; zur „augmented reality“ siehe Bimber/Raskar: Spatial Augmented Reality.

18 Was der Illusion des Eintauchens in eine andere, fiktive Welt freilich keinen Abbruch tut; es kommt nicht zu ‚Brüchen‘, weil die Orientierung am dekorierten Ganzen nie verloren geht; dies im Unterschied zu Giovanni Paccagnini, der nur einen einzigen Standpunkt annimmt: Paccagnini: La camera degli sposi.



Abbildung 5: Andrea Mantegna, Camera degli Sposi, Fresko, Castello di S. Giorgio, Mantua



Abbildung 6: Andrea Mantegna, Camera degli Sposi, Deckengemälde, Mittelfeld

und auch einzeln Konzipierten mitpräsent, wie sich das selbständig Einzelne ebenso im Gesamten aufgehoben enthalten weiß.<sup>19</sup> Der Betrachter kann sich seinen Weg suchen, aber er wird vom Ganzen begleitet, das zentral, von der Mitte her, optisch gesteuert wird. Der reale Raum ist malerisch gefasst und dabei neu geordnet, ausgerichtet (durch die gemalte Architektur) und auch weitergeführt dergestalt, dass hier eine virtuelle Umgebung geschaffen wurde, deren Neuartigkeit darin besteht, dass sie sich als die wirkliche auszugeben sucht, zumindest in der Weise, dass entscheidende Elemente der wirklichen Umgebung des Palastes als räumlich und zeitlich verstreute und mit jeweiligen Ansprüchen versehene als örtlich und aktuell fundierende unmittelbare raumbildliche Präsenz gewinnen.

Der malerisch erzeugte virtuelle Raum der „Camera degli Sposi“ mit seiner mehrdimensionalen Erweiterung wird kurz darauf von Coreggio dadurch gesprengt, dass er die Dimension der Höhe freisetzt, so dass wir den Himmel tatsächlich – auch in religiöser Dimension – offen sehen und das heißt: In eine andere Welt, eine andere, neue Räumlichkeit blicken.<sup>20</sup> Verschiedene Welten öffnet uns auch Michelangelos „Sixtinadecke“, Welten, die sich an der gemalten Architektur ausrichten, die sich wohl auf die faktische der Kapellenarchitektur beruft, diese aber nicht fortsetzt, sondern frei und neuartig weitermalt.<sup>21</sup> Die gemalte Architektur gibt dann den Rahmen für verschiedene Ausblicke, Anblicke und Einblicke, die – solcherart differenziert – gleichwohl eines gemeinsam haben: Sie sind gemalt und als diese gemalten Anblicke, Ausblicke und Einblicke konkret Bilder. Sie dienen als illusionistische Erweiterungen des Raumes, wobei aber weniger eine wie immer zu denkende perspektivische Raumdarstellung für die Bildräume bestimmend ist, sondern die Dynamik der in ihnen erscheinenden Körper; dies auch bei den Einblicken, also den eigengerahmten, eigenperspektivischen Bildern der Decke.<sup>22</sup>

Für Michelangelo ist folglich die Bewegung entscheidend: Hatte Coreggio, bildlich inszeniert, die Bewegung nach oben angestoßen, so haben wir hier, ebenfalls bildlich inszeniert, Bewegungen in alle Richtungen hin orientiert, ge-

19 Was dem Schönheitsideal der Renaissance nach Alberti entspricht; siehe Alberti: Zehn Bücher über die Baukunst, S. 492: „Die Schönheit ist eine Art Übereinstimmung und ein Zusammenklang der Teile zu einem Ganzen, das nach einer bestimmten Zahl, einer besonderen Beziehung und Anordnung ausgeführt wurde, wie es das Ebenmaß, das heißt das vollkommenste und oberste Naturgesetz fordert“.

20 Etwa im Kuppelfresko der Kathedrale von Parma; zu Correggio siehe Ekserdjian: Correggio, S. 241ff.

21 Zu Michelangelos Sixtina-Decke siehe De Tolnay: The sistine ceiling; Kuhn: Michelangelo. Die sixtinische Decke, S. 45ff.; De Vecchi: Die sixtinische Kapelle, S. 82ff.

