
Operative Ontologien – ein Versuch, einen klaren Begriff zu verunreinigen

Gertrud Koch

DAS DILEMMA DER ONTOLOGIE besteht darin, dass sie eine Epistemologie ansetzt, die vorgeblich die Fähigkeit hat, hinter die empirischen Erscheinungen der Dinge zurückzugehen und auf jene Gründe des Seins zuzugreifen, die sich als Logik systematischer Begründung der Seinsmöglichkeit im Laufe der Philosophiegeschichte herausgebildet haben. Wobei bereits die Ontologie von der Metaphysik getrennt ist und nicht mehr die gesamte Welt im Blick hat, sondern sich auf das Sein der Dinge zu beschränken gelernt hat. Spätestens seit Husserl werden weitere Binnendifferenzierungen vorgenommen: »Jede dieser Regionen (z. B. Natur, Mensch, Geschichte) ist das Objekt einer eigenen auf sie bezogenen Wesenswissenschaft oder *materialen* Ontologie.«¹ Der Spagat zwischen den Dingen der empirischen Welt und der Logik bzw. den Begriffssystemen, unter denen man sie fassen könnte, ist bis dato zwar in unterschiedlichen philosophischen Positionen benannt und beschrieben worden, es sieht aber so aus, als wolle das Problem trotz seiner vielen Beschreibungen nicht verschwinden. Immer da, wo Theorien und Theoreme gebildet werden, um das Anschauliche und das Materielle in Sprache zu übersetzen, werden Rückgriffe auf ontologische Operationen gemacht. Man kann diese als solche *in* der Sprache beschreiben, die Benennung wäre dann die kleinste ontologische Operation; etwa im Prädikat oder Namen (das *ist* X), im Begriff (X ist ein Fall von Y) etc. Sprache wäre dann das Medium der ontologischen Operationen – diese selbst wären Teil einer performativen Aktivität, eines Handelns, das zwar *in* der Welt ist, aber diese gleichzeitig auf die Seite der Abstraktion zieht. Operative Ontologien wären also solche, die in praktischem Handeln sich ausdifferenzieren. Wenn in einem überfüllten Zugabteil zwei Personen sich um einen Sitzplatz streiten, dann geht es um die Zuordnung eines konkreten Objekts in einer ontischen Ordnung des Besitzes, in der die Farbe des Sitzes keine Rolle spielt, sondern sein Platz in einer symbolischen Ordnung, die regelt, wer ihn benutzen darf. Trotz oder gerade wegen dieser instabilen Lage – denn der Sitz gehört einer

¹ Edmund Husserl zit. n. Klaus Kremer: *Ontologie*, in: Joachim Ritter und Karlfried Gröndler (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Band 6, Basel 1984, Sp. 1189–1198, hier Sp. 1195.

Person nicht an sich, sondern nur für einen bestimmten festgelegten Zeitraum – hängt viel an dem empörten Ausruf: »Das ist mein Platz!«. Er enthält gleichsam die Behauptung, dass sich dieser Besitzanspruch objektivieren lässt, z. B. durch den Nachweis einer bezahlten Platzreservierung. Was ich damit sagen möchte?

Um diese Art der ontologischen Differenzierung kommt man nicht herum und so stellt sich die Frage, ob man aus dieser notwendigen Bedingung zeichenhafter Äußerungen in der menschlichen Kommunikation einen Schluss dahingehend ziehen könnte: Die operative Erstellung temporärer Ontologien ist Teil performativen Handelns, das kontextuelle Unterscheidungen trifft.

Das wäre eine etwas andere Antwort als die von Lorenz Engell und Bernhard Siegert gegebenen, insoweit Engell zwar auch auf sprachliche Prozesse wie das Aufschreiben, die Ontographie verweist, dies aber stärker als eine mediale Bedingung und weniger als pragmatische diskutiert, während Siegert einen allgemeinen Begriff operativer Ontologien stützt, diesen aber dann doch auf eine Gruppe von Objekten angewandt wissen will. Gegen beide Ansätze habe ich primär keine Einwände, verstehe aber meinen hier nur knapp skizzierten Begriff allgemeiner als einen kommunikativen Weltbezug, in dem Medien und Technik Teil einer Praxis sind, aber nicht einfach mit dieser zusammenfallen. Die Ontologie bezieht sich also auf eine temporäre Konstellation, auf eine Verknüpfung oder Relation und die ontologische Bedingung entspricht genau dieser relationalen kommunikativen Situation, die ich nicht ausschlagen kann.

