

Ausgabe 21 vom Januar 2015

IMAGE 21

Inhalt

Jörg R.J. Schirra.....	3
<u>Editorial</u>	
Marc Bonner.....	5
<u>Architektur als mediales Scharnier. Medialität und Bildlichkeit der raumzeitlichen Erfahrungswelten Architektur, Film und Computerspiel</u>	
Miriam Kienesberger	23
<u>Schwarze ›Andersheit‹/weiße Norm. Rassistisch-koloniale Repräsentationsformen in EZA-Spendenaufrufen</u>	
Elise Bisanz.....	49
<u>Notizen zur Phaneroscopy. Charles S. Peirce und die Logik des Sehens</u>	

Das bildphilosophische Stichwort:

<u>Vorbemerkung</u>	59
Mark A. Halawa	61
<u>Das bildphilosophische Stichwort 1</u> <u>Bildwissenschaft vs. Bildtheorie</u>	
Dimitri Liebsch	68
<u>Das bildphilosophische Stichwort 2</u> <u>Replika, Faksimile und Kopie</u>	
Jörg R.J. Schirra.....	78
<u>Das bildphilosophische Stichwort 3</u> <u>Interaktives Bild</u>	
<u>Impressum</u>	87

[\[Inhaltsverzeichnis\]](#)

Jörg R.J. Schirra

Editorial

Verehrte Leserinnen und Leser,

in der aktuellen Ausgabe von IMAGE erwarten Sie Überlegungen zum Zusammenhang zwischen Bildlichkeit und Medialität in realen, filmischen und immersiven Umgebungen, zu graphischen Repräsentationsformen mit rassistischem Potential und zur Logik des Beobachtens bei C.S. Peirce. Dazu erläutert M. Bonner mit einem weit gefassten Zitatennetzwerk seine Auffassung von der Architektur als einem »Scharnier«, das zwischen den Aspekten der raumzeitlichen Unumgänglichkeit und einer sinngebenden Codierung in den Bildern von Architektur vermittelt. Der Frage, inwiefern bildliche Darstellungen von Betroffenen auf Spendenplakaten zu Projekten der Entwicklungszusammenarbeit zu unterschwelligen Vorstellungen bezüglich *Weiß*-Sein als Norm und *Schwarz*-Sein als Abweichung davon beitragen, geht M. Kienesberger in ihrem Beitrag nach. E. Bisanz' »Notizen zur Phaneroscopy« versuchen, sich Peirces Vorstellungen einer Wissenschaft zur Erfassung der Beschreibung der sinnlichen Perzeption nicht zuletzt im Vergleich zur Husserl'schen Phänomenologie zu nähern.

Beginnen wollen wir in dieser Ausgabe mit einer neuen Sparte unter dem Titel »Das bildphilosophische Stichwort«. Hier sollen regelmäßig drei bildwissenschaftlich wichtige Begriffe reflektiert werden. Näheres dazu finden Sie in der Vorbemerkung zum »Bildphilosophischen Stichwort«. Den Anfang machen diesmal Betrachtungen zu den Themen »Bildwissenschaft vs. Bildtheorie«, »Replika, Faksimile und Kopie« sowie »Interaktives Bild«.

Wie in der vorigen Ausgabe angekündigt setzt das Themenheft zu IMAGE 21 das Thema »Medienkonvergenz und transmediale Welten« fort, oder genauer

gesagt: das Thema »Media Convergence and Transmedial Worlds«, sind doch die enthaltenen Texte durchweg in Englisch verfasst. In sechs Beiträgen spannt sich dort der analytische Bogen unter anderem von *Scott Pilgrim*, *Resident Evil* und *Silent Hill* zu *Hollow*, *Heroes* und *Zeit der Helden*.

Auch im Namen meiner Mitherausgeber wünsche ich Ihnen eine anregende Lektüre.

Mit besten Grüßen

J.R.J. Schirra

Marc Bonner

Architektur als mediales Scharnier. Medialität und Bildlichkeit der raumzeitlichen Erfahrungswelten Architektur, Film und Computerspiel

Abstract

This paper broaches the issue of the contemporary state of architecture as ubiquitary total work of art of the digital age on a transdisciplinary meta level. Central is the definition of architecture as medial hinge. This comes about by the interwoven media or art genres architecture, film and video games. All three not only are modes to experience architecture but also pave the way for the aforementioned definition as they are all perceived by spatiotemporal and pictorial manners which also is their fundamental character.

Alongside terms and theories from research fields such as media studies, game studies, film, architectural theory, image studies and philosophy there are references as well as direct examples, from Luhmann and Boehm to Baudrillard and Aarseth to Zumthor and Mallet-Stevens.

Mit dem vorliegenden Text wird auf einer transdisziplinären Metaebene die heutige Verfasstheit der Architektur als ubiquitäres Gesamtkunstwerk des digitalen Zeitalters thematisiert. Zentral ist dabei die Forderung, Architektur als mediales Scharnier zu definieren. Dies geschieht über die als miteinander

verwoben angesehenen Medienformate respektive Kunstgattungen Architektur, Film und Computerspiel. Alle drei sind nicht nur Wahrnehmungsmodi von Architektur, sondern bereiten über ihre basalen Schnittmengen der raumzeitlichen sowie bildlichen Perzeption bzw. Wesenheit die Hinführung zur Definition der Architektur als mediales Scharnier.

Neben Begriffen und Theorien der Medienwissenschaft, Filmwissenschaft, Game Studies, Architekturgeschichte, Bildwissenschaften und Philosophie, werden zudem Verweise auf tiefer gehende Beispiele gegeben oder auch direkt dargelegt, von u.a. Luhmann und Boehm über Baudrillard und Aarseth zu Zumthor und Mallet-Stevens.

1. Einleitung – Ein inhärenter Kosmos

Architektur gliedert und rhythmisiert seit jeher die reale Alltagswelt sowie fiktionale und daher virtuelle Welten des Menschen. Sie ist seit den als Zufluchtsorten annektierten Höhlen schon immer selbst Kunstobjekt oder zumindest Behältnis oder Träger selbiger in Form von Museen oder reich verzierter Fassaden. Diese Ausformungen finden in fiktiven Welten korrespondierende wie auch konterkarierende Adaptionen und Konnotationen architektonischer Formensprachen, Bildlichkeiten und Strukturen.

Bereits Richard Wagners oder Rudolf Steiners Idee des Gesamtkunstwerks in Form einer alle Künste unter ihren Fittichen umfängenden Architektur zelebrierte selbige als intermediales Kontinuum. Mit der Etablierung bzw. Erhebung des reinen Baumaterials und dessen serieller Fertigung zur Kunst selbst durch Architekten wie Adolf Loos oder Ludwig Mies van der Rohe, avancierte die Architektur im Verbund mit Fotografie und Film schließlich zu einem neuartigen, in physischen wie virtuellen Bildern, dem intermedial ubiquitären *image* im Sinne W.J.T. Mitchells,¹ fortwirkenden Gesamtkunstwerk. In diesem Verständnis umfängt ein Bauwerk nicht mehr nur alle anderen Gattungen und Medien, sondern geht in ihnen auf und durchdringt sie in ihrer bildlichen wie raumzeitlichen Medialität.

Mit der zunehmend digital vernetzten Alltagswelt der heutigen Gesellschaft erlangt Architektur, zumindest jene der sogenannten Star-Architekten einen neuen Stellenwert in unserer Kultur, der über Kunstgattungen, Medienformate sowie reale und fiktionale Räume hinausgeht und deren Grenzen sogar diffus werden lässt.² Architektur ist heute, so beweist der 1997 durch

¹ Mitchell unterscheidet das materielle Bild *picture* vom virtuellen bzw. immateriellen Bild *image*. Letzteres ist entkoppelt von einem materiellen Bild und ist nicht nur intermedial in andere Medienformate übertragbar, sondern existiert auch vor dem geistigen Auge der Rezipienten. Das *image* ist also die bildliche Internalisierung eines Motivs (vgl. MITCHELL 2001: 166).

² Im Jahr 2010 zeigte das *Centre Georges Pompidou* mit *Dreamlands* eine Ausstellung zu fantastischen Bauwerken vergangener Weltausstellungen und wie diese Stadt- und Architekturillusionen forcierten und heutige Stadtlandschaften füllen. Das 1977 von Richard Rogers und Renzo Piano vollendete *Centre Georges Pompidou* ist zugleich Hülle und selbst Schaustück dieser Ausstellung (vgl. BAJAC/OTTINGER 2010).

Frank O. Gehrys *Guggenheim-Museum Bilbao* ausgelöste ›Bilbao-Effekt‹, mehr denn je das zentrale Medium, das alle Lebensbereiche umgibt und durchdringt. Daher ist es umso wichtiger, die zeitgenössische, auf ihre äußere Erscheinung fokussierte und transdisziplinär mediatisierte Architektur, die sich des vorgenannten Umstands bewusst zu sein scheint, verstehen und erfahren zu können.³

Architektur ist Kunst und umgibt die Menschen nicht nur und schafft physisch reale Orte und Räume, sondern durchdringt sie auch als evokatives Corporate Design, als kulturelles Gut und Medium mannigfaltiger Projektionen, die sodann vor dem geistigen Auge Verknüpfungen und Werte erstellen.

Architektur muss, so die Forderung dieses Textes, als mediales Scharnier begriffen ja gar definiert werden, das nicht nur Tor zu Medienwelten ist, sondern auch durch unterschiedliche, auf aktuellen Medientechnologien basierenden Wahrnehmungsmodi erfahren werden kann. Folglich ist Architektur zum einen in vielen Bauaufgaben als Tor in sowohl fiktive (Oper, Theater) wie auch reale (Flughafen, Bahnhof) ferne Welten zu verstehen. Zum anderen ist sie als Szenerie anderer Kunstdisziplinen und Medienformate seit jeher auch selbst Gegenstand ferner Welten. Hier sei nur auf die fantastischen Bauvolumen in den Gemälden Hieronymus Boschs, textliche Manifestationen wie den mythischen Turmbau zu Babel oder Kafkas *Das Schloss* (1926), Fritz Langs Handlungsort in Gestalt des Molochs Metropolis im gleichnamigen Film von 1927 oder die eindringliche Art-Déco-Architektur der Unterwasserstadt Rapture im 2007 erschienenen Computerspiel *Bioshock* verwiesen.

Architektur als mediales Scharnier verbindet also nicht nur Medien- sowie Alltagswelten miteinander, sie faltet sie auch aufeinander. Sie ist als Medium im Medium das Agens zur Rhythmisierung und Kategorisierung fiktiven Raums. Sie ist das ›Dazwischen‹, das *image*, sie oszilliert zwischen Medium und Form und bildet somit eine paradoxe Wiedereinschreibung im Sinne Niklas Luhmanns.⁴

Drei der besagten Wahrnehmungsmodi sollen nachfolgend aufgrund ihrer raumzeitlichen, der Bewegung und Navigation verhafteten Gemeinsamkeiten als ein intermedial verflochtener, inhärenter Kosmos dargelegt werden:

³ Bereits 1972 versuchten Robert Venturi und Denise Scott Brown die Rezeption der Stadt durch Fotografie und Film aus dem Auto heraus zu analysieren. Das Auto als das die Stadt gliedernde Element und deren Repräsentation im damaligen Alltag. Die Architekten nahmen damit nicht nur Googles Streetview vorweg, mit dem man heute ubiquitär alle Städte der Welt virtuell von der Straße aus erleben kann, nach Martino Stierli versuchten sie auch mehr den aktuellen Stand US-Amerikanischer Städte, deren kognitive Erfassung und weniger deren Vorbildfunktion zu thematisieren. (vgl. VENTURI/SCOTT BROWN/IZENOUR 1972; STIERLI 2005: 37).

⁴ Nach Luhmann manifestieren sich Formen durch feste Kopplungen der Elemente eines Mediums. Dabei ist die Unterscheidung zwischen Medium und Form selbst wieder eine Form. Sie enthält sich selbst, was Luhmann als paradoxen Zustand des re-entry beschreibt. Zudem kann die Form nach Luhmann immer wieder als Medium zu weiteren Formbildungen genutzt werden. »Anders als bei Naturdingen wird das Material, aus dem das Kunstwerk besteht, zur Mitwirkung am Formenspiel aufgerufen und so selbst als Form anerkannt. Es darf selbst erscheinen, ist also nicht nur Widerstand beim Aufprägen der Form. Was immer als Medium dient, wird Form, sobald es einen Unterschied macht, sobald es einen Informationswert gewinnt, den es nur dem Kunstwerk verdankt« (LUHMANN 1995: 169-176).

Der architektonische als erster Wahrnehmungsmodus meint die phänomenologische Erfahrung von Architektur und ihren Raumgefügen im objektiven, nonlinearen Sinne. Die multisensorische Perzeption der gebauten Wirklichkeit lässt eine Navigation in dramaturgisch gesetzten Raumabfolgen und deren emergenten Handlungsoptionen zu.

Der filmische Zugriff auf Architektur als zweiter Wahrnehmungsmodus liegt zum einen in der audiovisuellen Rezeption des Gebäudes oder dessen Adaption im linearen, durch eine sequenzielle Bildfolge repräsentierten, filmischen Raum – sei es ein Werbespot oder Dokumentar- bzw. Science-Fiction-Film. Hier existieren keine emergenten Handlungsoptionen, da die Kamera den vorfilmischen Raum in einer durch Storyboard, Plot und *editing* festgelegten Choreographie durchquert. Im Film wird Architektur folglich mittels einer Bewegung im Raumbild erfahren. Serielle Einzelbilder verschmelzen zum Bewegungsbild und erzeugen so, wie auch in der Fotografie, eine Repräsentation der Architektur oder der Kulissen.

Der dritte ebenfalls fiktive, da virtuelle Wahrnehmungsmodus von Architektur als raum-zeitliche, interaktive Simulation im Computerspiel birgt nun eine neuartige Weise, Architektur zu erleben. Die Spieler können aufgrund audiovisueller Perzeption über Eingabeperipherien im Raumbild des Computerspiels selbst navigieren. Diese performative Interaktion ist jedoch an vorprogrammierte Begebenheiten gebunden, die den beispielbaren spielimmanenten Raum sowie die emergenten Handlungsoptionen vorgeben.

Im Folgenden soll die Forderung nach dem Verständnis der Architektur als mediales Scharnier daher auf Basis bildlicher und raumzeitlicher Dimensionen verifiziert werden. Die Verflechtung zwischen Architektur, Film und Computerspiel lässt sich natürlich nicht ohne Weiteres in diese beiden Perzeptionsebenen trennen, da sie ihrerseits einander benötigen. Dennoch soll dies zum Wohle eines besseren Verständnisses hier erfolgen, um die Architektur als mediales Scharnier, als ubiquitäres Gesamtkunstwerk des medialen Zeitalters zu postulieren.

2. Architektur als mediales Scharnier I – Raumzeitliche Unumgänglichkeit

Mit dem Ende des zwanzigsten Jahrhunderts verwächst das Computerspiel mit den bereits untereinander verwobenen Disziplinen Film und Architektur.⁵

Die Verschmelzung zeigt sich in den Grundfesten dieser drei Medien respektive Künste: Korrespondiert der an eine Sequenz gebundene, lineare filmische Raum in Bezug auf raumzeitliche Verdichtung, Fragmentierung und Virtualität mit dem spielimmanenten Raum (vgl. BONNER 2014a), so ist zwi-

⁵ In Bezug auf die Wechselwirkung zwischen Bauwerken und bewegten Bildern hält Robert Mallet-Stevens bereits 1925 fest, dass die moderne Architektur und der Film sich gegenseitig nachhaltig beeinflussen. Er merkt an, dass erstere ipso facto ein kinematographisches Szenenbild liefert und über sich hinaus greift (vgl. MALLET-STEVENS 1925: 95-98; 2004: 104f.).

schen Architektur und Computerspiel ein noch engeres Beziehungsgeflecht zu erkennen. Beide bereichern die Verschmelzung um den Aspekt der Interaktivität oder auch der nonlinearen Raumerfahrung, wie es an anderen Stellen bereits näher erläutert wurde (vgl. BONNER 2013; 2014b; 2014c). In diesem Kontext postuliert Mike Gust: »playing a videogame is like experiencing architecture. [...] Architecture is the art form closest to the gaming experience, [...]. Only architecture completely enfolds us as thoroughly as gaming« (GUST 2009: o.S.). Hier lässt sich auch eine Definition des Architekten Peter Zumthor einbringen. Nach ihm ist Architektur »Hülle und Hintergrund des vorbeiziehenden Lebens, ein sensibles Gefäß [sic] für den Rhythmus des Schrittes auf dem Boden« (ZUMTHOR 2010: 12). Diese Definition ist auch auf digitale Spiel- und Levelarchitekturen anwendbar. Dabei bilden Hülle und Hintergrund die begehbaren Levelpfade und ihre Kulissenbereiche, während die Spieler das vorbeiziehende Leben verkörpern. Der Rhythmus-Aspekt kann zudem auf Gameplay und Bewegungsmuster bezogen werden. Neben der im Film dargestellten Bewegung ist die Navigation folglich die entscheidende Form der Medien Architektur und Computerspiel (vgl. GÜNZEL 2008: 172).

Mit Beginn der dreidimensionalen Computerspiele wurde zuweilen die Erzählperspektive des Hollywood-Kinos adaptiert und auf die Erfordernisse des digitalen Spiels angepasst. Andreas Rauscher definiert dieses intermediale Moment als »Genre-Settings, die als Kulisse und Zeichensystem für die ludischen Ereignisse dienen« (RAUSCHER 2012: 19). Wie der Film, besteht auch das Computerspiel aus einem auf einer zweidimensionalen Fläche mediatisierten Raumbild. Das Medium des vorfilmischen Raums wird durch Kinetographie und *editing* zur Form, während das Raumbild im spielimmanenten Raum zum Medium und die Navigation des Spielers in der Schleife mit dem Algorithmus zur Form wird.

Michael Nitsche definiert den Film als lineare Beschreibung und das Computerspiel als nonlineare Erkundung (vgl. NITSCHKE 2008: 79). Zudem merkt er an, dass die evidenten Parallelen zwischen Filmen und Computerspielen als »space-driven necessities« verstanden werden sollten, nicht als durch das Kino erbrachte Richtlinien für Spiele (NITSCHKE 2008: 74). Nitsche fasst zusammen: »In a 3D video game, one has to write one's own play in space by acting in it. Events need to be defined and realized in their spatiotemporal setting by the player« (NITSCHKE 2008: 51). Er stellt fest, dass Architektur und Film zwei grundlegende Medien für die Form respektive das Medium Computerspiel sind. Die Spieler mögen zwar einen filmischen Raum betreten, darin bewegen, handeln und erkunden sie jedoch interaktiv gemäß Algorithmen und emergierenden Handlungsoptionen: »The necessary eye of the virtual camera makes these spaces cinematic and the interaction makes them accessible much like architectural structures« (NITSCHKE 2008: 85).