22 Dies ist aber für die gesamte italienische Wand- und Deckenmalerei zu sagen, dass sie sich in ihrer räumlichen Illusionsbildung selten auf die reine Raumkonstruktion verlässt, sondern dabei immer auch und bei Michelangelo in entschiedener Weise auf den menschlichen Körper baut.

rahmt zwar, aber nicht synchronisiert: Dieses Gegeneinander verlangt wieder den mobilen Betrachter, der sich zu verschiedenen Stellen zu begeben hat, von denen er dann jeweils die Ausblicke, Einblicke und Anblicke am besten sehen kann; solcherart wird Bewegung programmiert, allerdings nur die Bewegung; ihre Einbindung in ein Gesamt wird nicht vorgenommen: Kunsthistorisch gesprochen ein bereits manieristisches Konzept. Entsprechend erscheint das iterative Element der Deckenfresken stärker als der einheitliche Architekturrahmen, findet der Betrachter keinen wirklichen Stand- oder Ruhepunkt für die Erfahrung des Gesamten.<sup>23</sup> Das Gesamte muss aus den einzelnen Blickpunkten und den mit ihnen verbundenen Seherfahrungen zusammengesetzt, das Übergreifende in der Vorstellung erzeugt werden: Im An-, Aus- oder Einblick ist es nicht zu haben. Der mobile Betrachter stellt sich so einer eminent gedanklichen Herausforderung.

Was radikal im Unterschied zu Andrea Pozzos Arbeiten in S. Ignazio zu sehen ist, die im Rahmen einer Illusionsmalerei, der Quadraturmalerei, nicht nur eine räumlich organisierte Einheitssetzung von unterschiedlichen Bildformen und Bildprogrammen, sondern zugleich eine Einheitssetzung von Immanenz und Transzendenz unter der Gesetzmäßigkeit des Empirischen zu erreichen suchen<sup>24</sup> (Abb. 7 u. 8). Damit zielt Pozzo auf eine virtuelle Gesamtschau, auf eine universelle Einheitssetzung als Ereignis im Raum der Kirche. Um die Himmelsphäre unter den Bedingungen des Empirischen zu fassen, war es notwendig, den konkreten Ordnungsrahmen des Empirischen, hier die Architektur des Sakralraums, auch für den Himmel verbindlich zu erklären. Infolge dessen folgt Pozzos Malerei den konkreten Vorgaben des Raumes, dessen Ordnungsstruktur die Architektur besorgt. Wir haben es folglich primär mit Architekturmalerei zu tun, welche die gebaute Architektur weiterführt, illusionistisch in einer (gemalten) Attika und weiterführenden Architekturgliedern derart, dass es – wenn man an der richtigen Stelle steht, die freundlicherweise durch eine gelbe Marmorscheibe im Fußboden angegeben ist – den Anschein hat, als setze sich die Architektur der Kirche trotz Decke und faktischem Tonnengewölbe fort und gebe schließlich sogar den räumlichen Rahmen für die Erschließung des Jenseitigen bzw. des Göttlichen.<sup>25</sup>

23 Die Ruhelosigkeit und – damit verbunden – der Verlust der prästabilierten Harmonie der Renaissance macht sich hier gerade auch im Vergleich mit Mantegnas Raummalerei mit Nachdruck bemerkbar.

24 Zum Konzept seiner Decken- und Wandmalerei siehe Schöne: Zur Bedeutung der Schrägansicht für die Deckenmalerei des Barock; Kerber: Andrea Pozzo; Kerber: Anamorphose und Illusion im Werk Andrea Pozzos; Burda-Stengel: Andrea Pozzo und die Videokunst.

25 Eine so weitgehende ‚Übereinstimmung‘ und das heißt Synthese von Real- und Ideal- bzw. Illusionsräumlichkeit hatte es bislang nicht gegeben.



Abbildung 7: Andrea Pozzo, S. Ignazio, Rom, Deckenmalerei, (Blick zum Chor)





Abbildung 8: Andrea Pozzo, S. Ignazio, Rom, Deckenmalerei, (Langhausgewölbe)

Freilich, diese so intensiv und unmittelbar erfahrbare Einheit von Immanenz und Transzendenz, und – damit verbunden – die größtmögliche Machtentfaltung des Blicks und folglich des Bildlichen wird erkaufte mit der größtmöglichen Feststellung des Blicks bzw. des Betrachters. Pozzo richtet alles wieder auf einen einzigen Standpunkt aus, gibt nun tatsächlich sein Raumbild für diesen einzig möglichen Standort, verlangt erneut, wenn auch unter ganz neuen, barocken Bedingungen, den immobilen Betrachter. Nur wenn der Betrachter den Gegebenheiten der Perspektive rückhaltlos folgt, sich ihnen unterwirft, wird ihm die universelle Sicht zuteil, sieht er im Augenblick das Sich-Verbinden von Immanenz und Transzendenz, die universelle Einheit; konkret also dann, wenn der Mensch zum Auge verkommt, seine somatische Existenz verliert, wenn sich der Blick vom Körper trennt.

