

Sven Stollfuß

Inge Hinterwaldner: Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen

2011

<https://doi.org/10.17192/ep2011.2.239>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Stollfuß, Sven: Inge Hinterwaldner: Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 28 (2011), Nr. 2, S. 182–186. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2011.2.239>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Inge Hinterwaldner: Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen

München: Fink 2010 (Reihe eikones), 552 S, ISBN 978-3-7705-4999-3, € 39,- (Zugl. Dissertation an der Universität Basel)

Die vorliegende Publikation *Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen* der Kunsthistorikerin Inge Hinterwaldner beeindruckt – und zwar nicht nur eingedenk der fast 600 Seiten, welche dieses Werk umfasst, sondern vor allem durch den intelligenten und inspirierenden Umgang der Autorin mit einem Gegenstand, der in Kunst- wie Medienwissenschaft gleichermaßen (leider noch immer) eine prekäre Rolle einnimmt: die computerbasierte Echtzeitsimulation. Mit der hier zu besprechenden Dissertation, für welche Hinterwaldner mit dem Preis für Geisteswissenschaften der Philosophisch-Historischen Fakultät der Universität Basel 2010 ausgezeichnet wurde, gelingt der Autorin überzeugend, dem Einsatz von Computersimulationen sowohl in der Forschung, wie auch in künstlerischen Projekten nachzugehen und diese in den hier verschiedenen Disziplinen im Hinblick auf zunächst sinnlich wahrnehmbare Aspekte zu untersuchen. Wobei diese nicht nur die ikonischen Qualitäten betreffend diskutiert werden, sondern auch angesichts der akustischen wie haptischen Dimensionen. Der Bildlichkeit kommt jedoch ganz klar die dominante Stellung zu. Was allerdings weder verwundert, ist die Arbeit doch im Rahmen des Nationalen Forschungsschwerpunktes „Bildkritik. Zur Macht und Bedeutung der Bilder“ der Universität Basel entstanden, noch mit Blick auf die fachliche Provenienz der Autorin zu kritisieren ist.

Hinterwaldners Studie gliedert sich in sechs große Kapitel: „I. Annäherungen an ein Simulationskonzept“, „II. Perspektivierung von Simulationen“, III. Modellierung und Verbildlichung“, „IV. Bildlichkeit und Dynamik“, „V. Merkmale der Simulationsbildlichkeit“ und schließlich „VI. Bildlichkeit und Interaktivität“, auf die hier nicht alle im Detail eingegangen werden kann. Schlaglichtartig werden im Folgenden einige Stationen beleuchtet. So nähert sich Hinterwaldner im ersten Kapitel u.a. dem Simulationskonzept Jean Baudrillards, welches sie, und hierin liegt ein erster großer Mehrwert der Arbeit, mit *naturwissenschaftlichen Konzepten* (!) gewinnbringend quer liest, um sich so den verschiedentlich immer wieder auftauchenden, „skurril[en]“ (S.31) Äußerungen um eine vermeintliche Referenzlosigkeit des ‚digitalen Bildes‘ – bzw. hier eben der Computersimulation – anzunähern, welche Hinterwaldner richtigerweise im Sinne grundsätzlicher Annahmen bestreitet: „Die Referenzlosigkeit jedoch als Kernbestimmung auszuweisen, findet bei Computersimulationen keinen ausreichenden Halt.“ (S.31) Hier wird abermals deutlich, dass eine geistes- und kulturwissenschaftliche Herangehensweise an Computer/Simulationen nur oder zu einem maßgeblichen Teil unter Rekurs auf Baudrillard letztlich viel zu kurz greifen muss: Wer nicht, wie die Autorin, den Blick über den Tellerrand hinaus in naturwissenschaftliche Diskurse

wagt, wird nie verstehen, *wie* eine Computersimulation funktioniert und *was* sich genau mit ihr eigentlich vermitteln lässt! Unter Rückgriff auf unterschiedliche Disziplinen und Forschungsfelder (u.a. Kunstgeschichte, Medien- und Kommunikationswissenschaft, Philosophie, Informatik und Kybernetik) wendet sich die Autorin kenntnisreich der naturwissenschaftlichen Modelltheorie zu, bearbeitet Positionen im Hinblick auf Perspektive und Sehen, thematisiert das Interface und die im Rahmen ihrer Arbeit maßgeblich strukturbildende Funktion bzw. Logik von Interaktivität und macht deutlich, inwiefern hier Bewegungsdynamiken und Prozessualitäten computerbasierter Echtzeitsimulationen hinsichtlich deren epistemologische Konfiguration in Naturwissenschaften und Medizin von besonderer Bedeutung sind. „Durch die Simulation wird eine dargestellte Situation aufgrund der gegebenen Konstellationen und Aktionen immerfort iterativ berechnet. Es handelt sich also nicht um Arbeiten, deren Interaktionspotenzial sich im Wählen eines vorgeschichteten Pfades erschöpft (wie bei manchen ‚virtuellen Welten‘), sondern um dynamische, fortlaufend neu kalkulierte, Anordnungen. Sie erlauben Einwirkungen und Verkettungen auf elementarer Ebene. Die Ergebnisse der Berechnung werden zur weiteren Beeinflussung des Fortgangs wieder einbezogen. Bei Simulationen finden Wechselwirkungen, Koordination und Kopplung statt; es greifen Feedbackmechanismen, die einen komplexen, veränderlichen, ‚(re)agierenden‘ Gegenstand jenseits der reinen Navigierbarkeit erfordern. Den Benutzer könnte man als intervenierenden Teil dieser Modellszenarien auffassen.“ (S.10) Wie sich dies dann konkret darstellt, erläutert Hinterwaldner, indem sie ausgewählte wissenschaftliche wie künstlerische Simulationsprojekte vorstellt und unter Verweis auf ihren theoretisch-analytischen Zugang entsprechend verhandelt: hierzu hat sie überdies auch mit beteiligten Künstlern wie Wissenschaftlern Interviews geführt.

Die vorliegende Publikation, die mit dem Begriff des ‚systemischen Bildes‘ auch ein Stück weit vermittelnd in die Auseinandersetzung um die Frage danach, mit welcher Form von visuellem Artefakt man es im Kontext digitaler Phänomene mittlerweile zu tun hat (noch Bild oder doch etwas anderes?), einzugreifen vermag, überzeugt in ihrer gewählten Herangehensweise an Computersimulationen und Bildlichkeit. Die Argumentation ist logisch aufgebaut und stets nachvollziehbar. Fernerhin sei erwähnt, dass die Autorin ein unglaubliches Geschick im Hinblick auf die Auseinandersetzung mit komplexen Theorien zeigt. Statt sich in schwerfälligen und oftmals schwierig nachvollziehbaren Satzbauten zu verrennen, ‚gleitet‘ sie über diese hinweg, erläutert umfassend und stellt fortwährend den Bezug zum eigenen Ansatz her. Insofern kann das Buch selbst von Nichtfachkundigen durchaus verstanden werden! *Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen* ist eine äußerst lesenswerte und vor allem empfehlenswerte Publikation, die hoffentlich auch in vielen anderen Disziplinen nachhaltig Impulse auslösen wird.

Sven Stollfuß (Marburg)