Ähnliches schreibt auch Mike Jones im Kontext des Umbruchs von der physischen zur digitalen Kamera. So produziert ein *live-action movie* aufgrund eines Storyboards und den daraus erfolgenden *shots* und Erzählperspektiven Sequenzen, welche die Position der Zuschauer vorbestimmen.

Filmarchitekturen und Kulissen werden in Bezug zu diesen Kadrierungen erstellt und müssen daher kein kohärentes Ganzes bilden. Jones nennt diese fraktale, durch feste Blickperspektiven bestimmte Methode »staging for the camera«, während die 3D Umgebung eines Animationsfilms oder Computerspiels hingegen unter der Prämisse einer unvorhersehbaren, nonlinearen virtuellen Kamera erstellt wird: »staging of the camera« (JONES 2007: 230f.; Herv. im Original). Raum und Spielwelt werden also, so Jones, zuerst um ihrer selbst willen entworfen und nicht in Storyboards erdacht.

So ist es bezeichnend, dass Ken Adam, berühmt für die ikonischen Filmarchitekturen in *Dr. Strangelove* und sieben James-Bond-Filmen zwischen 1962 (*Dr. No*) und 1979 (*Moonraker*), im Jahr 2003 die digitale Spielarchitektur für Level des Computerspiels *Golden Eye. Rogue Agent* (2004) entwarf (ADAM/FRAYLING 2008: 110). In der Diegese des Spiels werden Bösewichte und Handlungsorte der Kinofilme wild miteinander vermischt, sodass eine kaleidoskopartige Erfahrung entsteht. Adam sah dies als Chance, viele seiner analogen im vorfilmischen Raum erbauten Bond-Sets digital neu zu interpretieren:

First he was reluctant to sign up, not wishing simply to recycle his work, but the multiple viewpoints of the game players, as distinct from the single viewpoint of the cinema audience, and the new geography of the sets that is demanded – plus the fact that the game could go on for up to twenty hours – made the project an interesting challenge, and a chance to develop some of his greatest hits. (ADAM/FRAYLING 2008: 110)

Im Kontext dieser Herleitung und der zuvor dargelegten Definitionen Gusts und Zumthors können Level oder digitale Spielwelten folglich mit Museen, Flughäfen oder auch Opernhäusern der gebauten Wirklichkeit verglichen werden. Die Besucher können je nach Status (Mitarbeiter, Fluggäste, Kunst- und Kulturinteressierte) nur eine gewisse Abfolge von Raumkonstellationen durchqueren und deren limitierte, emergente Handlungsoptionen nutzen. Den Museumsbesuchern ist es z.B. nur erlaubt sich in den Ausstellungsräumen sowie Zu- und Übergangspassagen aufzuhalten und die Toiletten, den Museumsshop oder das -café zu nutzen. Ähnlich könnte jeder Bautyp gegliedert werden. Dabei existieren gedehnte (Ruheorte wie das Café oder ein White Cube mit Bänken) und geraffte Räume (Treppenhäuser, Durchgänge oder Ausstellungsräume mit bekannten Kunstwerken). Diese limitierten Bewegungs- und Handlungsmuster sind auch evidenter Grundstein der Computerspiele. So lassen sich in Spielarchitekturen nur gewisse Räume betreten oder Zugänge öffnen, während etliche Türen eines digitalen Flures mit mehr oder weniger modellierten Türpolygonen und -texturen zwar auf weitere Räume verweisen, deren Existenz aber zum einen nicht gegeben ist und deren Zugang zum anderen verwehrt bleibt (vgl. BONNER 2014a).

Oft wird ein zu erkundendes Bauwerk aufgrund von Rechenleistung gar nur so weit modelliert, wie es für die Navigation des Spielers nötig ist. Dieses fragmentarische Moment der Polygongeäude ist wiederum den Filmkulissen gemein – man denke nur an *Metropolis* oder Jaques Tatis *Playtime* (1967).

Wie digitale Spielwelten werden auch architektonische Räume durch die Art ihrer Nutzung lebendig und bilden Muster aus. Letztere reflektieren gleichzeitig die architektonischen Strukturen, sodass die Gliederung und Anordnung von Bauvolumen, Gebäuden und deren *props* als evokative Architektur nicht nur über sich selbst hinaus auf handlungs- und navigationsrelevante Optionen verweist, sondern auch Wertigkeiten auf den Plot oder spezielle Figuren projiziert. Digitale Spielarchitektur ist folglich immer auch *architecture parlante*.⁶

Bereits Nitsche zeigt auf, dass die *cognitive maps* des Stadtplaners und Architekten Kevin Lynch, die er in den 1960er Jahren zur Strukturierung und Rhythmisierung US-Amerikanischer Städte konzipierte, auch zentral für die Navigation durch digitale Spielwelten und deren teils megalomane, hypertrophe Architekturen sind (vgl. NITSCHKE 2008: 161). Lynch konzipiert mit *path*, *landmark*, *edge*, *node* und *district* fünf räumliche Komponenten (LYNCH 1960: 8, 47f.), die zur Strukturierung und Rhythmisierung der Architekturen, Objekte und Landschaften in digitalen Spielwelten genutzt werden können (vgl. BONNER 2015a). Die Art der Nutzung und des Standorts im spielimmanenten Raum lässt einer räumlichen Struktur dabei verschiedene Komponenten zuteilwerden: In *Mirror's Edge* (2008) sehen die Spieler während des gesamten Plots den monolithischen Wolkenkratzer Shard, der zugleich erst im letzten Level zum finalen Handlungsort wird. Von weitem dient das Bauwerk als *landmark* und somit der Orientierung. Die Bedeutung respektive Funktion wandelt sich schließlich von der landmark- zu einem System aus *path*-, *edge*- und *node*-Konnotation. Da Nutzung und örtlicher Bezug wechseln, ist die *cognitive map* stetig einer Veränderung und Neuordnung unterzogen.⁷ Sie reiht folglich Ereignisse in räumlicher Abfolge auf und positioniert die Spieler bzw. deren Avatar in Relation dazu. In diesem Kontext ist abermals Luhmann von Belang:

Der Raum macht es *möglich*, daß *Objekte ihre Stellen verlassen*. Die Zeit macht es *notwendig*, daß die *Stellen ihre Objekte verlassen*. Kontingenz wird dadurch mit Notwendigkeit, Notwendigkeit mit Kontingenz versorgt. [...] Als wahrnehmbare Objekte müssen Kunstwerke diese Medien, Raum und Zeit benutzen, um jeweils von ihrer Stelle aus alle anderen Räume und Zeiten auszuschließen. Als Kunstwerke erzeugen diese Objekte aber zugleich imaginäre Räume und Zeiten. Imagination konstituiert sich durch ein Einschließen des Ausschließens der immer hier und jetzt realräumlich und realzeitlich gegebenen Welt. (LUHMANN 1995: 181, 183; Herv. im Original)

Zum Thema der Architektur in Computerspielen existieren zwei Überblick gebende Werke (vgl. BORRIES/WALZ/BÖTTGER 2007; WALZ 2010). Hierbei fehlt bisher jedoch eine bildwissenschaftliche und architekturhistorische bzw. -theoretische Erschließung des Themas (vgl. BONNER 2013; 2014b; 2015a). Bereits im Jahr 2002 trug Ernest Adams entscheidende Erkenntnisse und Gedanken in einem Artikel zusammen (vgl. ADAMS 2002). Die digitale

⁶ Der Begriff wird im Folgenden noch erläutert.

⁷ Auf ähnliche Weise geht Kurt Lewin bereits 1917 auf die gerichteten Räume der Frontstellungen ein. Sein phänomenologischer Ansatz lässt sich im Besonderen auf Echtzeitstrategiespiele anwenden (vgl. LEWIN 2006).

Spielarchitektur ist als narrative Architektur zu verstehen und übernimmt nicht nur unterschiedliche, sondern auch spielentscheidende Funktionen. Sie ist Kulisse, atmosphärischer Rahmen und hilft dem Spieler bei der Orientierung respektive Navigation in der virtuellen Welt. Je nach Konzeption und Genre führt sie den Nutzer, erlegt ihm Rätsel auf oder wird gar selbst zum Hindernis oder Kontrahenten, wie z.B. in *Portal 2* (2011).

Ulrich Götz sieht in den dreidimensionalen narrativen Räumen eine Übereinstimmung zu real erbauter Architektur, die sich dem Besucher durch Erkundung erschließt (vgl. GÖTZ 2007: 134). Steffen P. Walz nutzt Le Corbusiers Prinzip der *promenade architecturale* um die rhythmische Erzählweise in Computerspielen zu beschreiben (vgl. WALZ 2010: 30). Walz führt weiter aus, dass Bewegung und Rhythmus sowohl in der Architektur als auch in Spielen genutzt werden und eine Voraussetzung für Räumlichkeit sind (vgl. WALZ 2010: 29):

Thanks to material and immaterial emphases and the ordering of interior and exterior space, movement affects, shocks, or surprises us, reveals secrets, and, most importantly, asks us to actively participate in a space intellectually, physically, and relationally. (WALZ 2010: 30)

Auch Espen Aarseth postuliert: »games celebrate and explore spatial representation as a central motif and raison d'être« (AARSETH 2007: 44). Götz folgert, dass Spiele und Architektur in Bezug auf visuelle Präsentation und räumliches Erleben konvergieren (vgl. GÖTZ 2007: 134f.). Folglich erfahren Spieledesigner und Architekten dieselben Probleme in der Konstruktion des Raumes und nutzen dieselben Arbeitsmethoden. Nach Götz überschneiden sich die Berufsfelder des Architekten und des Spielentwicklers derart, dass ähnliche künstlerische Ergebnisse entstehen (vgl. GÖTZ 2007: 134f.). Dies belegen z.B. Christopher Totten, Olivier Azemar oder Martin Nerurkar. Alle drei sind ausgebildete Architekten und arbeiten bzw. arbeiteten in der Gamesbranche (vgl. BONNER 2015a).

Die Spieler werden in einem derartigen, Architektur simulierenden, spielimmanenten Raum emotional eingebunden und erzeugen so durch algorithmische Rückkopplung mit der Spielwelt Atmosphäre. In diesem Kontext ist ein Bezug zu Gernot Böhme herstellbar:

Der leibliche Raum ist weder der Ort, den ein Mensch durch seinen Körper einnimmt, noch das Volumen, das diesen Körper ausmacht. Der leibliche Raum ist für den Menschen die Sphäre seiner sinnlichen Präsenz. (BÖHME 2006: 88)

Sowohl der leiblich gespürte Raum, als auch die Gameplay-Performanz, so kann festgehalten werden, fordern die sinnliche Präsenz respektive das Hinausspüren der Rezipienten.⁸

Dieses Moment wird durch die Bildhaftigkeit digitaler Spielarchitektur und deren meist archetypische Formensprachen und Baustile im Sinne der *architecture parlante* unterstützt. Letztere Art von Bauwerken soll durch ihre

⁸ Für eine tiefer gehende Darlegung zum Thema Atmosphäre, Architektur und Computerspiel vgl. BONNER 2014c.

Formensprache und Bauvolumina über sich selbst hinaus auf ihren eigentlichen Inhalt, ihre eigentliche Funktion verweisen und wurde durch Architekten wie Claude-Nicolas Ledoux und Étienne-Louis Boullée zum Ende des *Ancien Régime* bzw. zu Beginn der französischen Revolution erdacht und zum Teil auch verwirklicht.⁹ Im Bereich der Game Studies und im Game Design spricht man hierbei von *environmental storytelling*. Der Begriff meint allerdings nicht nur die digitale Spielarchitektur, sondern alle Elemente der Levelstruktur einer Spielwelt. In diesem Zusammenhang ist auch Umberto Eco's Theorie des ikonischen Codes wichtig: Danach kann Architektur als Kommunikation wahrgenommen und auch verstanden werden, wenn die Codierung durch bereits bekannte oder abgeänderte Formen decodiert werden kann (vgl. ECO 2006). Einen ähnlichen Aspekt liefern Peter G. Richter und Katrin Goller aus architekturpsychologischer Perspektive. Sie sprechen von einer mentalen Informationsverarbeitung, die dazu führe, Bilder realer Objekte in Symbole zu transformieren. Diese Symbolbildung diene der Generierung von räumlicher Information. Richter und Goller folgern daraus, dass Architektur für den Betrachter aus bedeutungstragenden Formen besteht (GOLLER/RICHTER 2008: 148). Lynchs bereits dargelegtes Prinzip der *cognitive maps* ist eine Methode eben jener phänomenologischen Codierung von Architektur und Raum und auch Aarseth beschreibt dieses Moment für die Gameplay-Erfahrung, wenn er schreibt, dass die Repräsentation von Objekten im spielimmanenten Raum nicht räumlich, sondern symbolisch und regelbasiert ist (vgl. AARSETH 2001: 311). Der Architekturtheoretiker Lebbeus Woods stellt dies auch für physisch reale, urbane Gefüge fest: »All designed space is in fact pure abstraction, truer to a mathematical system than to any human ›function«« (WOODS 1997: 23). Die bisherigen Ausführungen korrespondieren indirekt mit Henry Jenkins' Definition der Game Designer als narrative Architekten, die ›spatial stories‹ konzipieren (vgl. JENKINS 2004).

Die Fokussierung der Computerspiele auf Handlungsraum und -ort sowie deren Gliederung bzw. Rhythmisierung durch Architektur und architektonische Strukturen führt zwangsläufig zu Michel Foucaults Konzept der Heterotopien als fruchtbares und gewinnbringendes Kategorisierungsmodell und Analysewerkzeug für Level digitaler Spielwelten (vgl. FOUCAULT 2006). Auch wenn Foucault mit den sechs Heterotopien-Disziplinen und deren alternativen Regeln abseits der Alltags-Konventionen real existierende Orte und gesellschaftliche Strukturen verdeutlicht, eignen sie sich sowohl zur Beschreibung der virtuellen Raumbilder selbst als auch der darin simulierten, diegetischen Orte. Dies thematisiert auch Peter Scheinpflug. Nach ihm ist der Begriff im wissenschaftlichen Diskurs mittlerweile zum Wohle der Beschreibung von imaginären, medial konstruierten Räumen erweitert worden (vgl. SCHEINPFLUG 2014: 110). Das Heterotopie-System eignet sich durchaus als Werkzeug zur Analyse, wie es an anderer Stelle mit *Portal 2* gezeigt wurde (vgl. BONNER

⁹ Der von Boullée im Jahr 1784 erdachte *Cenotaphe à Newton* ist das Schaustück der *architecture parlante*. Seine rein bildliche Verwirklichung in Form von Grafiken verdeutlicht zudem den utopischen virtuellen Charakter der Mehrheit dieser oft hypertrophen Projekte.

2015b). So merkt Espen Aarseth bereits 2001 indirekt an, dass Computerspiele sich über die Art ihrer räumlichen Darstellungen kategorisieren lassen (vgl. AARSETH 2001: 317).

Mit Jean Baudrillards Begriffspaar »Virtuelle Architektur« und »Klonarchitektur« oder Woods Theorie des *freespace*, einem Konzept der kybernetischen Verschmelzung von gebauter Wirklichkeit und digitaler, virtueller Welten (vgl. WOODS 1997: 26), existieren noch weitere Aspekte, die helfen Gameplay, Bewegungsmuster, Level und Architektur digitaler Spielwelten zu analysieren (vgl. BONNER 2015a).

Im Kontext der Architektur als mediales Scharnier muss vergegenwärtigt werden, dass Architektur als gebaute Wirklichkeit sowie in passiver Rolle als Kulisse im Film und als aktive Levelstruktur im Computerspiel als *currency* im Sinne Judith Williamsons Wertigkeiten auf Handlungsorte und Figuren projiziert.¹⁰

Basis der Verflechtung aller drei Kunstgattungen, Disziplinen respektive Medienformate ist neben der raumzeitlichen Performanz auch die Bildlichkeit.¹¹

3. Architektur als mediales Scharnier II – Das Raumbild als sinngebende Codierung

Für die Definition der Architektur als mediales Scharnier ist es unerlässlich, das Raumbild als sinngebende Codierung zwischen Architektur, Film und Computerspiel zu verstehen. Dabei ist, wie zuvor dargelegt wurde, die Perzeption von Raum durch mediale Internalisierung und physisch reale Erfahrung grundlegend. Gundolf Winter merkt hierzu an: »Im virtuellen Raum befindet sich der Betrachter in Bildern, nicht im motorischen Raum, auch wenn ihm dies die Bilder, die ihn nachzuahmen, zu simulieren versuchen, suggerieren« (WINTER 2009: 47). Sowohl die gebaute Wirklichkeit als auch das mediatisierte Raumbild werden als symbolhaltiges Artefakt vor dem geistigen Auge (de)codiert. Dies wurde bereits erläutert und korrespondiert zudem mit Gilles Deleuzes Konzept der aktuellen Wahrnehmung eines Betrachters als Sternennebel virtueller Bilder. Letztere sind dabei Erinnerungen, die sich auf das aktuell Wahrgenommene beziehen. Beide Ebenen interferieren bei der richtigen Codierung und bilden Analogien, Metaphern und ähnliche Verbindungen. Dadurch kann bei zukünftigen Wahrnehmungen, dies postuliert auch William-

¹⁰ Williamson etabliert bereits 1978 die Theorie der *currency*. Demnach muss für die Werbung ein der Realität entnommenes Bedeutungssystem existieren, das den Rezipienten den Transfer auf das Werbeprodukt erlaubt. Folglich sind Bauwerke, Landschaftsszenarien und die darin stattfindenden Handlungen intermedial und somit als *currency* zu bezeichnen, da deren repräsentierte Werte auf die Polygonstrukturen der Spielwelt projiziert werden können. Die gebaute Wirklichkeit wird zum intermedialen Symbol des Wertaustausches (vgl. WILLIAMSON 2005: 19f.).