In der kunsthistorischen Auseinandersetzung mit den virtuellen Räumen hat Pozzos Deckenfresko eine besondere Bedeutung bekommen: An diesem äußerst suggestiven, bezeichnender Weise für eine Jesuitenkirche gemalten, bildräumlich organisierten Raumbild wurden Perspektiven und Paradigmen der virtuellen Realität diskutiert<sup>26</sup>. Dem Dilemma, dass wir es hier mit einem Raumbild zu tun haben, das gleichwohl – wie sonst allein der Bildraum der perspektivischen Konstruktion – den immobilen Betrachter verlangt, wollte, so scheint mir zumindest, Burda-Stengel in seiner Pozzo-Studie dadurch entkommen, dass er versuchte, den mobilen Betrachter wieder einzuführen;<sup>27</sup> und zwar als einen, der den ‚Betrug‘ der Decke zunächst einsehen soll, bevor er dann – mit dem richtigen Bewusstsein ausgestattet – die Täuschung nach der Enttäuschung erleben darf. Eine etwas schwierige (jesuitische?) Konstruktion, der zufolge ein Raum zu 99% aus gemalten Irrtümern besteht, die nur dazu dienen sollen, das 1% einnehmende, vorgetäuschte Ergebnis tatsächlich als Täuschung zu erkennen.

Doch scheint das Ergebnis höchst aufschlussreich für einen Vergleich mit den „Künstlichen Umgebungen“, da in S. Ignazio sowohl die Exaktheit der Augentäuschung als auch die Bedingung für ihre Ermöglichung und damit das Dilemma der augentäuschenden künstlerischen Umgebungen ganz allgemein in aller Klarheit hervortreten: Pozzo inszeniert den Illusionsraum einer universellen Einheit, gibt diese perfekt künstliche Umgebung als künstlerische, die aber nur von einem Punkt aus zu erfahren ist. Entfernt man sich von diesem Punkt, wird der Einheitsraum zerstört, treten die Teile auseinander, bleibt der Deckenraum als falscher Bildraum auf der Strecke. Auch mit diesem Bild der Zerstörung sieht sich der immobile Betrachter in S. Ignazio, wenn er denn doch mobil wird, konfrontiert.<sup>28</sup>

26 Vgl. Burda-Stengel: Andrea Pozzo und die Videokunst, S. 109ff. u. S. 131f.

27 Siehe Burda-Stengel, a.a.O. S. 9ff.

28 Aber er ist ja vom Konzept, der Quadraturalerei, als immobiler Betrachter vorgelesen; alles andere wären moderne Missverständnisse, wie Kerber bündig darlegt: Kerber: Anamorphose und Illusion im Werk Andrea Pozzos, S. 199f.



In den heutigen künstlichen Umgebungen geschieht im Prinzip das gleiche: Hier gilt freilich die Regel: Mit jedem Punkt der interaktiv geregelten neuen Raumsicht wird die alte, vorherige ausgeblendet, zerstört. Dies aber bleibt verborgen, ist nicht zu sehen, da jede neue Sichtweise absolut gesetzt wird, folglich Zerstörungen im rein Präsentischen der jeweiligen Raumpräsentationen nicht vorkommen können, da sie immer schon geschehen sind – wir werden an jeder Stelle zum „fetten Tischler“ gemacht. Bei Pozzo sehen wir die Zerstörung der künstlichen Umgebung, die bei ihm freilich passieren muss, weil sein Raumbild ein Hybrid darstellt, reale Architektur, der konkrete Kirchenraum, den Illusionsraum integriert, ja der alles umfassende Illusionsraum sich aus dem konkreten Kirchenraum allererst heraus entwickelt. Wobei dieser Bezug zur Kirche, zum Ort des Geschehens natürlich immer mitgemeint war. In den virtuellen Umgebungen unserer Tage würden wir an dieser Stelle – in einem 3x3 Meter dimensionierten Raum – vor die Wand laufen. Das Dilemma der virtuellen Realität, das Dilemma des Raumbildes, das den mobilen Betrachter ermöglicht, weil jede Stelle den Betrachter immobilisiert, wird so souverän überspielt.<sup>29</sup>

Neuere Überlegungen scheinen darauf abzielen, in den künstlichen Umgebungen auch diesen Zusammenhang mit der konkreten Umgebung abzubilden, also auch den Übergang oder die Gleichzeitigkeit von konkreter und simulierter Wirklichkeit herzustellen.<sup>30</sup> Für die Wand- und Deckenmalerei immer schon vorgegebenes Thema wäre es interessant zu erfahren, wie mit jenen, im Medium der Malerei vorgestellten Problemen in den neuen Medien bzw. künstlichen Umgebungen ‚technisch‘ umgegangen werden kann.