An anderer Stelle habe in den Versuch gemacht, die Verknüpfung von Maschine, Körper und Bild als eine solche dreistellige kommunikative Situation zu sehen, in der die ontologische Frage der Anthropologie (was ist der Mensch?) sich perspektivisch immer wieder verschiebt.² Im Folgenden möchte ich ein Fallbeispiel für eine solche kommunikative Situation geben:

Warum soll Andy Serkis den Oscar bekommen? Andy Serkis ist ein britischer Theater- und Filmschauspieler, der vor allem durch Rollen bekannt geworden ist, die rein kinematographische Wesen darstellen. Fiktive Figuren, die nicht mehr in die körperliche Hülle eines Schauspielers gekleidet werden können, sondern hybride Neuschöpfungen sind, die aus einem Zusammenspiel von menschlichem Bewegungs-, Darstellungs- und Ausdrucksvermögen mit der computergenerierten Bildgebung hervorgehen. Das heißt konkret, dass wir Andy Serkis als Zuschauer auf der Leinwand in der Rolle des Riesenaffen King Kong im gleichnamigen Film von Peter Jackson sehen und hören oder als Gollum aus *THE LORD OF THE RINGS* (NZ/USA 2001–2003, Peter Jackson) und *THE HOBBIT* (NZ/USA

² Gertrud Koch: Der menschliche Körper als generische Form – Zum Anthropomorphismus der Medien, erscheint in: Kirsten Maar, Frank Ruda und Jan Völker (Hg.): *Generische Formen. Dynamische Konstellationen zwischen den Künsten*, Paderborn 2017.

2012–2014, Peter Jackson) oder als aufständischer Affe Caesar in *RISE OF THE PLANET OF THE APES* (USA 2011, Rupert Wyatt) – und doch sehen und hören wir Serkis nicht in der gleichen Weise, wie wir ihn als Othello auf Großbritanniens Bühnen oder in Realfilmen (*live action movies*) in seiner physischen Gestalt sehen. Wir sehen das zur Erscheinung gebrachte Ergebnis einer komplexen Interaktion von Mensch, Maschinen und Techniken, wir sehen, wie sich der Prozess des Werdens einer Figur in einem phantastischen Film entwickelt als Zusammenspiel einer theatralen Performance und maschineller Übertragungstechniken, die Gestik, Mimik und Körperbewegung des Schauspielers als materiale Referenzen so auf die Maschine übertragen, dass diese sie zur Herstellung einer morphologischen Gestaltung computergenerierter Bilder verwenden kann. Das Verfahren im technischen Sinne heißt *performance capture* und ist eine Weiterentwicklung der *motion capture*.

Der »technische« Fortschritt liegt in einem Zugewinn an Plastizität, an Fleischlichkeit der Figuren, denen mit »digitalem Make-up« Muskeln und Hautschichten aufgetragen werden, die sich an den physischen Eigenschaften des menschlichen Körpers orientieren und so den Versuch darstellen, phantastische Artefakte als Muskelkörper erscheinen zu lassen, die mit einer menschlichen Stimme sprechen. Die Bewegungen und die »Fleischlichkeit« der computergenerierten Körper erschaffen die Allusion an menschliche Körper und entstehen als Mimesis an diese. Die Verschmelzung von *live action movie* (mit Schauspielern am Drehort gefilmt) und der animierten Welt der Visual Effects löst die Raumgrenzen auf und schafft damit ein permanentes Verändern der Ontologie dessen, was als Mensch oder menschliche Umwelt angesehen wird. Am Ende ist es die Fusion des physischen mit dem maschinengenerierten Körper, die zu behaupten scheint, dass das Menschliche am Menschen nicht die Nähe zur Natur ist, sondern die Interaktion mit der Maschine, die einen neuen Entwurf des Bildes vom Menschen hervorbringt, das sowohl aus seinem kreativen Zusammenleben mit Maschinen entsteht wie dieses auch reflektiert.