¹¹ Letztere ist nicht nur durch die softwaregestützten, Kreativ- und Produktionsprozesse der drei Welten gegeben, sondern auch aufgrund der ubiquitären, massenmedialen Verbreitung durch Grafiken, Fotografien, Bewegtbilder, Simulationsbilder etc.

son mit ihrer *currency*-Theorie,¹² jedes die Rolle des anderen übernehmen (vgl. DELEUZE 2007: 251f.). Dieses rhizomatische Geflecht von *images* ist die Basis der raumzeitlichen Simulation bzw. Repräsentation des Raumbilds.¹³

Ein zentrales Beispiel der Architekturgeschichte ist der bereits zu Beginn erwähnte ›Bilbao-Effekt‹: Das 1997 von Frank O. Gehry erbaute *Guggenheim-Museum Bilbao* verhalf der Stadt zu einem wirtschaftlichen und strukturellen Aufschwung. Durch Gehry erhielt die Architektur eine neue Dimension der Öffentlichkeitsarbeit und medialen Präsenz.

Seither versuchen viele Städte ihr Stadtbild durch ikonisch-expressive Gebäude aufzuwerten. Dadurch entstehen Bauwerke mit einer derart allgemeingültigen, dominanten und einprägsamen Bildsprache, dass sie als Symbole des Austauschs der globalisierten Gesellschaft funktionieren.

Im Kontext öffentlicher Prestige- und urbaner Großprojekte ist die heutige Architektur ein in ihrer äußeren Erscheinung verhaftetes und somit auf die eigene Bildhaftigkeit fokussiertes Artefakt. Frederic Jameson kritisiert bereits 1991 den Hunger nach Architektur, der allerdings das rein visuell-perzeptive Verlangen nach Fotografien, nach Bildern war und ist. Daraus folgert er, dass die postmoderne Architektur scheinbar für die Fotografie konzipiert wurde, da sie nur dort ihre Aktualität und Existenz ausströme (vgl. JAMESON 1991: 99).

Weiterführend bemerkt Wolfgang Sonne, dass Architektur im Diskurs meist aufgrund von Fotografien und Beschreibungen und weniger durch affektive Begehungen beurteilt wird. Zudem produzieren Ingenieure und Architekten selbst nur Darstellungen ihrer Bauwerke. Auch in der Film- und Computerspielbranche werden Kulissen, Architekturen, Objekte, Plot etc. in Storyboards, Konzeptzeichnungen, Renderings und Editoren vornehmlich bildlich erdacht. Darüber hinaus weist Sonne ohne eine genaue Nennung darauf hin, dass mittlerweile viele die Medien als das Eigentliche der Architektur stilisieren.¹⁴ Sonne kommt dabei zu der Erkenntnis, dass die Gebäude erst im Verbund mit ihren Darstellungen Architektur bilden (vgl. SONNE 2011: 7). In Hinblick auf Deleuzes Umschreibung der virtuellen Bilder kann hierbei abermals auf Mitchell Bezug genommen werden, der die »Bilder als Leitwährungen der Medien« versteht (MITCHELL 2001: 160). Dieses Moment medialer Internalisierung ist zentral für die hier vorgenommene Darlegung der Architektur als mediales Scharnier.

¹² Williamson beschreibt die medienübergreifende Präsenz der Werbung, die eine unabhängige Realität mit der Alltagsrealität des Konsumenten verknüpft. Ist ein so verwobenes Symbol erst einmal etabliert, so Williamson, nutzt der Verbraucher den Code auch in umgekehrter Bedeutungsrichtung (vgl. WILLIAMSON 2005: 11f., 14).

¹³ Läuft der Film in einer festen Sequenz von Szenen ab und erweist sich daher als lineares Raumbild mit der immergleichen Kadrierung (Repräsentation), so kann das Computerspiel auf Basis seiner interaktiven Natur als ein von den Spielern nonlinear gesteuertes Raumbild bezeichnet werden, da die Kadrierung des Bildschirms stets veränderbar ist (Simulation).

¹⁴ Im Kontext von Architektur, Bild, Bildlichkeit und medialer Ubiquität des Bilds sind die Ausführungen des finnischen Architekten, Theoretikers und Philosophen Juhani Pallasmaa ebenfalls zentrale Publikationen. Besonders das bereits 1997 erschienene Buch *The Eyes of the Skin* verspricht im Kontext der Computerspiele eine lohnende Lektüre zu sein, die viele neue Erkenntnisse bringt (vgl. PALLASMAA 2011; 2012).

Andreas Beyer, Matteo Burioni und Johannes Grave gehen mit Sonnes Ausführungen über die bildlich-mediale Vermittlung konform, wenn sie die Architektur ebenfalls als durch Bilder oder bildliche Entwurfspraktiken erdachte Objekte definieren (vgl. BEYER/BURIONI/GRAVE 2011: 11). Zudem, so die drei Verfasser, dient sie selbst als Bildträger oder nimmt als *iconic building* bildhaften Charakter an.¹⁵ Diese Bildlichkeit ist jedoch Ausdruck einer zunehmend rein visuellen Sinnlichkeit, die sich einer der Architektur eigenen Raumwahrnehmung verweigert. Aus dieser Kritik ergibt sich für die Autoren das Oszillieren zwischen leiblich-räumlichem Erfahren und aufmerksamem Betrachten der Architektur als Lösungsweg (vgl. BEYER/BURIONI/GRAVE 2011: 18f.).

In diesem Kontext führt Greg J. Smith aus, dass Architekten ihre Projekte mittels Grafiken oder 3D-Modellen in fotografischen oder virtuellen Abbildern der jeweiligen Städte darstellen, um zeigen zu können, wie das urbane Gefüge durch die Neu- oder Anbauten komplettiert, kontrastiert und erweitert wird. Die Gamedesigner, so Smith weiter, simulieren ebenfalls eine urbane Welt unter ähnlichen Herausforderungen: Beide Disziplinen konzipieren eine nutzerorientierte architektonische Repräsentation, die soziale und räumliche Eigenheiten kommuniziert. Er begreift das Bild der Stadt folglich als eine transdisziplinäre Angelegenheit (vgl. SMITH 2010).

Thomas Hines begründet den zunehmend bildlichen Zugriff auf Architektur damit, dass die jüngeren Generationen von Architekten durch das Aufwachsen mit Fernsehen und Videospielen über einen erhöhten visuellen Scharfsinn verfügen (vgl. TYLEVICH 2011/2012: 199). Diese Internalisation (interaktiver) raumbildlicher und raumzeitlicher Erfahrungen generiert also ein neuartiges Verständnis von Architektur, Räumlichkeit, Bildlichkeit und Medialität, das miteinander und aufeinander wirkt. Hier kann mit Smith tiefer gehend erläutert werden:

The eye of the contemporary gamer is trained to decode the isometric projection and urban informatics associated with the »god game« genre and switch over to the point of view of a digital citizen in a sandbox style open-city game without skipping a beat. (SMITH 2010: O.S.)

Die polyperspektivische Verfasstheit des Computerspiels erlaubt den Spielern eine neuartige Wahrnehmung raumzeitlicher Strukturen und deren Durchquerung. Benjamin Beil beschreibt dies treffend als eine Kopplung der primären Raumansicht mit alternativen Darstellungsmodi bzw. Repräsentationen (vgl. BEIL 2009: 241).

¹⁵ Wie zum Beispiel die megalomanen Wolkenkratzer im zukünftigen L.A. von *Blade Runner* (1982) mit ihren überdimensionierten alles überstrahlenden Werbebildschirmen – sozusagen eine Wiedereinschreibung des Bewegtbildmediums an einer Kulissenarchitektur im Film im Sinne Luhmanns – oder Frank Lloyd Wrights *Solomon R. Guggenheimmuseum*, dessen spiralförmiger Ausstellungsraum also evokativer Handlungsort für Tom Tykwers *The International* (2009) als eine zentrale, sich um eine wilde Schießerei und einen *plot twist* drehende Szene im Studio nachgebaut wurde.

Nach Gottfried Boehm kann das navigierbare Raumbild als »ein flüssiges und interaktives Mittel der Kommunikation« bezeichnet werden (BOEHM 2011: 170). Er führt dazu weiter aus:

Jedes ikonische Artefakt organisiert sich in der Form einer visuellen, intelligenten sowie deiktischen, und das heisst nicht-sprachlichen, Differenz. Ihre konstitutiven Aspekte sind jeweils andere, ob es sich nun zum Beispiel um Höhlenmalerei, um Ikonen, Masken, Tafelbilder, um dreidimensionale Bildwerke, um Zeichnungen, Fotos, bildgebende Verfahren, Diagramme oder Bewegtbilder handelt. In einem freilich kommen sie allesamt überein: in ihren heterogenen Erscheinungsformen aktivieren sie ein Strukturmoment, das sie miteinander verbindet, sie zu Bildern macht. Alle Bilder arbeiten, wie gesagt, strukturell gesehen, mit dem Wechselspiel eines Kontrastes zwischen kontinuierenden Momenten und diskreten Elementen, sie sind eine »kontinuierliche Diskontinuität«. (BOEHM 2011: 171; Herv. im Original)

Von Boehms Definition der Ikonischen Differenz ausgehend lässt sich ein engerer Bezugsrahmen zum nonlinearen Raumbild des Computerspiels erstellen. So definiert Thomas Hensel das Computerspielbild als einen Bildakt aus durch die Navigation erspielten Bildern, die nur im Augenblick ihres Vollzugs existieren (vgl. HENSEL 2011: 37). Stephan Schwingeler versteht das Computerspielbild in einer fortwährenden Neuberechnung. Es passt sich kontinuierlich dem Standort und der Perspektive der Spieler an (vgl. SCHWINGELER 2008: 59).

Architektur als mediales Scharnier im filmischen Raumbild kann auch zur Architekturkritik genutzt werden. Bereits 1967 kritisierte Jaques Tati mit seinem Film *Playtime* die uniforme Erscheinung des *International Style*. Dies geschieht nicht nur durch die in einer Szene zu sehenden Reiseplakate, die für unterschiedliche Urlaubsziele mittels derselben Architekturfotografie werben, sondern im Besonderen durch die Kulissenaufbauten, die das tradiert romantische und filmisch verkürzte Bild von Paris durch ihre minimalistischen, an Ludwig Mies van der Rohe orientierten und daher nahezu identischen Hochhaus-Architekturen konterkarieren. Der kritisierte Architekturstil ist hier bildlich ubiquitär in den Reiseplakaten der Filmkulisse und als Filmkulisse selbst im filmischen Raumbild vertreten. Er ist als mediales Scharnier die Kritik seiner selbst.¹⁶ Diese filmische Darstellung und Kritik der rein auf die Äußerlichkeiten konzentrierten Bildsprache dieser Architektur korrespondiert 32 Jahre später mit Baudrillards Begriffen »Virtuelle Architektur« und »Klonarchitektur« (vgl. BAUDRILLARD 1999: 25). Das Gros heutiger Architektur dient laut Baudrillard der Kultur und der Kommunikation und fördert die virtuelle Ästhetisie-

¹⁶ Sowohl in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* (1971) als auch in Paul Verhoeven's *Total Recall* (1990) werden dystopische Stadtvisionen durch in den 1960ern erbaute Brutalismusarchitektur in England bzw. Mexico visualisiert. Beide Regisseure nutzen wie Tati die Architektur als mediales Scharnier und ihre Filme gleichermaßen als Architekturkritik am heterogen konnotierten Brutalismus, der jedoch sowohl als Stadtteil neuen Wohnens als auch als Machtarchitektur versagte. Beide Kulissen entstammen der gebauten Wirklichkeit: Während Kubrick das seinerzeit hoffnungsvolle Projekt *Municipal Flat Block 18A Linear North* als düstere, verwiterte Wohngegend des Protagonisten und die bunkerähnlichen Bauvolumen der *Brunel University London* als die Gehirnwäsche propagierende Ludovico Clinic verwendet, illustriert Verhoeven Philip K. Dicks Kurzgeschichte mit Hilfe der PRI-Regime-Gebäude Mexico Citys. Beide Filme nutzen die Bildsprache der polygonalen Baustrukturen und ihres *béton brut* als Krisen- und Abweichungsheterotopie im Sinne Foucaults. In beiden erfahren die Protagonisten eine Manipulation ihrer Identität. Vgl. MEDINA 2011.

rung der Gesellschaft (vgl. BAUDRILLARD 1999: 29). Bildlichkeit und Bildsprache der Architektur sind also unter der Ägide von Kultur und Medien virtuelle Bezugs-Artefakte, die den um und in ihr lebenden Personen ein kulturelles Zugehörigkeitsgefühl, fern von historisch Gewachsenem oder kulturell Etabliertem, darlegt.

Im Kontext zu *Playtime* kann Sonne einbezogen werden, der festhält, dass sich »paradoxerweise aus der Flüchtigkeit des Films die Dauerhaftigkeit der Architektur ablesen [lässt]« (SONNE 2011: 12f.). Dietrich Naumann versteht die bewegten Bilder als Diener der Architektur.¹⁷ Er sieht zudem die Autorenschaft als ein inhärentes Problem der Architektur- sowie der Filmbranche: Beide bestehen aus einem mehrschichtigen Entstehungsprozess, in dem u.a. Kameralleute oder Cutter bzw. Assistenten und Ingenieure durch ihre eigene Perspektive die Vision des Regisseurs bzw. Architekten verändern. Das aus Kunst und Literatur übernommene Autorenbild ist aufgrund der komplexen Verantwortungsverteilung in beiden Disziplinen folglich unzureichend (vgl. NAUMANN 2011: 99). Henry Keazor legt in einem Artikel über die Medienrekurse in der Architektur Jean Nouvel's dessen Ansicht dar, dass sowohl Architekt als auch Regisseur Bilder unter hierarchischen, finanziellen und organisatorischen Zwängen generieren. Dabei unterstehen beide Berufsbilder dem Bauherrn bzw. Produzenten als höherer Instanz, müssen beide ein Budget einhalten und Teamarbeit organisieren (vgl. KEAZOR 2011: 383). Gleiches gilt in Bezug auf Autorenschaft, kreative Prozesse und Produktionsweise auch für Computerspiele, wodurch abermals eine Übereinstimmung der drei raumzeitlichen Gattungen, Medienformate bzw. Wahrnehmungsmodi der Architektur offengelegt ist.

4. Conclusio: Architektur = Mediales Scharnier

Architektur, so ist mit den vorangegangenen transdisziplinären Ausführungen dargelegt worden, wirkt auf mehreren Ebenen und über Medienformate und Gattungsgrenzen hinweg als mediales Scharnier. Diese Internalisierung erfordert es, die Wahrnehmungsmodi und Relevanz zeitgenössischer Architektur in unserer von mannigfaltigen Medien bestimmten Gesellschaft darzulegen und zu interpretieren. Hierbei soll die Definition der Architektur als mediales Scharnier helfen.

Fest steht, die bildhaft-mediale Ubiquität der Architektur und die damit verbundenen Wahrnehmungsmodi (bildlich, architektonisch, skulptural, filmisch-sequentiell, spielimmanent-interaktiv) sind das Agens des Verständnisses der Architektur als mediales Scharnier.

¹⁷ Diese Aussage ist eher kritisch zu sehen. Tatsächlich lässt sich im Sinne der Architektur als medialem Scharnier eher von einem rhizomatischen Kontinuum gleichberechtigter Wahrnehmungsmodi sprechen (vgl. NAUMANN 2011: 99).

Architektur muss mittels der heute alltäglichen viralen, medialen und bildlichen Ubiquität gar nicht mehr selbst leiblich anwesend sein. Sie umgibt uns in ihrer Medialität und ist gleichsam ein raumzeitliches (reflexives) Abbild fiktiver Welten und ihrer selbst.

Literatur

- AARSETH, ESPEN: Allegorien des Raums. Räumlichkeit in Computerspielen. In: *Zeitschrift für Semiotik*, 23(3-4), 2001, S. 301-318
- AARSETH, ESPEN: Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. In: VON BORRIES, FRIEDRICH; STEFFEN P. WALZ; MATTHIAS BÖTTGER (Hrsg.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel [Birkhäuser] 2007, S. 44-47
- ADAM, KEN; CHRISTOPHER FRAYLING: *Ken Adam Designs the Movies. James Bond and Beyond*. London [Thames & Hudson] 2008
- ADAMS, ERNEST: The Role of Architecture in Video Games. 09.10.2002. http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm [letzter Zugriff: 07.02.2012]
- BAJAC, QUENTIN; DIDIER OTTINGER: *Dreamlands. Des Parcs d'Attractions aux Cités du Futur Album. L'exposition*. Ausstellungskatalog, 05.05.-09.08.10. Paris [Centre Pompidou] 2010
- BAUDRILLARD, JEAN: *Architektur: Wahrheit oder Radikalität?* Übersetzt von Colin Fournier, Maria Nievoll und Manfred Wolff-Plottegg. Graz [Literaturverlag Droschl] 1999
- BEIL, BENJAMIN: Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel. In: WINTER, GUNDOLF; JENS SCHRÖTER; JOANNA BARCK (Hrsg.): *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*. München [Wilhelm Fink] 2009, S. 239-257
- BEYER, ANDREAS; MATTEO BURIONI; JOHANNES GRAVE: Einleitung. Zum Erscheinen von Architektur als Bild. In: BEYER, ANDREAS; MATTEO BURIONI; JOHANNES GRAVE (Hrsg.): *Das Auge der Architektur. Zur Frage der Bildlichkeit in der Baukunst*. München [Wilhelm Fink] 2011, S. 11-37
- BOEHM, GOTTFRIED: Ikonische Differenz. In: *Rheinsprung 11. Zeitschrift für Bildkritik*, 1, 2011, S. 170-176. http://rheinsprung11.unibas.ch/fileadmin/documents/Edition_PDF/Ausgabe1/ausgabe_01.pdf [letzter Zugriff: 29.01.2014]
- BÖHME, GERNOT: *Architektur und Atmosphäre*. München [Wilhelm Fink] 2006
- BONNER, MARC: Gebaute Wirklichkeit in digitalen Welten. Die Medialität der Architektur und deren Korrelation mit Bauwerken in Computer- und Videospielen aus einer kunsthistorischen Perspektive. In: KAMINSKI,