## Literatur

Albers, Josef: *Interaction of Color. Grundlegung einer Didaktik des Sehens*, Köln 1970.

Alberti, Leon Battista: *Zehn Bücher über die Baukunst*, übers. u. komm. v. Max Theuer, Wien und Leipzig 1912, Reprint Darmstadt 1975.

Arnheim, Rudolf: *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*, Berlin-New York 1978.

Belting, Hans: *Florenz und Bagdad. Eine westöstliche Geschichte des Blicks*, München 2008.

---

29 Was zu einer immer nur fragmentarischen, ausschnitthaften Wirklichkeitsvorstellung führt.

30 Zumindest ist dies im Rahmen der „augmented reality“ Projekte angestrebt; zu Projekten dieser Art siehe Haller/Billinghurst/Thomas: *Emerging Technologies of Augmented Reality*.

- Bimber, Oliver/Raskar, Ramesh: *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*, Wellesley, Mass. 2005.
- Boehm, Gottfried: *Studien zur Perspektivität, Philosophie und Kunst in der frühen Neuzeit*, Heidelberg 1969.
- Burda-Stengel, Felix: *Andrea Pozzo und die Videokunst*, Berlin 2001.
- Cordaro, Michele (Hrsg.): *La camera degli sposi*, Mailand 1992.
- Damisch, Hubert: *Origine de la perspective*, Paris 1993.
- De Nicolò Salmazo, Alberta: *Andrea Mantegna*, Köln 2004.
- De Tolnay, Charles: *The sistine ceiling*, Princeton 1969.
- De Vecchi, Pierluigi: *Die sixtinische Kapelle*, Freiburg-Basel-Wien 1996.
- Dürer, Albrecht: *Schriftlicher Nachlass*, hrsg. v. Hans Rupprich, Band 3, Berlin 1969.
- Dürer, Albrecht: *Unterweisung der Messung*, Neudr. der Ausg. von 1525, 2. Auflage. Nördlingen 1983.
- Ekserdjian, David: *Corregio*, New Haven u. London 1997.
- Floerke, Hans.: *Die fünfundsiebzig italienischen Künstlernovellen der Renaissance*, München und Leipzig 1913.
- Haller, Michael/Billinghurst, Mark/Thomas, Bruce: *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*, Hershey 2007.
- Hertlein, Edgar: *Masaccios Trinität. Kunst, Geschichte und Politik der Frührenaissance in Florenz*, Florenz 1979.
- Huber, Florian: *Das Trinitätsfresko von Masaccio und Filippo Brunelleschi in S. Maria Novella*, München 1990.
- Jay, Martin: *Downcast Eyes, The denigration of vision in twentieth-century French thought*, Berkeley 1993.
- Johannides, Paul: *Masaccio und Masolino. A complete catalogue*, London 1993.
- Kemp, Wolfgang: *Masaccios Trinità im Kontext*, in: *Marburger Jahrbuch für Kunstwissenschaft*, 1986, Nr. 21, S. 45ff.
- Kerber, Bernhard: *Andrea Pozzo*, Berlin – New York 1971.

- Kerber, Bernhard: Anamorphose und Illusion im Werk Andrea Pozzos, in: Winter-Bilder, Festschrift für Gundolf Winter, Siegen 2003, S. 197ff.
- Kuhn, Rudolf: Michelangelo. Die sixtinische Decke, Berlin-New York 1986.
- Manetti, Antonio Di Tuccio: Vita di Filippo Brunelleschi, preceduta da „La novella del Grasso“, Mailand 1976.
- Paccagnini, Giovanni: La camera degli sposi, Mailand 1957.
- Panofsky, Erwin: Die Perspektive als „symbolische Form“, in: Oberer, H./ Verheyen, E. (Hrsg.): Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft, Berlin 1974, S. 99ff.
- Pizzigoni, Attilo: Filippo Brunelleschi, Zürich und München 1991.
- Poeschke, Joachim: Die Skulptur der Renaissance in Italien. Donatello und seine Zeit, Band 1, München 1990.
- Schöne, Wolfgang: Zur Bedeutung der Schrägansicht für die Deckenmalerei des Barock, in: Festschrift für Kurt Badt, Berlin 1961, S. 144ff.
- Winter, Gundolf: Durchblick oder Vision. Zur Genese des modernen Bildbegriffs am Beispiel von Robert Delaunays „Fenster Bildern“, in: Pantheon, Internationale Zeitschrift für Kunst, Heft 1 1984, S. 34ff.