Wenn der *live action* Schauspieler James Franco, der Andy Serkis' Mitspieler im Film *RISE OF THE PLANET OF THE APES* war, fordert, dass Serkis für seine Darstellung des Affen Caesar einen Oscar verdient habe, dann liegt die Provokation darin, dass zum ersten Mal Anerkennung dafür gefordert wird, dass die Erschaffung einer animierten Figur nicht nur der Arbeit von Maschinen und ihren technischen Betreuern zu verdanken ist, sondern von einer mindestens doppelten Mimesis lebt: der des Schauspielers an eine Fiktion (die Rolle) und der der Maschine an den Schauspieler. Damit hat sich auch der Diskurs geändert. Realfilm und computergenerierter Film werden gerne ontologisch voneinander getrennt, deswegen bekommen *entweder* Schauspieler *oder* Techniker bzw. auf Visual Effects spezialisierte Studios einen Oscar für ihre Leistungen, obwohl schon lange im

praktischen Umgang mit den Maschinen sich Techniken herausgebildet haben, die auf die Fusion zielen.

Das war das Plädoyer von James Franco, der in *RISE OF THE PLANET OF THE APES* den Wissenschaftler als *live action* spielte, dem Andy Serkis in seiner Rolle als aufrührerischer Affe Caesar gegenüber stand:

»Andy doesn't need me to tell him he is an innovator, he knows it. What is needed is recognition for him, now. Not later when this kind of acting is *de rigueur*, but now, when he has elevated this fresh mode of acting into an art form. And it is time for actors to give credit to other actors. It is easy to praise the technical achievements of this film, but those achievements would be empty without Andy. Caesar is not a character that is dependent on human forms of expression to deliver the emotion of the character: despite the lack of any human gestures, and maybe two or three words of human speech Caesar is a fully realized character, not human, and not quite ape; this is no Lassie and this is no Roger Rabbit, it is the creation of an actor doing something that I dare say no other actor could have done at this moment.«³

Und Serkis konnte das in diesem Moment nur in der Interaktion mit einer Maschine leisten, die ebenfalls weder Affe noch Mensch ist, sondern ein technisches Objekt, das mit uns interagiert. In diesen Interaktionen werden die alten Fragen der Ontologie operativ umgestellt: Tier, Mensch, Maschine treten in mimetische Austauschprozesse ein. Wie das Miauen der von »Natur aus« leisen Katzen eine Mimesis an die menschliche Sprache ist, so ist das computergestützte Bild des Menschen sowohl Mimesis an die Maschine wie an den Menschen – von beiden wüssten wir gerne mehr, denn wir wissen noch lange nicht und werden es vermutlich auch nie wissen können, was sie sind, aber wir können beobachten und analysieren und in Begriffe zu fassen versuchen, wie sie sind.

Es war nicht unbedingt nötig, meine Skizze als einen Spezialfall des Kinematographischen wie der *performance capture* zu entwerfen, ich hätte auch auf ältere ungelöste Fälle zurückgreifen können, z. B. auf Filme des Stummfilmkomikers Buster Keaton, der einer der ersten war, der die Rolle eines »Dirigenten der Maschinen« (Simondon) einnimmt. Nicht nur weil er als Regisseur sich als Darsteller über die Maschinen des Kinos (vor allem der Kamera) verkörpert, sondern weil er zusätzlich im filmischen Leinwandgeschehen, das er in dieser Kohabitation von Menschen- und Maschinenkörper produziert, dieses Verhältnis zwischen Men-

³ Zitiert nach Moviefone Staff: James Franco on Andy Serkis's »Rise of the Planet of the Apes« Performance: »What is Needed is Recognition for Him, Now«, unter: <http://news.moviefone.com/2012/01/08/james-franco-andy-serkis-rise-of-the-planet-of-the-apes/> (07.08.2017).

schen und Maschinen zu einer ästhetischen Existenzweise transformiert: als einen ingeniösen Tanz. Oder auf die Videoarbeiten von Bill Viola, der eine komplexe visuelle Arbeit zum menschlichen und tierischen Blick vornimmt, wenn er in seiner Arbeit *I DO NOT KNOW WHAT IT IS I AM* (USA 1986) im Auge eines Vogel sich selbst an der Kamera einspiegelt:

Auf der Oberfläche sehen wir die Spiegelung des Kameramanns auf der Pupille des Vogels, wenn dieser direkt in die Kamera schaut. Aber die durch die technischen Verfahren des Digitalen möglich gewordenen Bilder sind auch Reflexionen des Selbst, ein Selbstportrait des Künstlers, der den Blick des Tieres mit einer Projektion seines eigenen Bildes erwidert. Er stellt sich darin zusammen mit einer Maschine dar, ohne deren Mitarbeit das Selbstportrait nicht möglich wäre. Und zwar sowohl mit der digitalen Kamera, die wir mit ihm zusammen als symbiotische Einheit im Selbstportrait auf der Pupille des Vogels sehen, als auch in denjenigen Einstellungen, die die Kapitel des Videos unterteilen und jeweils Bill Viola am elektronischen Schneidetisch, an seinem Computer zeigen, wo das Video entsteht.