- WINFRIED; MARTIN LORBER (Hrsg.): *Gamebased Learning. Clash of Realities 2012*. München [Kopaed] 2013, S. 327-340
- BONNER, MARC: Das (Raum)Bild als sinngebende Codierung des Computerspiels. Korrespondierende Bildlichkeit in Stanley Kubricks und Arthur C. Clarkes 2001: A Space Odyssey und dem Cyberpunk-Videospiel Deus Ex: Human Revolution. In: BEIL, BENJAMIN; MARC BONNER; THOMAS HENSEL (Hrsg.): *Computer-Spiel-Bilder*. Glückstadt [Werner Hülsbusch] 2014a, S. 147-182
- BONNER, MARC: *Architektur ferner Welten. Santiago Calatravas skulpturales Architekturverständnis und die Bildhaftigkeit seiner Bauwerke in Wechselwirkung zu Werbung, Film Musik, Computerspiel und Mode*. Berlin [Deutscher Kunstverlag] 2014b
- BONNER, MARC: Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum. Über das affektive Erfahren des Spielers und den Transfer von Atmosphären gebauter Wirklichkeiten. In: HUBERTS, CHRISTIAN; SEBASTIAN STANDKE (Hrsg.): *Zwischen/Welten. Atmosphären im Computerspiel*. Glückstadt [Werner Hülsbusch] 2014c, S. 210-223
- BONNER, MARC: »Form follows fun« vs. »Form follows function«. Architekturgeschichte und -theorie als Paradigmen urbaner Dystopien in Computerspielen. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF S. FREYERMUTH; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus. Neue Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. München [Transcript] 2015a, S. 267-299
- BONNER, MARC: APERCHITECTURE – Interferierende Architektur- und Raumkonzepte als Agens der Aperture Sciences Inc. In: HENSEL, THOMAS; BRITTA NEITZEL; ROLF NOHR (Hrsg.): *›The cake is a lie‹. Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von Portal*. Berlin [LIT] 2015b, S. 57-87, in Vorbereitung
- VON BORRIES, FRIEDRICH; STEFFEN P. WALZ; MATTHIAS BÖTTGER (Hrsg.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel [Birkhäuser] 2007
- DELEUZE, GILLES: Das Aktuelle und das Virtuelle. Übersetzt von Bernd Stiegler. In: GENTE, PETER; PETER WEIBEL (Hrsg.): *Deleuze und die Künste*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2007, S. 249-253
- ECO, UMBERTO: Function and Sign. The Semiotic of Architecture. In: LEACH, NEIL (Hrsg.): *Rethinking Architecture. A Reader in Cultural Theory*. London [Routledge Chapman & Hall] 2006, S. 182-202
- FOUCAULT, MICHEL: Von anderen Räumen. In: DÜNNE, JÖRG; STEPHAN GÜNZEL (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2006, S. 317-329
- GOLLER, KATRIN; PETER G. RICHTER: Raumsymbolik. In: RICHTER, PETER G. (Hrsg.): *Architekturpsychologie. Eine Einführung*. 3., überarbeitete und erweiterte Auflage. Lengerich [Pabst] 2008, S. 141-173
- GÖTZ, ULRICH: Load and Support. Architectural Realism in Video Games. In: VON BORRIES, FRIEDRICH; STEFFEN P. WALZ; MATTHIAS BÖTTGER (Hrsg.):

- Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level.* Basel [Birkhäuser] 2007, S. 134-137
- GUST, MIKE: Room with a Grue. In: *Tap Repeatedly*, 02.06.2009. <http://tap-repeatedly.com/2009/06/room-with-a-grue/> [letzter Zugriff: 21.07.2014]
- GÜNZEL, STEPHAN: The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games. In: GÜNZEL, STEPHAN; MICHAEL LIEBE; DIETER MERSCH (Hrsg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games.* Potsdam [Universitätsverlag] 2008, S. 170-189
- HENSEL, THOMAS: Nature Morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels. In: SCHMIDT, GUNNAR (Hrsg.): *Menschenschwärme, Schwarmmenschen. Schwarm-Bilder.* Trier [Fachhochschule Trier] 2011, S. 5-64
- JAMESON, FREDERIC: *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism.* London [Verso Books] 1991
- JENKINS, HENRY: Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, NOAH; PAT HARRIGAN (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game.* Cambridge, MA [MIT Press] 2004, S. 118-130
- JONES, MIKE: Vanishing Point. Spatial Composition and the Virtual Camera. In: *Animation. An Interdisciplinary Journal*, 2(3), 2007, S. 225-243
- KEAZOR, HENRY: »L'architecte fait son spectacle«. Medienrekurse in der Architektur Jean Nouvel's. In: BEYER, ANDREAS; MATTEO BURIONI; JOHANNES GRAVE (Hrsg.): *Das Auge der Architektur. Zur Frage der Bildlichkeit in der Baukunst.* München [Wilhelm Fink] 2011, S. 377-420
- LEWIN, KURT: Kriegslandschaft. In: DÜNNE, JÖRG; STEPHAN GÜNZEL (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften.* Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2006, S. 129-140
- LUHMANN, NIKLAS: *Die Kunst der Gesellschaft.* Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1995
- LYNCH, KEVIN: *The Image of the City.* Cambridge, MA [MIT Press] 1960
- MALLET-STEVENSON, ROBERT: Le Cinéma et les Arts. L'Architecture. In: *Les Cahiers du Mois*, 16-17, 1925, S. 95-98
- MALLET-STEVENSON, ROBERT: Das Kino und die Künste. Die Architektur. In: LAMPUGNANI, VITTORIO M.; RUTH HANISCH; ULRICH M. SCHUMANN; WOLFGANG SONNE (Hrsg.): *Architekturtheorie 20. Jahrhundert. Positionen, Programme, Manifeste.* Ostfildern [Hatje Cantz] 2004, S. 104-105
- MEDINA, CUAUHTÉMOC: La Lección Arquitectónica de Arnold Schwarzenegger. The Architectural Lesson of Arnold Schwarzenegger. In: KOCUR, ZOYA (Hrsg.): *Global Visual Cultures. An Anthology.* Southern Gate [Wiley-Blackwell] 2011, S. 87-101
- MITCHELL, W.J.T.: Der Mehrwert von Bildern. In: ANDRIOPOULOS, STEFAN; GABRIELE SCHABACHER; ECKHARD SCHUMACHER (Hrsg.): *Die Adresse des Mediums.* Köln [DuMont] 2001, S. 158-184
- NAUMANN, DIETRICH: Film und Licht. Neue Medien in der Architektur und die Architektur als Medium. In: SONNE, WOLFGANG (Hrsg.): *Die Medien der Architektur.* Berlin [Deutscher Kunstverlag] 2011, S. 99-130

- NITSCHKE, MICHAEL: *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure 3D Worlds*. Cambridge, MA [MIT Press] 2008
- PALLASMAA, JUHANI: *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*. New York [John Wiley & Sons] 2011
- PALLASMAA, JUHANI: *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*. New York [John Wiley & Sons] 2012
- RAUSCHER, ANDREAS: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen*. Marburg [Schüren] 2012
- SCHEINPFLUG, PETER: *Genre-Theorie. Eine Einführung*. Berlin [LIT] 2014
- SCHWINGELER, STEPHAN: *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Glückstadt [Werner Hülsbusch] 2008
- SMITH, GREG J.: Urban Screens. The Schematic City in Gaming and Architectural Representation. In: *3:AM Magazine*, 03.08.2010. <http://www.3ammagazine.com/3am/urban-screens/> [letzter Zugriff: 12.04.2014]
- SONNE, WOLFGANG: Die Medien der Architektur. Einleitung. In: SONNE, WOLFGANG (Hrsg.): *Die Medien der Architektur*. Berlin [Deutscher Kunstverlag] 2011, S. 7-14
- STIERLI, MARTINO: Von Las Vegas lernen heißt bauen lernen. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 12. 2005, S. 37
- TYLEVICH, KATYA: Thomas Hines. Los Angeles. In: MARK. *Another Architecture*, 35, 2011/2012, S. 194-199
- VENTURI, ROBERT; DENISE SCOTT BROWN; STEVEN IZENOUR: *Learning from Las Vegas*. Überarbeitete Auflage. Cambridge, MA [MIT Press] 1972
- WALZ, STEFFEN P.: *Towards a Ludic Architecture. The Space of Play and Games*. Diss. ETH Zürich [ETC Press] 2010
- WILLIAMSON, JUDITH: *Decoding Advertisements. Ideology and Meaning in Advertising*. Erweiterte Ausgabe. London [Marion Boyars] 2005
- WINTER, GUNDOLF: Bild – Raum – Raumbild. Zum Phänomen dreidimensionaler Bildlichkeit. In: WINTER, GUNDOLF; JENS SCHRÖTER; JOANNA BARCK (Hrsg.): *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*. München [Wilhelm Fink] 2009, S. 47-63
- WOODS, LEBBEUS: *Radical Reconstruction*. New York [Princeton Architectural Press] 1997
- ZUMTHOR, PETER: *Architektur denken*. 3., erweiterte Auflage. Basel [Birkhäuser] 2010

Miriam Kienesberger

***Schwarze ›Andersheit‹/ weiße
Norm. Rassistisch-koloniale
Repräsentationsformen
in EZA-Spendenaufrufen***

Abstract

Developmental non-government organisations shape the representation of *Blackness* and Africa in the public sphere. The development industry – with its colonial heritage – is continually confronted with the accusation of reproducing colonial pictorial traditions and racist stereotypes with its images. Thus contributing to the legitimation of current societal and global power relations. To examine how these forms of representation are involved in the construction, or maintenance, of *Blackness* and Africa as ›different‹ and deviation from the *white* norm. This article uses the iconographic/iconological method for a contextualised image interpretation of a charity-poster of the Austrian Caritas. Therefore, it appears that colonial logics of representation influence the images of *Black* people and Africa to this day.

Entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisationen prägen mit ihren Spendenaufrufen die Repräsentation von *Schwarz-Sein* und Afrika im öffentlichen Raum. Die Entwicklungsindustrie – mit ihrem kolonialen Erbe – wird dabei immer wieder mit den Vorwürfen konfrontiert, durch ihre Darstellungen koloniale Bildtraditionen und rassistische Stereotype zu reproduzieren und damit zur Legitimation von vorherrschenden gesellschaftlichen sowie globalen Machtbeziehungen beizutragen. Um zu klären, inwiefern diese Darstel-

lungsformen an der Konstruktion bzw. Aufrechterhaltung von *Schwarz*-Sein und Afrika als ›anders‹ und Abweichung von der *weißen* Norm beteiligt sind, führt dieser Artikel mithilfe der ikonografisch/ikonologischen Methode eine kontextualisierte Bildinterpretation eines Spendenplakats der Caritas Österreich durch. Dabei zeigt sich, koloniale Repräsentationlogiken wirken bis heute auf Darstellungen von *Schwarzen* und Afrika ein.

1. Einleitung

Ein *Schwarzes* Kind aus Afrika, das hilfesuchend in die Kamera blickt, direkt in die Augen des/r westlichen *weißen* Betrachter_in, ein typisches Bild aus der Spendenwerbung von entwicklungspolitischen Organisationen. Diese harmlos anmutenden Darstellungen, die darauf abzielen, Wohltätigkeit zu generieren, haben viel mit gesellschaftlich geteilten (Selbst-)Bildern von *Weiß*- und *Schwarz*-Sein zu tun und sind auch nicht losgelöst von weltweiten Machtbeziehungen – zwischen dem globalen Norden und Süden – zu sehen. Daher möchte ich in der folgenden Arbeit der Forschungsfrage nachgehen: Inwiefern tragen Spendenplakate von Akteur_innen der Entwicklungszusammenarbeit (EZA) zur Konstruktion wie auch Aufrechterhaltung von Bildern bezüglich *Schwarz*-Sein als ›Andersheit‹ und *Weiß*-Sein als Norm bei?

Konkret werde ich mich auf ein Spendenplakat der Caritas Österreich beziehen, mit dem für die Hungerkampagne 2013 geworben wurde – eine Spendensammlung für die afrikanischen Staaten Äthiopien, Somalia und Kenia.¹

Ich habe eine entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisation (NGO) ausgewählt, da private EZA-Organisationen eine der Hauptquellen von medialen Botschaften über Menschen des globalen Südens darstellen (vgl. DOGRA 2011: 333). Dabei wird diesen Organisationen oftmals vorgeworfen, durch ihre Spendenplakate ein einseitiges Afrikabild zu verbreiten und mit klischeehaften Darstellungen eines von Hunger gebeutelten Kontinents an der Aufrechterhaltung von Vorurteilen und Stereotypen beteiligt zu sein (vgl. GEETS 2014: 48). Diese Darstellungen sind aber auch für westliche innergesellschaftliche Verhältnisse und Bilder von *Schwarz* und *Weiß* von Bedeutung, denn bestimmte Menschen werden als zugehörig zu Afrika identifiziert (vgl. RADLEY/KENNEDY 1997: 436). Das bedeutet *Schwarz*-Sein wird mit Afrika und Repräsentationen des Kontinents in Verbindung gebracht.

Die Begriffe *Schwarz* und *weiß* werden im Folgenden kursiv verwendet, um damit aufzuzeigen, dass es sich bei diesen um keine ›wirklichen‹, biologischen Attribute handelt, sondern um Konstrukte, um politische Realitäten und Identitäten. Da *Schwarz* eine politische Selbstbezeichnung aus einer Widerstandssituation darstellt, wird das Wort nicht – wie *weiß* – als Adjektiv

¹ Persönliche Kommunikation per E-Mail mit Caritas Österreich Kommunikationsabteilung, 9.06.2014.

verwendet, sondern großgeschrieben (vgl. SOW 2008: 19). Diese Begriffe sollen auf soziopolitische Folgen und historische Verantwortlichkeiten hinweisen, wobei mit *Schwarzen* all jene gemeint sind, die als Objekte von Rassismus konstruiert werden. *Weiß*e hingegen handeln als Subjekte rassistischer Prozesse und Akteur_innen rassistischer Handlungen. *Weiß*-Sein hat dabei eine politische Implikation, unabhängig davon, ob sich das *weiße* Individuum dessen bewusst ist (vgl. ARNDT/HORNSCHEIDT 2004: 13).

Ebenso wenig wie die Konstrukte *Schwarz-/Weiß*-Sein unabhängig von Rassismus fassbar sind, ist ein Sprechen über Afrika, bei dem keine Konfrontation mit dem rassistischen Rahmen stattfindet, möglich (vgl. JACOBS/WEICKER 2011: 207). Das Phänomen des Rassismus stellt daher für die Fragestellung einen zentralen Bezugspunkt dar, ebenso wie das des Kolonialismus. Wie Pieterse verdeutlicht, steht Rassismus zum einen selbst mit westlicher, kolonialer Expansion in Zusammenhang, zum anderen beeinflusst die jahrhundertealte koloniale Tradition nach wie vor Repräsentationen von nicht-westlichen Gesellschaften:

The legacy of several hundred years of western expansion and hegemony, manifested in racism [...], continues to be recycled in western cultures in the form of stereotypical images of non-western cultures. (PIETERSE 1992: 9)

Es besteht also seit der Kolonialherrschaft eine Kontinuität bezüglich der Sichtweise des Westens auf die Gesellschaften Afrikas. Dabei strukturieren nach wie vor koloniale/rassistische Diskurse die Wahrnehmung und konstruieren soziale Wirklichkeit (vgl. ZIAI 2008: 192, 196). Kolonialismus war ein so nachhaltiges Projekt, dass selbst Länder, die weder Kolonialmacht noch Kolonie waren, davon geprägt sind (vgl. ARNDT 2012: 34). Somit ist auch Österreich als Teil eines gesamteuropäischen kolonialen Denksystems zu sehen, in dessen populärem Bewusstsein diese Bilder tief verankert sind (vgl. Johnston-Arthur zit. in ELLMER 2014: 9). Besonders die Entwicklungszusammenarbeit, deren erklärtes Ziel ja eigentlich die Verbesserung der Lebensumstände im globalen Süden ist, muss sich den Vorwürfen stellen, das Erbe der kolonialen/rassistischen Denkweisen in sich zu tragen (vgl. ZIAI 2008: 191). Im Zuge dieser Arbeit soll daher auf diese Kritik eingegangen und beurteilt werden, inwiefern sie für die Repräsentation der Caritas zutrifft.

Dabei ist es wichtig, Bilder nicht als unschuldig, sondern vielmehr als in historische Prozesse, Ideen und Diskurse eingebettet zu sehen (vgl. PIETERSE 1992: 10). Ihnen kommt dabei eine wichtige Funktion zu, da sich über bildhafte Darstellungen Botschaften auf subtile Weise vermitteln lassen, die in Worte gefasst, untragbar wären (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 486).

2. »Der Westen und der Rest«

Um nun die Konstruktionsprozesse von *Schwarz*-Sein und Afrika als »Andersheit« theoretisch fassen zu können, erweist sich der Aufsatz »Der Westen und

der Rest« von Stuart Hall (1994) als nützlich. Er beschäftigt sich darin mit der Entstehung des gleichnamigen Diskurses und betrachtet, wie der ›Westen« (u.a. Europa) und der ›Rest« (u.a. Afrika) sowie ihre Beziehungen repräsentiert werden. Hall setzt sich dabei vor allem mit der Diskursformierung zu Zeiten europäischer Entdeckungsreisen und der ersten Kolonisierungsphase ab dem 15. Jahrhundert auseinander. Er betont aber, dass dieser Diskurs – in transformierter Form – auch heute noch Sprechweisen und Vorstellungen des ›Westens« über sich und ›Andere«, sowie Praktiken und Machtbeziehungen beeinflusst (vgl. HALL 1994: 137, 142, 178f.).

Unter ›Westen« versteht Hall primär keinen geografischen Begriff, sondern ein historisches Konstrukt, das entwickelte, industrialisierte und säkularisierte – kurz ›moderne« – Gesellschaften meint. Dieses Konzept vom ›Westen« ermöglicht es, Gesellschaften in unterschiedliche Kategorien einzuordnen – westlich und nicht-westlich –, wobei diese Vorstellung als Bild wirkt und verschiedene Charakteristika verdichtet. Dabei funktioniert es jedoch nicht alleine, sondern nur zusammen mit anderen Bildern als Teil des Repräsentationssystems ›der Westen UND der Rest«. Außerdem dient diese Idee als Standard, als Bewertungsgrundlage für nicht-westliche Gesellschaften (vgl. HALL 1994: 137ff.).

Hall schreibt der Vorstellung vom ›Westen« außerdem einen produktiven Charakter zu – er geht davon aus, dass sie eine bestimmte Form von Wissen über den Gegenstand herstellt und Einstellungen ihm gegenüber begründet. Folglich ruft diese Idee auch reale Konsequenzen hervor, indem sie weltweite Machtbeziehungen und Formen des Sprechens und Denkens organisiert. Dieser Gedankengang basiert auf Halls Definition von ›Repräsentationssystem«/›Diskurs«. Damit bezeichnet er Gruppen von Aussagen, die jeweils eine bestimmte Sprechweise zu einem Thema zur Verfügung stellen. Diese Aussagen geben also vor, wie etwas repräsentiert, oder wie darüber gesprochen werden kann. Dieser Diskursbegriff trennt Denken und Handeln nicht voneinander, sondern meint, dass zum einen Diskurse – als die Produktion von Wissen durch Sprache – selbst durch Praxen entstehen, zum anderen tragen soziale Praxen immer auch diskursive Aspekte in sich. Somit werden Praxen – das konkrete Verhalten – von Diskursen beeinflusst, im Falle von ›der Westen und der Rest« – das Verhalten Europas gegenüber dem ›Anderen«. Wie mit der ›Neuen Welt« im entstehenden Kolonialsystem umzugehen war, hing an der Frage, mit welcher Art von Menschen und Gesellschaften man es zu tun hatte (vgl. HALL 1994: 139, 150, 168).

Stereotypisierung stellt dabei die Grundlage des Repräsentationssystems ›der Westen und der Rest« dar. Als Stereotyp wird eine holzschnittartige Beschreibung, die angeblich das Wesen des damit definierten Gegenstandes ausmacht, bezeichnet. Die hierbei zugeschriebenen Charakteristika haben scheinbar ewige Gültigkeit. Der Entstehung dieser vereinfachten Figur folgt eine Spaltung, wobei ein ›stereotyper Dualismus«, mit einer guten und einer schlechten Seite entsteht. Laut Hall ist dies ein zentraler Bestandteil des Diskurses, da die Welt in ›wir«/›sie« geteilt und der ›Rest« dadurch als etwas we-

senhaft ›Anderes‹ repräsentiert wird (vgl. HALL 1994: 166f.). Das Repräsentationssystem stellt die Welt dichotom dar, indem der an sich differenzierte ›Westen‹ mit all seinen internen Unterschieden als homogen repräsentiert wird. Die Verschiedenheit vom ›Rest‹ wird dabei zur einenden Gemeinsamkeit und zur Grundlage der Identität des ›Westens‹. Somit entstand die Vorstellung über den ›Westen‹ nicht durch einen rein internen Prozess der Identitätsbildung, sondern im Kontext der Beziehungen Europas zu nichteuropäischen Gesellschaften (vgl. HALL 1994: 140ff.).

Halls Theorie verdeutlicht, dass Darstellungen (in Werbungen) nicht als bedeutungslose Bilder, sondern als Teil einer bestimmten Sprechweise zu verstehen sind, die – indem sie Einstellungen prägen – reale Konsequenzen nach sich ziehen. Außerdem wird klar, dass der Diskurs von ›Andersheit‹ als historisches Konstrukt mit kolonialer Vergangenheit zu sehen ist und eine wesentliche Funktion für die Vorstellung über das ›Selbst‹ erfüllt.

3. Ikonografie/Ikonologie

Die Auseinandersetzung mit Halls Herangehensweise verdeutlicht, dass eine Methode notwendig ist, die Bilder nicht losgelöst von ihrem gesellschaftlichen und historischen Kontext versteht, sondern die Darstellungen als Teil eines größeren Ganzen interpretiert. Für diese Art der Untersuchung bietet sich die Ikonografie/Ikonologie an.

Dabei handelt es sich um eine qualitative Methode, deren zentrales Erkenntnisinteresse die Bildbedeutung in ihren spezifischen sozio-politischen und historisch-kulturellen Produktions- und Rezeptionskontexten ist (vgl. MÜLLER 2011: 29f., 45). Die ikonografisch-ikonologische Methode beschäftigt sich mit zwei grundlegenden Fragen – zum einen, was durch ein Bild wie repräsentiert wird, und zum anderen, was die verborgenen Bedeutungen sind – also für welche Ideen und Werte das Abgebildete steht. Die Ikonografie/Ikonologie nutzt dabei auch intertextuelle Vergleiche und archivarisches Recherchen (vgl. LEEUWEN 2001: 92, 117).

Um zu solch einer kontextualisierten Interpretation der Bildbedeutung zu gelangen, hat Panofsky ein Dreistufenmodell entwickelt (vgl. MÜLLER 2011: 33). Die ›vor-ikonografische Beschreibung‹ stellt den ersten Schritt dar, hierbei steht das Motiv als ›natürliches Sujet‹ im Zentrum. Als Korrektiv der Interpretation dient dabei die Stilgeschichte – also wie unter wechselnden Bedingungen Gegenstände und Ereignisse durch Formen ausgedrückt werden. Die zweite Stufe ist die ›ikonografische Analyse‹, wobei Bilder, Allegorien und Anekdoten als ›konventionales Sujet‹ interessieren. Das Korrektiv stellt hier die Typengeschichte dar, also wie unter wechselnden historischen Bedingungen Themen und Vorstellungen durch Gegenstände und Ereignisse ausgedrückt werden. Der letzte Schritt wird ›ikonologische Interpretation‹ genannt und zielt auf den symbolischen Wert ab, also die eigentliche Bedeutung. Die

Symbolgeschichte ist hier wesentlich, also wie zentrale Tendenzen des menschlichen Geistes unter wechselnden Bedingungen durch Themen und Vorstellungen ausgedrückt werden (vgl. PANOFSKY 2002: 50).

Diese Einteilung ist als theoretisches Modell zu verstehen, welches angewandt einen integrierten Prozess ohne klare Trennlinien darstellt (vgl. MÜLLER 2011: 33). Bei der ›Beschreibung‹ werden die Bildinhalte und formalen Aspekte benannt (vgl. BOCK/ISERMANN/KNIEPER 2011: 63), ohne dabei die konventionelle Bedeutung der Motive wahrzunehmen (vgl. LEEUWEN 2001: 100). Es wird nur betrachtet und neutral beschrieben, Aufmerksamkeit wird sichtbaren Details wie der fotografischen Komposition, dem Kamerawinkel und der Beleuchtung gewidmet (vgl. MÜLLER 2011: 34). Im Rahmen der ›Analyse‹ werden dann die benannten Elemente identifiziert (vgl. BOCK/ISERMANN/KNIEPER 2011: 63), es werden Themen und Konzepte erfasst, die mit dem dargestellten Motiv verbunden werden, dabei finden auch visuelle und textliche Quellen Eingang. Bei der ikonologischen ›Interpretation‹ werden dann das Bildmotiv und dessen Darstellungstraditionen in Zusammenhang mit dem sozio-politischen Kontext gestellt, um die intrinsische Bedeutung des Motivs zu entschlüsseln (vgl. MÜLLER 2011: 35ff.). Im Zuge der Interpretation werden dann die Bildelemente miteinander in Beziehung gesetzt und der Gegenstand formuliert (vgl. BOCK/ISERMANN/KNIEPER 2011: 63), wobei eine Annäherung an die ideologische Bedeutung des Bildes stattfindet. Anhand deren Analyse kann die grundlegende Einstellung einer Nation oder Zeit nachvollzogen werden. Beim Versuch ein Motiv als Dokument einer Kultur zu verstehen, wird das Bild als Symptom von etwas ›Anderem‹ verstanden und als Beweis dessen interpretiert. Es kommt zur Entdeckung und Interpretation symbolischer Werte, welche oft dem/r Produzenten_in selbst nicht bewusst sind (vgl. PANOFSKY 2002: 39f., 48f.).

Bezüglich der Angemessenheit der ikonografisch-ikonologischen Methode für diese Arbeit ist Pieterses Buch *White on Black* (1992) zu nennen, das sich mit visuellem Rassismus und der Geschichte von Repräsentationen von *Schwarzen* beschäftigt. Er verwendet dabei die Ikonografie zur Analyse von zeitgenössischen Bildern, deren Motiv-Ursprung zu Hochzeiten des Kolonialismus liegt. Pieterse zeigt, dass eine kohärente ikonologische Interpretation das ›Warum‹ hinter einer Repräsentation aufzeigen kann (vgl. LEEUWEN 2001: 102, 117):

The question that keeps arising is, what interests of whites are being served by these representations? This refers not only to measurable economic and political interests but also to relations of a subtler nature in cultural, emotional and psychological spheres, and to the various ways in which these relations figure in the phenomenon of subordination. (PIETERSE 1992: 10)

Um die Methode auf Medienbilder anwenden zu können, wird die Phase der ikonologischen Interpretation von Bock, Isermann und Knieper mit dem Modell des Prozesses der Bildkommunikation verknüpft. Damit werden medial bedingte Bildkontexte – wie Strategie, Ereignis, Produktion, Distribution und Rezeption – berücksichtigt, wodurch Variablen – wie Wirkabsichten,

medienspezifische Zwänge, das Trägermedium als auch die mediale Kultur – Eingang in das Verfahren finden. Die individuellen Akteur_innen spielen für die Bedeutung und Wirkung von Medienbildern eine große Rolle, da sie die Bilder in ihren jeweiligen strukturellen Kontexten selektieren, interpretieren sowie konstruieren (vgl. BOCK/ISERMANN/KNIEPER 2011: 58f., 63f.).

Bilder sind im Sinne der Ikonologie nicht nur zufällige Abbildungen, sondern stehen für Ideen und Werte, wobei sich die Methode zum Ziel setzt, diesen tieferen Sinn von Darstellungen zu entschlüsseln. Dabei spielen der historische Rahmen und der Produktionskontext eine wichtige Rolle. Aufgrund dieses Verständnisses von Interpretation scheint die ikonologische Herangehensweise gut geeignet, um sich dem Konstrukt *Schwarz-Sein* und Vorstellungen von ›Andersheit‹ – vermittelt über bildhafte Repräsentationen – zu nähern. Mit dieser Methode ist es möglich, bei der Analyse des Plakates den kolonialen Diskurs zu berücksichtigen.

4. Rassismus

4.1 Theorien über Rassismus

Nun zum Phänomen des Rassismus: dabei wird mithilfe von angeblich naturgegebenen körperlichen Unterschieden eine Grenzziehung etabliert. Einzelne somatische Merkmale werden ausgewählt und zu vermeintlichen Antithesen (›Rassen‹) mit scheinbar statischen Unterscheidungskriterien gebündelt (vgl. ARNDT 2012: 16). Diese ›objektiven‹ ›Rasse‹-Merkmale werden nicht willkürlich, sondern nach Prinzipien des Machtstrebens ausgewählt und ihnen kulturelle Eigenschaften sowie Verhaltensmuster zugeschrieben. Außerdem werden die Unterschiede verabsolutiert, verallgemeinert und hierarchisiert (vgl. ARNDT 2005: 341). ›Rassen‹ sind also keine Realität, sondern soziale Konstrukte (vgl. PIETERSE 1992: 9), die gesellschaftliche Unterschiede erklären sollen (vgl. SONDEREGGER 2008: 14).

Hund verweist jedoch darauf, dass Rassismus nicht unbedingt das Konzept ›Rasse‹ benötigt (vgl. HUND 2007: 12), da überwiegend kulturelle Konzepte die Begründung und Vermittlung von Rassismus übernehmen (vgl. SONDEREGGER 2008: 12). Somit kombiniert Rassismus zwar natürliche und kulturelle Faktoren, jedoch ist es unerheblich, ob sich die körperlichen Zeichen nachweisen lassen. Spricht Hund daher von einem »Rassismus ohne Rassen«, meint er einen Rassismus mit einer naturalisierenden, vor-sozialen Vorstellung von Kultur als Grundlage (vgl. HUND 2007: 7, 11). Bei diesem Kulturrassismus wird von durch unüberwindbare Differenzen gekennzeichneten, hierarchisch geordneten Kulturen ausgegangen, die statische Konstrukte darstellen (vgl. SHOOMAN 2011: 61).

Rassismus ist keine individuelle Eigenschaft, sondern entfaltet sich als strukturelles Phänomen in sozialen Beziehungen und ist in gesellschaftlichen

Institutionen verankert (vgl. ESSED 2000: 266). *Weiß*-Sein ist dabei eine soziale Position, die mit Macht und Privilegien einhergeht. Diese unterschiedlichen Lebenschancen von *Weiß*en und *Schwarzen* legitimiert der Konstruktionskomplex Rassismus (vgl. ARNDT 2005: 342f.). Bei Rassismus geht es jedoch auch um die Durchsetzung von Machtpositionen (vgl. ARNDT 2011: 39), wobei rassistische Praxen selbst an den Besitz von Macht gebunden sind (vgl. ARNDT/HORNSCHEIDT 2004: 12). So ist es erst die hegemoniale Position von *Weiß*en, welche es ihnen erlaubt, *Schwarze* zu positionieren und einem weiten Gewaltspektrum zu unterwerfen (vgl. ARNDT 2005: 340). Außerdem erfüllen rassistische Praxen eine symbolische Funktion, indem sie Gruppen als das Gegenteil der Gemeinschaft konstruieren (vgl. HALL 2000: 13ff.). Dabei wird in dem Moment, in welchem *Schwarz*-Sein ausverhandelt wird, implizit das *weiße* Selbstbild, mitkonstruiert – indem es das ist, was *Schwarz*-Sein *nicht* ist (vgl. WACHENDORFER 2001: 90). Diese Spaltung der Welt in binäre Gegensätze ist die zentrale Eigenschaft von Rassismus, dessen Diskurs Differenz konstruiert, um damit Identität herzustellen (vgl. HALL 2000: 14f.). Hall sieht also sowohl hinter dem kolonialen Diskurs als auch hinter rassistischen Wissensformen denselben Konstruktionsprozess von ›Andersheit‹ (vgl. HALL 1994).

4.2 Rassismus und Kolonialismus

Da Rassismus historisch spezifisch ist (vgl. HALL 2000: 11), gilt es auf seine konkrete Ausformung im Zusammenhang mit Kolonialismus einzugehen, um den kolonialen Diskurs angemessen erfassen zu können.

Unter Kolonialismus wird meist die – mit der ›Entdeckung‹ Amerikas 1492 einsetzende – europäische Expansion verstanden. Dabei ist Kolonialismus nicht ohne Herrschaftsverhältnis zu denken, bei dem Gesellschaften fremde Gebiete besetzten und unterdrückten. Er steht dabei in engem Zusammenhang mit der Entstehung von ›Rassentheorien‹ (vgl. DIETRICH/STROHSCHNEIN 2011: 114, 117f.), denn ›Rassen‹ wurden zu Zeiten der Aufklärung eingeführt, um die praktizierte Gewalt zu rechtfertigen (vgl. ARNDT 2005: 341). Dass sie dabei unbelegt vorausgesetzt wurden (vgl. SONDEREGGER 2008: 16f.), stellt keinen Forschungsirrtum dar, vielmehr sind ›Rassen‹ ein ideologisches Konzept, das aus dem *weißen* Bedürfnis entstand, sich ein ›Anderes‹ – als Projektionsfläche für alles Böse – zu schaffen (vgl. SOW 2008: 73f.). Rassismus diente im Kontext des aufkommenden Kapitalismus außerdem dazu, Widersprüche innerhalb der eigenen Gesellschaft zu verschleiern, indem die ausgebeuteten Arbeiter_innen zugleich Mitglied der höherwertigen ›Rasse‹ waren (vgl. MELBER 2000: 135-140).

Die ›Rassen‹-Theorien wurden von den Philosophen der Aufklärung mitgetragen und sollten den Mythos der *weißen* Überlegenheit wissenschaftlich untermauern (vgl. DIETRICH/STROHSCHNEIN 2011: 117). Gemeinhin steht diese Bewegung zwar für emanzipatorische Ideale, jedoch blieb sie bei deren Verwirklichung hinter ihren Ansprüchen zurück (vgl. ARNDT 2012: 61). Denn ihr Konzept transportiert eine doppelte Botschaft, indem aus der Natur sowohl

Freiheit und Gleichheit abgeleitet werden als sie auch zur Legitimation von Ungleichheit dient. Die Aufklärung bezieht sich dabei auf eine scheinbar natürliche Stufenfolge der Menschheit, an deren Spitze der *weiße* Mann steht (vgl. WACHENDORFER 2001: 91f.). Dieses Stufenmodell basiert auf der Annahme, alle Gesellschaften würden sich auf dem Weg von einer primitiven zu einer modernen Form befinden. Daraus entstand die ›Bürde des *weißen* Mannes‹, die Unterentwickelten zu entwickeln (vgl. BAAZ 2005: 36-39). Es war scheinbar seine Pflicht, die Welt mithilfe von kolonialen Methoden zu retten und den unzivilisierten Kolonisierten an europäische Standards anzupassen (vgl. ARNDT 2012: 73). Der Diskurs der ›Andersheit‹ offenbart hier einen Widerspruch, denn einerseits versucht er die Kolonialisierten als ›anders‹ zu fixieren, andererseits steht dem die Mission, sie der Norm anzupassen, gegenüber (vgl. BAAZ 2005: 45).

Die ganze koloniale Mentalität war dabei von dualistischen Allegorien geprägt: »white and black, good and evil, salvation and damnation, civilisation and savagery, superiority and inferiority, intelligence and emotion, self and other, subject and object« (JANMOHAMED 1983: 4). *Schwarz*-Sein bzw. *Weiß*-Sein wurde mit diesen binären, sich gegenseitig ausschließenden Konzepten verknüpft (vgl. WACHENDORFER 2001: 90). Dieser Gegensatz zwischen kolonialisierendem Selbst und kolonialisiertem ›Anderen‹ ist also zentrales Element des kolonialen Diskurses (vgl. BAAZ 2005: 43). Indem Afrikaner_innen so definiert wurden, dass sie außerhalb der Menschheit standen, sicherte die Aufklärung die koloniale Praxis theoretisch ab (vgl. ARNDT 2012: 15, 61).

4.3 Afrika-Bilder

Die kolonialen Darstellungsweisen haben sich in das *weiße* Denken eingelagert und wirken nach wie vor als Repräsentationsstrukturen auf Afrikabilder ein. Diese Stereotypen fördern rassistische Mentalitäten und reproduzieren Machtverhältnisse (vgl. ARNDT 2001: 35f., 40).