Viola selbst bezieht sich in seinen Schriften auf die Video- und Computertechnik als eine Ermöglichung für die Weiterentwicklung von Selbst und Selbstverständnis. Viola besteht darauf, die neuesten Maschinen und die neueste Software zu benutzen, weil sie der dynamischen Interaktion von Mensch und Maschine entstammen und insofern zur »generischen Form Wahrnehmungsfähigkeit« gehören. »The level of use of the tools is a direct reflection of the level of the user. Chopsticks can either be a simple eating utensil or a deadly weapon, depending on who uses them.« (RKW 71)⁴ Zu Recht hat Majorie Perloff mit diesem Zitat auf die pragmatistische Seite in Viola hingewiesen und seine Poetik darüber bestimmt. Vor allem in der Herkunft der Videotechnik aus der Liveübertragung, noch bevor Video auch als Aufzeichnungsmedium entwickelt worden war, begründet Viola dessen größere Nähe zum Lebendigen. In *The Porcupine and the Car* (1981) schreibt Viola:

»One of the most fascinating aspects of video's technical evolution, and the one that makes it most different from film, is that the video image existed for many years before a way was developed to record it. [...] Taping or recording is not an integral part of the system. Film is not film unless it is filming (recording). Video, however, is »videoing« all the time, continually in motion, putting out 30 frames, or images, a second. [...] *Video's roots in the live, not recorded, is the underlying characteristic of the medium.* [...] When one makes a videotape, one is interfering with an ongoing process, the scanning of the camera. [...] In film [...] the basic illusion is of movement, produced by the succession of still images

⁴ Zitiert nach Marjorie Perloff: *The Morphology of the Amorphous: Bill Viola's Video-scapes*, unter: <http://epc.buffalo.edu/authors/perloff/viola.html> (07.08.2017).

flashing on the screen. In video, stillness is the basic illusion: a still image does not exist because the video signal is in constant motion scanning across the screen.«⁵ (Herv. v. Verf.)

Das Selbstportrait Violas in *I DO NOT KNOW WHAT IT IS I AM LIKE* (USA 1986) ist im wörtlichen Sinne entstanden als Interface einer Maschine, der digitalen Kamera, der Videotechnik und Violas Arbeit am PC. Die *Techné* ist seine Kunst, die Kunst der Selbsterkenntnis im Spiegel, die ihm die Maschine vorhält und in der Natur zur Oberfläche wird, auf die projiziert wird. Obwohl Viola sein Verhältnis zur Natur anders sehen mag, bringt er in der Triangulierung von Mensch, Maschine und Tier einen Bildkörper hervor, der einer Fusion aus drei Körpern entstammt und ein Bild dieser Fusion abgibt.

Perloff schließt ihren Essay mit den Worten: »artists like Viola are rediscovering the function of art as a form of practical knowledge – in Plato’s words in the *Ion*, *techné kai episteme*.«⁶ Und damit möchte ich schließen, nicht mit einer Wende zum Platonismus, gegen den sich das Konzept der ›operativen Ontologie‹ und der ›generischen Form‹ ja richtet, sondern mit der Betonung auf dem Gehalt der Formel von ›*techné kai episteme*‹, die Kunst/Techniken nicht als das andere der Erkenntnis bestimmt, sondern als eine Verbindung: Techniken sind praktisches Wissen, das wir im Umgang mit Maschinen verfertigen. Der menschliche Körper fungiert dabei als Medium, das die ›generische Form Wahrnehmungsfähigkeit‹ annimmt.

⁵ Bill Viola: *The Porcupine and the Car*, in: ders.: *Reasons for Knocking at an Empty House*. Writings 1973–1994, London 1995, S. 59–72, hier S. 62 f. (Herv. v. Verf.)

⁶ Perloff: *The Morphology of the Amorphous* (wie Anm. 4).