Dabei drücken mehrere Motive die scheinbare ›Andersheit‹ Afrikas aus. Kommt im Zusammenhang mit dem Kontinent der Begriff ›Tradition‹ vor, so werden damit meist Bedeutungen wie statisch, antiquiert und unterlegen assoziiert. Die gesellschaftlichen Prozesse Afrikas werden auf ›Primitivität‹ reduziert (vgl. ARNDT/HORNSCHEIDT 2004: 46ff.) und afrikanische Lebenswelten pauschal als niedrigste ›Entwicklungsstufe‹ definiert (vgl. JACOBS/WEICKER 2011: 201). Die Konstruktion von Afrika als emotional und naturhaft schreibt diese hierarchisierte Opposition ebenfalls fest, indem sie in einem Bild von ›Wildheit‹ und ›Irrationalität‹ mündet (vgl. ARNDT/HORNSCHEIDT 2004: 46ff.). Afrika wird außerdem als Ort der wilden Tiere dargestellt. Dabei wird auch die Bevölkerung ›vertiert‹, was eine wichtige Strategie der Entmenschlichung darstellt. Weiter werden Afrikaner_innen durch Infantilisierung als kleine Kinder definiert, denen geholfen werden muss und die der Westen wie unmündige Wesen behandeln darf (vgl. ARNDT 2001: 40ff.).

Wie dabei in Bezug auf einen ganzen Kontinent von *einem* homogenen Afrikabild die Rede sein kann, versucht der Begriff ›Afrikanität‹ zu verdeutlichen. Das Konzept bezeichnet ein künstlich vereinheitlichtes Afrika, unter welches so unterschiedliche Gesellschaften wie Ägypten, Namibia oder der Kongo fallen. All diesen Gesellschaften wird ein gemeinsames Erbe unterstellt, was ohne jede Grundlage bleibt (vgl. JACOBS/WEICKER 2011: 206f.).

Afrika wird in der medialen Berichterstattung fast nur im Zusammenhang mit Hungersnöten, Umweltkatastrophen und Kriegen ohne komplexere Hintergrundinformationen dargestellt. Meist wird nur die westliche Hilfe hervorgehoben und Europas Schuld verschwiegen (vgl. ARNDT 2001: 44f.). Indem der gesamte afrikanische Kontinent abhängig von *weißer* Hilfe erscheint (vgl. JACOBS/WEICKER 2011: 204), steht erneut die ›Bürde des *weißen* Mannes‹ im Raum (vgl. ARNDT 2001: 45). Mabe bezeichnet diese Repräsentation von Afrika als »Inkarnation apokalyptischer Krisen, Katastrophen, Misere etc.« (MABE 2007: 1), die auf grober Stereotypisierung und Fehlinformation basiert. Grund für die Weigerung, dieses Bild zu revidieren, ist das schlechte Gewissen der Europäer_innen (vgl. MABE 2007: 1). Denn der Mythos eines ›unterentwickelten‹ Afrikas legitimiert den europäischen Luxus, den Afrika (mit)ermöglicht. Der Westen versucht das Elend der ›Anderen‹ weit von sich weg zu rücken, indem er es scheinbar selbst verschuldet. Somit besteht für den Westen kein Grund, seine Verantwortung bezüglich aktueller Probleme zu reflektieren (vgl. ARNDT 2001: 43ff.).

5. EZA im Kontext der Thematisierung des ›Südens‹

Der Begriff Entwicklungszusammenarbeit subsumiert alle Maßnahmen, die zur umfassenden Verbesserung der Lebensbedingungen in den ›Entwicklungsländern‹ durchgeführt werden (vgl. FRITSCH/BEHR 2011: 356f., 370). Das Ziel ist dabei, dass es den Menschen gut geht, doch was ›gut gehen‹ genau bedeutet und wie der Weg dorthin aussieht, ist nur vage bestimmt (vgl. FISCHER/HÖDL/PARNREITER 2006: 13f.). Die EZA ist aber auch ein Mittel zur politischen und ökonomischen Einflussnahme auf ›Entwicklungsländer‹ (vgl. HÖDL 2006: 26).

Die Termini ›Erste – Dritte Welt‹, ›Entwicklungsländer – Industrieländer‹, ›entwickelte – unterentwickelte Länder‹ spiegeln immer auch Machtverhältnisse wider. Erst die Begriffspaare ›Nord – Süd‹ und ›Zentrum – Peripherie‹ als Metapher für Dominanz- und Abhängigkeitsverhältnisse entgehen diesem Dilemma (vgl. ENGLERT/GRAU/KOMLOSY 2009: 13f.). ›Dritte Welt‹ hingegen subsumiert die Länder Asiens, Afrikas sowie Süd- und Mittelamerika trotz großer Unterschiedlichkeiten unter einem einzigen Term, der für ›Unterentwicklung‹ steht. Dabei wird verschleiert, dass der scheinbar unabhängige Status der ›Ersten Welt‹ auf der Ausbeutung des Südens gründet (vgl. MACHNIK 2004: 107ff.). Auch durch die Bezeichnung ›Entwicklungsland‹ wird eine

unzulässige Homogenisierung vollzogen. Der Begriff steht für Staaten, die aus Sicht des Nordens, ›unterentwickelt‹ sind und setzt dabei implizit eine hierarchische Werteskala voraus (vgl. BOUSSOULAS 2004: 121f.), deren Maßstab keineswegs neutral ist, sondern auf einer westlichen Wirtschaftsordnung sowie Demokratieverständnis gründet. Nicht-westliche Werte gelten dabei als defizitär (vgl. BENDIX 2011: 275).

Seit ihrem Beginn zu Zeiten des Kalten Krieges diene Entwicklungspolitik dazu, die Peripherie ideologisch an den Kapitalismus zu binden (vgl. FISCHER/HÖDL/PARNREITER 2006: 14f.). Die damalige Entwicklungshilfe, die die politische Loyalität zum Geber belohnte, hat sich ab den 1980ern und 90ern aber stark gewandelt. Veränderungen sollen nicht mehr von Nord nach Süd diktiert, sondern Kooperationen angestrebt werden. Dabei wurde auch aus der paternalistischen Bezeichnung ›Entwicklungshilfe‹ die Entwicklungszusammenarbeit, wobei der partnerschaftliche Aspekt, Partizipation sowie Eigenverantwortlichkeit in den Vordergrund rückten (vgl. FRITSCH/BEHR 2011: 356ff., 367).

5.1 Österreichs EZA & kirchliche Entwicklungsorganisationen

In Österreich übernimmt die Gesellschaft für Entwicklungszusammenarbeit – Austrian Development Agency (ADA) – die Erarbeitung und Abwicklung konkreter EZA-Maßnahmen (vgl. MAIR 2006: 125f., 138). NGOs sind oftmals Auftragnehmerinnen der öffentlichen Behörden, wobei die ökonomische Abhängigkeit dazu führen kann, dass NGOs ihre kritische Voice-Funktion zurückstellen, da sie für die Finanzierung dieser auf den Spendenmarkt verwiesen werden. Für NGOs ist dieser Markt auch relevant, da Österreich als ›kleiner Geber‹ dazu tendiert, sich an multilateralen Budget- und Programmhilfen zu beteiligen. Stark emotional gehaltene Werbebotschaften haben dabei zur Verbreiterung der finanziellen Basis einiger NGOs, aber auch zu einer Einschränkung der öffentlichen Wahrnehmung von EZA auf Katastrophen- und Nothilfe geführt (vgl. OBROVSKY 2006: 254ff., 264, 267f.).

Die private österreichische Entwicklungszusammenarbeit wird stark von der römisch-katholischen Kirche geprägt, viele der heute tragenden Einrichtungen haben einen kirchlichen Hintergrund (vgl. FASCHINGEDER 2003: 177ff.). Die Mitglieder der Koordinierungsstelle der Österreichischen Bischofskonferenz für internationale Entwicklung und Mission (KOO) bringen seit Jahren die meisten privaten Zuschüssen auf. Ihre drei größten Mitglieder sind Horizont3000, Caritas und die Dreikönigsaktion (vgl. HÜPFL/OBROVSKY 2013: 113f.).

Nun konkret zur Caritas – ihr selbst definiertes Ziel ist es, sich auf vielfältige Weise für Menschen am Rand der Gesellschaft einzusetzen, sie zu unterstützen und öffentlich die Stimme für sie zu erheben. Die Caritas ist in über

200 Ländern aktiv.² 2013 förderte die Caritas Auslandshilfe 618 Hilfsprojekte mit einem Gesamtvolumen von 32,3 Mio. Euro. Für die Hungerkampagne 2013 – aus welcher das betreffende Plakat stammt – erhielt sie 2,87 Mio. Euro an Spenden.³ Die Organisation begründet dabei ihren Auftrag, für jene zu sorgen, die sich (noch) nicht selbst helfen können, mit dem biblischen Gleichnis vom barmherzigen Samariter (vgl. CARITAS 2008: 6ff.). Dabei wird betont, dass weltweiter Hunger und Armut keine Naturereignisse sind, sondern Folge von ungerechten Strukturen und Machtverhältnissen.⁴

Die Caritas unterstreicht, dass Respekt vor den Menschen das Zentrale bei der EZA ist. Denn die Betroffenen wissen selbst am besten, was ihnen hilft. Die Aufgabe von Hilfsorganisationen ist – laut Caritas – zu begleiten, verstärken und ermöglichen, wobei die Menschen vor Ort selbst handeln müssen. Das Ziel der NGO ist, Hilfe zur Selbsthilfe zu leisten, also zu Selbstständigkeit und Autonomie beizutragen. Es wird hervorgehoben, dass Entwicklung vor allem aus eigener Kraft zustande kommt, nicht indem die Bevölkerung passiv abwartet, von den Helfer_innen gerettet zu werden. An dieser Stelle wird das Wort ›Hilfe‹ als Begriff kritisiert, der das Bild von hilfsbedürftigen Opfern vs. westlichen Wohltäter_innen aufkommen lässt. Dies sei eine kolonialistische Vorstellung und bewirke eine Teilung der Welt (vgl. CARITAS 2008: 5, 14-16).

5.2 EZA: ein Widerspruch zu Rassismus und Kolonialismus?

Die Zielsetzungen der EZA haben sich also im Laufe der Zeit scheinbar hin in Richtung Partnerschaft und gleichberechtigte Kooperation entwickelt, was hat diese Zusammenarbeit dann noch mit Rassismus und Kolonialismus zu tun? Kothari würde wohl darauf antworten: »Where colonialism left off, development took over« (KOTHARI 1988: 143).

Der Kolonialismus führte zur Zerstörung funktionierender afrikanischer Strukturen und ist teilweise für die heutigen unüberwindbaren wirtschaftlichen Probleme und politische Instabilität verantwortlich (vgl. ARNDT 2012: 125). Auch die Dekolonisierung brachte aufgrund der informellen Beherrschung des Weltmarktes durch den Norden keine vollständige Emanzipation des Südens (vgl. ENGLERT/GRAU/KOMLOSY 2009: 23-27). Und das ›Aid Business‹ schuf durch die Finanzierung von Entwicklungsprojekten und Krediten neue Abhängigkeiten, wobei es zu einem wichtigen Kontrollinstrument wurde (vgl. SCHICHO 2009: 100). Auch zwischen Kolonial- und Entwicklungsdiskurs bestehen unübersehbare Konstanten, zum einen in der grundlegenden Diskursstruktur, die auf einer Zweiteilung der Welt basiert. Das Eigene – Fortschrittliche – wird zur Norm, anhand derer die Minderwertigkeit des Fremden – Zurückgebliebenen – objektiv nachgewiesen werden kann. Zum anderen

² <http://www.caritas.at/ueber-uns/leitbild/> [letzter Zugriff: 21.08.2014].

³ <http://www.caritas.at/ueber-uns/zahlen-fakten/> [letzter Zugriff: 21.08.2014].

⁴ <http://www.caritas.at/auslandshilfe/entwicklung-engagement/> [letzter Zugriff: 21.08.2014].

findet sich in beiden Diskursen die Vorstellung eines einheitlichen menschlichen Entwicklungsweges, auf dem westliche Industrienationen weiter fortgeschritten sind (vgl. ZIAI 2004). Eine weitere Kontinuität stellt die Annahme dar, dass die Defizite des Südens verbesserbar sind, dabei hängt die Lösung des Problems scheinbar vom ›überlegenen‹ Norden ab (vgl. ZIAI 2008: 202ff.). An dieser Stelle offenbart sich ein Paradox der Entwicklungspolitik. Denn die Zusammenarbeit setzt zwar die Annahme, dass der Süden früher oder später reformiert werden kann, voraus. Gleichzeitig produziert sie andauernd eine Trennung zwischen ›Gebern‹ und ›Empfängern‹, indem die Vorstellung der ›Entwicklungsländer‹ als minderwertig am Leben erhalten wird (vgl. BENDIX 2011: 277).

Das rassistische Erbe kolonialer Konstruktionen wohnt der Idee von Entwicklung inne (vgl. KOTHARI 2006a: 4f.), denn im Zug einer rassistischen Logik sind es kulturelle Differenzen, die erläutern, wieso manche Menschen mehr Macht haben und ›höher entwickelt‹ sind (vgl. KOTHARI 2006b: 11, 19). Rassistische Repräsentationen haben auch großen Anteil an der Legitimation von Machtstrukturen im Kontext internationaler Entwicklung (vgl. Kothari 2006a: 4f.). Rassismus spielt in die Differenzierung zwischen ›entwickelt‹ und ›nicht-entwickelt‹, aber auch zwischen ›wer hilft‹ und ›wer muss dankbar sein‹, hinein. Da *Weiß-Sein* und der Westen als Symbole für Autorität, Expertise und Wissen dienen, findet eine Privilegierung dieser im Zusammentreffen von ›Gebern‹ und ›Empfängern‹ statt. Typen kolonialer Herrschaft und rassistische Medienbilder stellen die diskursive Grundlage für die EZA und bestimmte Politiken dar. Durch Entwicklungsinterventionen wird somit rassistisches Wissen artikuliert, das von kolonialer Symbolik inspiriert ist (vgl. KOTHARI 2006b: 10, 14f.).

Und obwohl eine partnerschaftliche Rhetorik fast alle Entwicklungsinstitutionen erfasst hat, finden sich in der entwicklungspolitischen Praxis noch immer Bilder bezüglich des Partners als unzuverlässig, nicht engagiert und unorganisiert (vgl. BAAZ 2005: 2f., 166). Dieses Bild des/r passiven Afrikaners_in steht in Zusammenhang mit der kolonialen Repräsentation des faulen Eingeborenen (vgl. PIETERSE 1992: 91). Wie damals muss die Handlungsfähigkeit des als abhängig, von Hilfe verzogen konstruierten Partners erst einmal aktiviert werden, da scheinbar ein Mangel an Engagement vorliegt (vgl. BAAZ 2005: 116f., 168).

Dass sich solche Bilder finden, heißt nicht, dass die Rede von Partnerschaft nur leere Rhetorik oder bewusste Taktik zur Verschleierung ist. Partnerschaft hat sowohl moralische Dimensionen, ebenso wie dadurch die Effektivität von Entwicklungsbemühungen verstärkt werden soll. Dieses Paradox zeigt vielmehr wie de-kolonialisierte Situationen durch die Spuren der imperialen Vergangenheit geprägt sind, der sie zu entrinnen versuchen. Kritik an der Entwicklungsindustrie bezüglich kolonialer Einflüsse bleibt dabei nicht ergebnislos, denn in Entwicklungskreisen findet sich eine kontinuierliche Suche nach Alternativen. So existiert zwar ein Verständnis des Westens als überlegen, jedoch daneben auch ein Gegendiskurs, der diese Annahme bezweifelt.

Was Repräsentationen betrifft, wird ebenfalls versucht, alternative Bedeutungen bereitzustellen (vgl. BAAZ 2005: 7f., 150-174).

Somit wird klar, dass, auch wenn sich bezüglich der Rhetorik und der Zielsetzungen der EZA über die Jahre hin viel verändert hat und auch seitens der Entwicklungsindustrie nun durchaus wachsende Sensibilität und Bewusstsein für die Thematik vorherrscht, Rassismus und Kolonialismus als Erbe nach wie vor fortwirken. Entwicklungszusammenarbeit ist nicht aus reiner Nächstenliebe entstanden, vielmehr waren es Machtinteressen und koloniale/rassistische Diskurse, die den Kontext und die Basis für die institutionelle Verankerung der Entwicklungsindustrie bildeten. Auch wenn dies nun vermehrt reflektiert wird, bedeutet das nicht, dass diese Logik einfach verschwindet. Wie sich an den besprochenen Afrika-Bildern zeigt, nimmt sie weiterhin Einfluss auf die Repräsentationen.

6. Spendenplakate in der EZA

Akteur_innen der entwicklungspolitischen Plakatwerbung besitzen, was die Repräsentation von *Schwarzen* Menschen im öffentlichen Raum betrifft, ein Quasi-Monopol, denn *Schwarze* sind auf Werbeplakaten von Unternehmen kaum vertreten. Dies erscheint insofern problematisch, da Darstellungen von NGOs in einer kolonialen Bildtradition stehen und auf ein ›rassifiziertes‹ System zurückgreifen, in dem die Hautfarbe zur Visualisierung von natürlicher Unter-/Überlegenheit dient (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 482ff.). Die Entwicklungshilfe-Industrie lebt dabei von der Differenz zwischen ›entwickelt‹ und ›weniger entwickelt‹, die aufgrund von institutionellen Eigeninteressen (medial) reproduziert wird. Aus diesem Grund hat die Entwicklungsindustrie versagt, anti-rassistische Strategien in ihre Politiken zu integrieren.⁵

Einige Agenturen haben diese Problematik klassischer Darstellungen des passiven Empfängers erkannt und versuchen sie durch positivere Repräsentationen zu ersetzen, die die Selbstbestimmtheit des Südens und die Komplexität von Armut unterstreichen (vgl. BAAZ 2005: 123). Den Ansatzpunkt der Kritik sehen dabei zwar die meisten Organisationen ein, aber da die Darstellungen wirken, um Gelder zu generieren, siegt eine instrumentelle Zugangsweise.⁶ Danuta Sacher (Brot für die Welt) meint beispielsweise, dass eine Zuspitzung notwendig ist, um das Anliegen zu vermitteln und Sympathien zu gewinnen. Ihrer Meinung nach zeigen die Darstellungen heute aber auch die Verantwortung des Nordens mit seinem Wohlstand und Einfluss auf

⁵ Vgl. Kilomba zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

⁶ Vgl. Ziai zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

wirtschaftliche Entscheidungen auf.⁷ Sascha Decker (Kindernothilfe) glaubt ebenfalls, dass entwicklungspolitische Werbung verdeutlichen soll, wie dramatisch Lebensumstände mancherorts sein können. Ihm zu folge würde es aber nicht stimmen, würde man Afrikaner_innen zeigen, die es alleine schaffen.⁸

6.1 Interpretation: Caritas Hungerkampagne 2013



Abb. 1:

Caritas Hungerkampagne 2013 Plakat. <http://www.caritas-wien.at/service-downloads/mediendatenbank/?mtype=17&thema=0> [letzter Zugriff: 02.09.2014]

Bei der ausgewählten Darstellung handelt es sich um ein Spendenplakat der Caritas Österreich, das im Rahmen der »Hungerkampagne 2013: für eine Zukunft ohne Hunger« circa 2.700 Mal als Citylight sowie als 8- bzw. 16-Bogen-Plakat affiziert wurde.⁹ Die beiden Porträtierten sind Siracoye Baldé und ihre kleine Tochter Awa. Die abgebildete Hausfrau und Bäuerin lebt mit ihren zwei Töchtern und ihrem Ehemann in einem kleinen Dorf namens Saré Haba im Senegal. 2012 unterstützte die Caritas das Dorf während einer akuten Nahrungsmittelknappheit (vgl. CARITAS 2013: 7). Das Bild von Siracoye und Awa wurde vor Ort von dem Fotografen Daniel Gebhart de Koekkoek aufgenom-

⁷ Vgl. Sacher zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

⁸ Vgl. Decker zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

⁹ Persönliche Kommunikation per E-Mail mit Caritas Österreich Kommunikationsabteilung, 9.06.2014.

men, wobei die Agentur Jung von Matt/Donau Werbeagentur GmbH die Kampagne betreute.¹⁰ Neben dem Hauptmotiv wurden noch neun weitere Darstellung und zwei Werbefilme produziert.¹¹

Das Farbbild in guter Auflösung zeigt im Querformat den Oberkörper einer *Schwarzen* Frau, die mit einem kleinen *Schwarzen* Mädchen auf ihrer rechten Hüfte abgebildet ist. Es wird das Gefühl vermittelt, die beiden würden in dieses Umfeld gehören. Und wenn das kleine Kind sich am Arm und der Schulter seiner Mutter festhält, wirkt dies nicht einstudiert. Die Frau steht etwas rechts der Bildmitte und schaut wie ihre Tochter frontal in die Kamera, direkt in die Augen der Betrachter_innen. Auf ihren Gesichtern liegt eine ernste Miene und kein Anflug eines Lächelns ist zu erkennen. Damit vermitteln die beiden Abgebildeten eine triste Stimmung, die ein leichtes Gefühl von Bedrückung auszulösen versucht.

Diese Grundstimmung widerspricht dabei dem Motiv von Mutter-Kind auf gewisse Weise, da dieses rührselig konnotiert ist und universelle, positive Gefühle auslöst (vgl. DOGRA 2011: 336). Generell sind es (solche) Emotionen, auf die die EZA rekurriert, um Spenden zu lukrieren,¹² was das Mutter-Kind-Motiv in der gesamten EZA überaus beliebt macht. Bei einer Untersuchung von entwicklungspolitischen NGO-Darstellungen in Großbritannien, bestand in den Repräsentationen ein Kinder- und Frauenanteil von 72%. Problematisch daran ist, dass diese Darstellung ein Bild von homogenen und machtlosen Opfer-Gruppen erzeugt. Siracoye und Awa symbolisieren Verwundbarkeit und Unvermögen, wodurch sie Distanz zu dem/r Spender_in aufbauen (vgl. DOGRA 2011: 335, 342). Gleichzeitig sollen die beiden einen paternalistischen Impuls auslösen, denn so wie in den meisten Fällen sind auch auf diesem Plakat keine Männer des Südens sichtbar. Diese Nicht-Präsenz vermittelt einen Mangel (vgl. DOGRA 2011: 338). Durch das Plakat wird der Eindruck erzeugt, die beiden seien vollkommen auf sich gestellt.

Mit der Abbildung eines Kindes wird außerdem die Infantilisierung eines ganzen Kontinents vorgenommen, wobei die Peripherie nur aus hilfsbedürftigen Unmündigen zu bestehen scheint.¹³ Auch Siracoye scheint der Rolle des benötigten Erwachsenen nicht gerecht zu werden, da ›Third World Women‹ für ein unterdrücktes und rückständiges ›Anderes‹ stehen, das sich vom Bild der befreiten und entwickelten Frauen des Westens abgrenzt. Die dargestellte Frau der Peripherie symbolisiert Primitivität, scheint gefangen in der Tradition. Siracoye als Sinnbild von Opfertum und Gegensatz zur Moderne muss selbst erst vor ihrer Armut und Rückständigkeit gerettet werden (vgl.

¹⁰ Persönliche Kommunikation per E-Mail mit Caritas Österreich Kommunikationsabteilung, 9.06.2014.

¹¹ Vgl. *Caritas. Im Namen Afrikas*, Jung von Matt. <http://www.jvm.at/kunden/caritas/im-namen-afrikas/> [letzter Zugriff: 30.08.2014].

¹² Vgl. Köpping zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

¹³ Vgl. Ziai zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

BAAZ 2005: 117ff.). Daher scheint sie auch nicht im Stande zu sein, die Lage der beiden zu verändern.

›Andersheit‹ wird auf den ersten Blick durch die Kleidung der Dargestellten erzeugt. Die Funktion der ›traditionellen‹ Gewänder – die als ›nicht-westlich‹, musterreich und farbenfroh auffallen – ist es, in diesem Bild Distanz zu wahren (vgl. DOGRA 2011: 337). Die Mutter trägt ein grau-schwarz gemustertes Kleid, das einfach geschnitten ist und kurze Ärmel hat. Um den Kopf hat die Frau eine Art Turban aus demselben Stoff gebunden. An Ohren und Hals trägt sie bunten Schmuck, sowie einen Ring am Finger der linken Hand. Die kleine Awa ist ebenfalls in einem gemusterten Kleid abgebildet, ihres ist jedoch bunt – gelb, blau und weiß gemustert – und die nackten Arme des Mädchens ragen aus den Ärmelchen. Um den Hals hängt dem Kind eine Kette mit Holzanhängern und am rechten Arm trägt es Armbänder in Erdtönen. Die Haare des Mädchens sind nach hinten geflochten.

Die Art von Gewand und Schmuck, die Mutter und Tochter tragen, entspricht somit nicht der ›modernen‹ europäischen Kleidung und wird zum visuellen Ausdruck dafür, dass die Abgebildeten scheinbar im letzten Jahrhundert ›stecken‹ geblieben sind.¹⁴ Über dieses Bildelement wird also auch eine Zeitebene transportiert.

Atmosphärisch wird die Darstellung vom Hintergrund geprägt, die Naturtöne des Strohdachs, das hinter Siracoye und Awa zu erkennen ist, dominieren. Auch die Mauer aus erdfarbenen Ziegeln und der sandige Boden prägen diesen Eindruck.

Da ein Leitmotiv des kolonialen Blicks, die angebliche Abwesenheit von Kultur im globalen Süden ist, wird der Fokus auf Natur, Natürlichkeit und Ursprünglichkeit gelegt. Um dies bestmöglich zu visualisieren, konzentriert sich die Darstellung auf den ländlichen Raum (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 486). Dass also für das Caritas-Motiv eine Lehmhütte als Hintergrund ausgewählt wurde und nicht die glitzernden Hochhäuser einer afrikanischen Metropole, ist somit kein Zufall. Vielmehr stellt die Hütte einen visuellen Ausdruck von Natürlichkeit und Primitivität dar.¹⁵ Von der gesamten Bildgestaltung wird unterstrichen, dass *Schwarze* scheinbar der Natur näher sind. Da *Weiße* diese Verbindung angeblich verloren haben, löst das Motiv eine besondere Faszination und Sehnsucht aus.¹⁶

Der trockene, staubige und triste Hintergrund dient außerdem dazu, den Eindruck einer Einöde mit beschränkten Ressourcen zu erzeugen (vgl. KOTHARI 2006b: 13). Diese Kulisse ist die visuelle Übersetzung der Erklärung für die Existenz von Hunger, die die Caritas in ihrem Informationsbrief zur

¹⁴ Vgl. Piesche zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

¹⁵ Vgl. Ziai zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

¹⁶ Vgl. Kilomba zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

Kampagne bereitstellt – Dürre wird als Grund für das schicksalhafte Elend im Süden ausgemacht.¹⁷ Damit wird sowohl über Bild als auch Text der Eindruck vermittelt, man habe es mit a-politischen und a-historischen Problemen zu tun (vgl. DOGRA 2011: 335, 342).

[Die] Opfer[n] der Dritten Welt [...] werden nicht als die Objekte ständiger Ausbeutung und Abhängigkeit oder der weltweiten Verteilung von Arbeit und Reichtum dargestellt. Sie sind Opfer des Schicksals. (HALL 1989: 160ff.)

Die Probleme im globalen Süden werden durch das Plakat also naturalisiert, indem historische Prozesse, wie Kolonialismus, aber auch aktuelle globale Zusammenhänge und politische Einflüsse ausgeklammert werden. Auf den Plakaten wird ein Weltbild vermittelt, bei dem Barmherzigkeit und nicht Ausbeutung das zentrale Element der *Schwarz-Weiß*-Beziehung darstellt (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 494).

Die Kleidung, die Hautfarbe und die Hütte als Hintergrund lösen die Assoziation aus, dass es sich um einen Ort in Afrika handeln muss (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 489). Aber da ohne das Lesen der Caritas Spenderinformation gar nicht ersichtlich ist, um welches Land es sich genau handelt, wird mit diesem einen Plakat ein ganzer Kontinent mitgedacht.¹⁸ Es wird ein homogener Raum erzeugt, der im Falle Afrikas mit Hunger assoziiert wird (vgl. KOTHARI 2006b: 13). Somit scheint es auch nicht weiter fragwürdig zu sein, wenn ein Bild zweier Senegalesinnen für eine Spendensammlung eingesetzt wird, die Äthiopien, Kenia und Somalia zu Gute kommt.¹⁹ Dass im Zuge der Repräsentation nicht geografisch differenziert wird,²⁰ bleibt nicht die einzige Homogenisierung. Auch was die gesellschaftliche Ebene betrifft, wird nicht nuanciert. Afrika erscheint als einheitlicher Akteur, als Gegenbild zu Europa. Indem die *Schwarzen* Siracoye und Awa abgebildet werden – ohne dass ihre Identitäten, ihre Individualität oder ihre Namen erkenntlich sind – findet eine Kollektivierung statt, welche jegliche Form von Subjektivierung verunmöglicht (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 486). Die beiden Abgebildeten dienen im Rahmen der Repräsentation nur als Symbolfiguren. Indem man nichts von ihnen als Individuen erfährt, scheinen sie nicht als solche zu interessieren. Durch die Abstraktion und Anonymisierung der Darstellung steht das Plakat für viel mehr, als nur für die beiden Fotografierten.

Das Lichtspiel des Plakats wird vom Sonnenlicht bestimmt. Auf der linken Seite des Bildes, wo auch ein heller Schriftzug zu sehen ist, herrscht Schatten, während rechts von Siracoye die Sonne leuchtet. In der linken oberen Ecke des Bildes ist in einem weißen großen Schriftzug mit fettgedruckten

¹⁷ Persönliche Kommunikation per E-Mail mit Caritas Österreich Kommunikationsabteilung, 9.06.2014.

¹⁸ Vgl. Ziai zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

¹⁹ Persönliche Kommunikation per E-Mail mit Caritas Österreich Kommunikationsabteilung, 9.06.2014.

²⁰ Vgl. Piesche zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

zweidimensionalen Lettern »&DU?« geschrieben. Die Schrift ist über das Bild gelegt und hebt sich dezent vom Hintergrund ab. Darunter in der linken Ecke ist in derselben Schriftart, etwas kleiner »Caritas&Du« zu lesen und noch kleiner und nicht fett gedruckt steht »Augustsammlung: Spenden Sie jetzt 25 Euro für Saatgut und Werkzeug«. Danach folgen Bankdaten und Logos, alles einfach gehalten, in weiß über das Bild gelegt.

Dabei muss betont werden, dass die Verknüpfung von Hautfarbe und der Position in der EZA medial vielfach festgeschrieben wird. Die Helfer_innen sind *Weiße*, die Hilfsbedürftigen nicht (vgl. ZIAI 2008: 207f.). Das in weißer Farbe geschriebene »&DU?« löst ein assoziatives Spiel mit dem ›Hautfarben-Konstrukt‹ aus und grenzt sich damit vom *Schwarzen ›Anderen‹* ab, das mit dieser Anrede kaum gemeint ist. Vielmehr spricht es das *weiße* Subjekt an, denn *Schwarzen* Menschen wird nicht die Fähigkeit zuerkannt, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen. So taucht die Bevölkerung der Peripherie auf Plakaten nicht selbst als Helfer_in auf oder engagiert sich über die Selbsterhaltung hinaus. Die komplette Existenz der Abgebildeten – so wird vermittelt – hängt von dem/r *weißen* Spender_in und seiner/ihrer Gestaltungsmacht ab. Denn selbst für beschränkte Tätigkeiten wie Wasser holen und am Feld arbeiten, muss die ›Dritte Welt‹ erst durch die Hilfe des Nordens ›aktiviert‹ werden (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 487ff.). Die Menschen des Südens können noch nicht einmal für sich selbst sprechen und etwas fordern. Das *weiße* Selbst ist es, das dies für die Objekte übernehmen muss.²¹ Diese Spaltung in aktiv und reaktiv, konstruiert den Abhängigen als ›anders‹ (vgl. RADLEY/KENNEDY 1997: 436).

Das Fragezeichen hinter dem ›DU‹ ist dabei so vorwurfsvoll und fragend wie die Blicke der beiden Dargestellten: »Was ist mit Dir? Wieso hilfst Du nicht?«. Denn auch Siracoye und Awa auf dem Bild bleibt scheinbar nichts anderes übrig, als auf die 25 Euro aus Österreich zu hoffen, um dann Saatgut anbauen zu können. Bis dahin heißt es abwarten und schauen, denn nur die Caritas und das *weiße* Du sind es, die die Probleme lösen können und auch diejenigen, die um Spenden für Mutter und Kind bitten müssen.

Der *weiße* Blick, der sich durch die Plakate zieht, ist markant. Die Betrachtenden können werten und gleichzeitig auf Distanz gehen, denn der Fokus auf Probleme und Defizite blendet aus, dass die Ursachen auch in globalen Zusammenhängen zu suchen sind. Die Schuld an ihrer Lage wird den *Schwarzen* Menschen selbst zugeschrieben. Diese ›blaming the victim‹-Strategie dient als Abwehrmechanismus, sich nicht mit seiner eigenen Machtposition auseinander setzen zu müssen. Über diese Defizite wird außerdem auch Abweichung vermittelt und bestimmte Probleme werden als afrikanische Themen platziert. Das erlaubt es dem Westen, sich als das Gegenteil zu imaginieren. Die Plakate erfüllen also eine gesamtgesellschaftliche Funktion, indem sie (eigene) Probleme auf den ›Anderen‹ projizieren. Über

²¹ Vgl. Kilomba zitiert in *White Charity. Schwarzsein & Weißsein auf Spendenplakaten*, Regie: Philipp Carolin und Timo Kiesel, Deutschland 2011. http://www.whitecharity.de/index_files/Page917.htm [letzter Zugriff: 30.08.2014].

diese Bilder werden *weiße* Menschen als die höherwertige Norm konstruiert, was reale Auswirkungen bezüglich Macht- und Herrschaftsverhältnissen nach sich zieht (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 483, 493f.). Es wird eine ›patronizing attitude‹ des Westens gegenüber dem globalen Süden und Menschen, die als diesem zugehörig identifiziert werden, verstärkt – auch innerhalb westlicher Gesellschaften (vgl. RADLEY/KENNEDY 1997: 436).

Zum Schluss ist auf eine Untersuchung von Kiesel und Bendix zu verweisen, in der mehrere rassistische Themen in Darstellungen von Afrika/*Schwarz*-Sein in EZA-Plakaten ausgemacht wurden. Zum einen identifizieren sie eine Konstruktion von Hilfsbedürftigkeit durch die Defizitorientierung der Repräsentationen. Die ›Anderen‹ werden dabei als defizitär konzeptualisiert, indem sie als arm, krank und ungebildet dargestellt werden. Außerdem bestimmen Kiesel und Bendix die Frage nach dem Subjektstatus als zentral, also wer als aktiv und wer als passiv dargestellt wird. Des Weiteren nimmt – ihnen zufolge – die Vorstellung Afrikas als ›Natur‹ einen wichtigen Platz ein (vgl. KIESEL/BENDIX 2010: 483ff.), ebenso wie die Zuschreibung von Sehnsüchten, die Essentialisierung und Homogenisierung und auch die Infantilisierung aktuelle Strategien darstellen (vgl. KIESEL/BENDIX 2010). All diese Punkte finden sich im Spendenplakat der Caritas wieder, womit der Einfluss eines rassistischen/kolonialen Diskurses schwer zu bestreiten ist. Dass bei der Caritas ein kritisches Umdenken in anderen Tätigkeitsbereichen viel weiter vorangeschritten ist als in der Spendenwerbung, soll hier gar nicht geleugnet werden. So teilt die NGO laut Selbstdefinition – siehe Kap. 5.1. – die Ziele einer partnerschaftlichen Projektarbeit und geht davon aus, dass Hunger und Armut keine naturgemachten Probleme sind, trotzdem finden sich diese Aspekte im Plakat zur Hungerkampagne nicht wieder.

7. Conclusio

Die Forschungsfrage – inwiefern Spendenplakate von EZA-Akteur_innen zur Konstruktion wie auch Aufrechterhaltung von Bildern bezüglich *Schwarz*-Sein als ›Andersheit‹ und *Weiß*-Sein als Norm beitragen – gilt es nun zu beantworten:

Schwarz-Sein als ›Andersheit‹ hat im Rahmen von Rassismus keinen positiven Wert, vielmehr gilt es als Abweichung. ›Anders‹ zu sein, bedeutet dabei minderwertig zu sein, nicht die gleichen Ansprüche und Fähigkeiten zu haben. ›Andersheit‹ wird somit ein Teil von Legitimationsstrategien für ungerechte Macht- und Herrschaftsverhältnisse. Wenn nun entwicklungspolitische Organisationen auf koloniale/rassistische Motive rekurren – auch wenn es ›einem guten Zweck‹ dient – dann verwenden sie Darstellungslogiken, die diese ›Andersheit‹ implizieren, was Auswirkungen auf globale Machtbeziehungen sowie auf die gesellschaftliche Stellung von *Schwarzen* Menschen im Norden hat.

Rassismus spielt nach wie vor sowohl in der Gesellschaft im Allgemeinen als auch in der Entwicklungszusammenarbeit im Konkreten eine prägende Rolle, vor allem was die Grenzlinie, wer als ›entwickelt‹ und wer als ›unterentwickelt‹ gilt, betrifft. Diese Zuschreibung steht im Zusammenhang damit, wer man ist und woher man kommt. Auf den ersten Blick scheint es ein Widerspruch in sich zu sein, dass die EZA auf rassistischen Konstrukten aufgebaut sein soll, wird sie doch meistens als selbstlose, aufopfernde Arbeit verstanden. Doch die Entwicklungspolitik hat ihre Wurzeln unbestreitbar in einer kolonialen Denkweise. Das Konzept von Entwicklung und das Bild vom Partner waren über lange Zeit hinweg geprägt von rassistischen Strukturen. Und auch wenn seit den 1980ern zunehmend versucht wird, dem kolonialen Erbe zu entkommen, so sind diese Veränderungen in der Bildsprache dieser Organisationen wenig erkennbar.

Und so wird das Bild des differenten ›Anderen‹ nach wie vor über Spendenplakate verbreitet. Dabei werden Darstellungslogiken reproduziert, die ihren Ursprung im Denken der Aufklärung haben und zur Legitimation der kolonialen Gewaltanwendung eingeführt wurden. Kindlichkeit, Natürlichkeit, Passivität und Tradition sind Motive, die seit Jahrhunderten die westliche Wahrnehmung Afrikas prägen und Bildern über den ›Anderen‹ zugrunde liegen. Auch das analysierte Sujet der Caritas ist hier keine Ausnahme. Zwar lässt die Organisation in ihrer Selbstdefinition eine durchaus kritische Position erkennen, was koloniale Denkweisen und bevormundende ›Hilfe‹ betrifft, trotzdem spiegeln sich diese Zielsetzungen nicht in den Darstellungsmustern wider. Abweichung wird auf allen Bildebenen symbolisiert, sowohl über die ›Hautfarbe‹ der Abgebildeten, die traditionelle Kleidung, die Personen selbst – Frau und Kind – und den ländlichen Hintergrund. Die Organisation konstruiert im Zuge des Plakats ein Bild hilfloser Opfer, die in ihrem elenden Schicksal gefangen zu sein scheinen. Gefangen, solange bis das *weiße* Subjekt zur ›Hilfe‹ schreitet. Dieses Subjekt wird ebenfalls durch die Darstellung konstruiert, wenn auch auf eine implizitere Weise. Der/die *weiße* Spender_in wird als aktives, rationales Individuum konzeptualisiert, der/die über die Kompetenzen und auch die Handlungsmacht verfügt, den Süden von seinem Elend zu erlösen.

Afrika – und damit alle *Schwarzen* Subjekte – werden durch die Art der Darstellung als homogenes Kollektiv präsentiert, das scheinbar keine eigene Stimme und keinen eigenen Antrieb hat. Bei der Repräsentation werden weder Vielfalt noch Eigenheiten innerhalb des Kontinents berücksichtigt. Ob Senegal oder Äthiopien, der ganze Erdteil scheint aus denselben schicksalhaften Gründen von Hunger und Armut geplagt zu sein. Dass die einzelnen Staaten zum Teil tausende Kilometer voneinander entfernt sind, eine andere Geschichte haben sowie über andere gesellschaftliche, politische und kulturelle Systeme verfügen, wird dabei ausgeklammert. Es scheint auch nicht weiter relevant zu sein, da die Ursachen für die Probleme als natürlich, a-politisch und a-historisch inszeniert werden. Aber auch was die Beziehung zwischen *Schwarzen* und *Weiß*en im Norden betrifft, haben die Spendenaufrufe der

EZA Auswirkungen. Durch die Darstellungen werden *Schwarze* mit Stereotypen wie Unvermögen, Hilflosigkeit und Kindlichkeit assoziiert, die als Erklärungs- und Legitimationsstrategie für die benachteiligte gesellschaftliche Stellung von *Schwarzen* fungieren. Diese Motive haben zugleich auch eine Funktion für das *weiße* Selbstbild. So kann der *weiße* Norden im Konstruktionsprozess des ›Anderen‹ all seine Probleme und Defizite auf die personifizierte Abweichung projizieren und dabei als vollkommene *weiße* Norm Höherwertigkeit beanspruchen. Diese Höherwertigkeit erlaubt es dann, auf paternalistische Weise über andere zu bestimmen – egal ob in der eigenen Gesellschaft, oder im Süden.

Natürlich erscheint es schwierig, Plakate zu produzieren, die aus dieser Darstellungslogik ausbrechen, da die kolonialen Motive gesellschaftlich verinnerlicht wurden. Aber es gibt durchaus Alternativen. So wäre es notwendig, Menschen des Südens als aktiv Handelnde, als eigenmächtige Subjekte zu repräsentieren, die darum kämpfen, sich selbst aus ihrer Situation zu befreien. Dass dafür natürlich auch die richtigen Rahmenbedingungen vorherrschen müssen, die der Norden stark mitprägt, steht dabei außer Frage. Und eben dieser Zusammenhang zwischen den Lebensbedingungen im Süden und der Machtposition des Nordens müsste über die Spendenplakate vermehrt verdeutlicht werden.

Abschließend ist hier noch einmal festzuhalten, dass die Spendenaufrufe der Entwicklungsorganisationen zwar einen wirkmächtigen Beitrag zur Repräsentation von *Schwarzen*/Afrika leisten, aber auch nicht alleine dafür verantwortlich zu zeichnen sind, welche Bilder von diesen in den westlichen Gesellschaften vorherrschen. Rassismus ist als gesamtgesellschaftliches Projekt zu begreifen, das nicht nur individuell auftritt und somit alleine von einzelnen rassistischen Entwicklungshelfer_innen verbreitet wird. Vielmehr ist er in die gesellschaftlichen Strukturen und Denkmuster eingeschrieben und prägt Diskurse, ohne dass die zugrunde liegende rassistische Logik dem Betroffenen zwangsläufig bewusst sein muss. Daher erscheint es besonders wichtig, sich die Motive über welche ›Andersheit‹ konstruiert wird, bewusst zu machen, um kritisch mit ihnen umgehen und ihre Auswirkungen angemessen erfassen zu können.

Literatur

- ARNDT, SUSAN: Impressionen. Rassismus und der deutsche Afrikadiskurs. In: ARNDT, SUSAN (Hrsg.): *AfrikaBilder. Studien zu Rassismus in Deutschland*. Münster [Unrast] 2001, S. 11-70
- ARNDT, SUSAN: Mythen des weißen Subjekts. Verleugnung und Hierarchisierung von Rassismus. In: EGGERS, MAUREEN M. (Hrsg.): *Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland*. Münster [Unrast] 2005, S. 340-362

- ARNDT, SUSAN: Rassismus. In: ARNDT, SUSAN; NADJA OFUATEY-ALAZARD (Hrsg.): *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)Erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk.* Münster [Unrast] 2011, S. 37-43
- ARNDT, SUSAN: *Die 101 wichtigsten Fragen. Rassismus.* München [C.H. Beck] 2012
- ARNDT, SUSAN; ANTJE HORNSCHIEDT (Hrsg.): *Afrika und die deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk.* Münster [Unrast] 2004
- BAAZ, MARIA E.: *The Paternalism of Partnership. A Postcolonial Reading of Identity in Development Aid.* London [Zed Books] 2005
- BENDIX, DANIEL: Entwicklung/entwickeln/Entwicklungshilfe/Entwicklungspolitik/Entwicklungsland. In: ARNDT, SUSAN; NADJA OFUATEY-ALAZARD (Hrsg.): *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)Erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk.* Münster [Unrast] 2011, S. 272-278
- BOCK, ANNEKATRIN; HOLGER ISERMANN; THOMAS KNIEPER: Ikonologische Kontextanalyse. In: PETERSEN, THOMAS; CLEMENS SCHWENDER (Hrsg.): *Die Entschlüsselung der Bilder. Methoden zur Erforschung visueller Kommunikation. Ein Handbuch.* Köln [Halem] 2011, S. 56-71
- BOUSSOULAS, ANDRIANA: Entwicklungsland. In: ARNDT, SUSAN; ANTJE HORNSCHIEDT (Hrsg.): *Afrika und die deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk.* Münster [Unrast] 2004, S. 120-123
- CARITAS (Hrsg.): *Internationale Hilfe. Herausforderungen und Perspektiven. Ein Positionspapier der Caritas Österreich.* August 2008.
<http://www.caritas.at/ueber-uns/standpunkte/> [letzter Zugriff: 21.08.2014]
- CARITAS (Hrsg.): *Für eine Zukunft ohne Hunger.* Spenderinfo August 2013.
<http://www.caritas.at/service-downloads/publikationen/spenderinfo/> [letzter Zugriff: 30.08.2014]
- DIETRICH, ANETTE; JULIANE STROHSCHIEIN: Kolonialismus. In: ARNDT, SUSAN; NADJA OFUATEY-ALAZARD (Hrsg.): *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)Erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk.* Münster [Unrast] 2011, S. 114-120
- DOGRA, NANDITA: The Mixed Metaphor of ›Third World Woman‹. Gendered Representations by International Development NGOs. In: *Third World Quarterly*, 32(2), 2011, S. 333-345
- ELLMER, ANNA: »Rassismus ist gut integriert«. In: *progress. Magazin der österreichischen Hochschülerschaft*, (2), 2014, S. 8-9.
- ENGLERT, BIRGIT; INGEBORG GRAU; ANDREA KOMLOSY: Globale Ungleichheit in historischer Perspektive. In: ENGLERT, BIRGIT; INGEBORG GRAU; ANDREA KOMLOSY (Hrsg.): *Nord-Süd-Beziehungen. Kolonialismen und Ansätze zu ihrer Überwindung.* Wien [Mandelbaum] 2009, S. 13-27
- ESSED, PHILOMENA: Multikulturalismus und kultureller Rassismus in den Niederlanden. In: RÄTHZEL, NORA (Hrsg.): *Theorien über Rassismus.* Hamburg [Argument] 2000, S. 264-277

- FASCHINGEDER, GERALD: Vom Pfarrflohmarkt bis zur professionellen NGO. Die Entwicklungszusammenarbeit der römisch-katholischen Kirche in Österreich. In: GOMES, BEA; IRMI MARAL-HANAK; WALTER SCHICHO (Hrsg.): *Die Praxis der Entwicklungszusammenarbeit. Akteure, Interessen und Handlungsmuster*. Wien [Mandelbaum] 2003, S. 177-194
- FISCHER, KARIN; GERALD HÖDL; CHRISTOF PARNREITER: Entwicklung – eine Karotte, viele Esel? In: FISCHER, KARIN (Hrsg.): *Entwicklung und Unterentwicklung. Eine Einführung in Probleme, Theorien und Strategien*. Wien [Mandelbaum] 2006, S. 13-54
- FRITSCHKE, ANDREA; MARTIN BEHR: Mächtige Entwicklungszusammenarbeit in der globalen Welt? In: KOLLAND, FRANZ (Hrsg.): *Soziologie der globalen Gesellschaft. Eine Einführung*. Wien [Mandelbaum] 2011, S. 355-382
- GEETS, SIOBHÁN: Afrika lacht über uns. In: *Südwind. Magazin für internationale Politik, Kultur und Entwicklung*, 35(7-8), 2014, S. 48
- HALL, STUART: Die Konstruktion von ›Rasse‹ in den Medien. In: HALL, STUART: *Ideologie. Kultur. Rassismus. Ausgewählte Schriften 1*. Herausgegeben und übersetzt von Nora Räthzel. Hamburg [Argument] 1989, S. 150-171
- HALL, STUART: Der Westen und der Rest. Diskurs und Macht. In: HALL, STUART: *Rassismus und kulturelle Identität. Ausgewählte Schriften 2*. Herausgegeben und übersetzt von Nora Räthzel. Hamburg [Argument] 1994, S. 137-179
- HALL, STUART: Rassismus als ideologischer Diskurs. In: RÄTHZEL, NORA (Hrsg.): *Theorien über Rassismus*. Hamburg [Argument] 2000, S. 7-16
- HÖDL, GERALD: In der Endlosschleife. Leitmotive der österreichischen Entwicklungszusammenarbeit. In: GOMES, BEA; IRMI MARAL-HANAK; WALTER SCHICHO (Hrsg.): *Entwicklungszusammenarbeit. Akteure, Handlungsmuster und Interessen*. Wien [Mandelbaum] 2006, S. 25-42
- HUND, WOLF D.: *Rassismus*. Bielefeld [Transcript] 2007
- HÜPFL, JULIA; MICHAEL OBROVSKY: Zuschüsse privater Organisationen. In: ÖFSE (Hrsg.): *Private Sector Development. Ein neuer Businessplan für Entwicklung?* Wien [Südwind] 2013, S. 113-124. <http://www.caritas.at/service-downloads/publikationen/spenderinfo/> [letzter Zugriff: 15.01.2015]
- JACOBS, INGRID; ANNA WEICKER: Afrika. In: ARNDT, SUSAN; NADJA OFUATEY-ALAZARD (Hrsg.): *Wie Rassismus aus Wörtern spricht. (K)Erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk*. Münster [Unrast] 2011, S. 200-214
- JANMOHAMED, ABDUL R.: *Manichean Aesthetics. The Politics of Literature in Colonial Africa*. Amherst [U of Massachusetts P] 1983
- KIESEL, TIMO; DANIEL BENDIX: White Charity. Eine postkoloniale, rassismuskritische Analyse der entwicklungspolitischen Plakatwerbung in Deutschland. In: *Peripherie*, 30(3), 2010, S. 483-495
- KOTHARI, RAJNI: *Rethinking Development. In Search of Humane Alternatives*. Delhi [Ajanta] 1988

- KOTHARI, UMA: Critiquing ›Race‹ and Racism in Development Discourse and Practice. In: *Progress in Development Studies*, 6(1), 2006a, S. 1-7
- KOTHARI, UMA: An Agenda for Thinking about ›Race‹ in Development. In: *Progress in Development Studies*, 6(1), 2006b, S. 9-23
- VAN LEEUWEN, THEO: Semiotics and Iconography. In: VAN LEEUWEN, THEO; CAREY JEWITT (Hrsg.): *Handbook of Visual Analysis*. London [Sage] 2001, S. 92-118
- MABE, JACOB E.: Was wissen Europäer kulturell von Afrika? 2007.
<http://www.gaph.org/pdfs/AfrikaKulturell-%20Mabe.pdf> [letzter Zugriff: 15.08.2014]
- MACHNIK, KATHARINE: Dritte Welt. In: ARNDT, SUSAN; ANTJE HORNSCHIEDT (Hrsg.): *Afrika und die deutsche Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk*. Münster [Unrast] 2004, S. 107-111
- MAIR, ANTON: Grundlagen und Funktionsweise der österreichischen Ost- und Entwicklungszusammenarbeit. In: GOMES, BEA; IRMI MARAL-HANAK; WALTER SCHICHO (Hrsg.): *Entwicklungszusammenarbeit. Akteure, Handlungsmuster und Interessen*. Wien [Mandelbaum] 2006, 125-144
- MELBER, HENNING: Rassismus und eurozentristisches Zivilisationsmodell. Zur Entwicklungsgeschichte des kolonialen Blicks. In: RÄTZEL, NORA (Hrsg.): *Theorien über Rassismus*. Hamburg [Argument] 2000, S. 131-163
- MÜLLER, MARION G.: Ikonografie und Ikonologie, visuelle Kontextanalyse, visuelles Framing. In: PETERSEN, THOMAS; CLEMENS SCHWENDER (Hrsg.): *Die Entschlüsselung der Bilder. Methoden zur Erforschung visueller Kommunikation. Ein Handbuch*. Köln [Halem] 2011, S. 28-55
- OBROVSKY, MICHAEL: »Von der Solidarität zur professionell verwalteten Wohltätigkeit«. Entwicklungspolitische NGOs in Österreich auf Identitätssuche. In: GOMES, BEA; IRMI MARAL-HANAK; WALTER SCHICHO (Hrsg.): *Entwicklungszusammenarbeit. Akteure, Handlungsmuster und Interessen*. Wien [Mandelbaum] 2006, S. 249-270
- PANOFKY, ERWIN: *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*. Köln [DuMont] 2002
- PIETERSE, NEDERVEEN: *Black on White. Images of Africa and Blacks in Western Popular Culture*. New Haven [Yale UP] 1992
- RADLEY, ALAN; MARIE KENNEDY: Picturing Need. Images of Overseas Aid and Interpretations of Cultural Difference. In: *Culture & Psychology*, 3, 1997, S. 435-460
- SCHICHO, WALTER: Vom Atlantic Charter zu den Millenium Development Goals. Afrika und das Aid Business seit dem zweiten Weltkrieg. In: ENGLERT, BIRGIT; INGEBORG GRAU; ANDREA KOMLOSY (Hrsg.): *Nord-Süd-Beziehungen. Kolonialismen und Ansätze zu ihrer Überwindung*. Wien [Mandelbaum] 2009, S. 99-122
- SHOOMAN, YASEMIN: Keine Frage des Glaubens. Zur Rassifizierung von ›Kultur‹ und »Religion« im antimuslimischen Rassismus. In: FRIEDRICH, SEBASTIAN (Hrsg.): *Rassismus in der Leistungsgesellschaft. Analysen und kritische Perspektiven zu den rassistischen*

- Normalisierungsprozessen der ›Sarrazindebatte‹*. Münster [Ed. Assemblage] 2011, S. 59-67
- SONDEREGGER, ARNO: Rasse und Rassismus im wissenschaftlichen Diskurs. Eine Skizze. In: GOMES, BEA (Hrsg.): *Rassismus. Beiträge zu einem vielgesichtigen Phänomen*. Wien [Mandelbaum] 2008, S. 10-26
- SOW, NOAH: *Deutschland Schwarz Weiß. Der alltägliche Rassismus*. München [Bertelsmann] 2008
- WACHENDORFER, URSULA: Weiß-Sein in Deutschland. Zur Unsichtbarkeit einer herrschenden Normalität. In: ARNDT, SUSAN (Hrsg.): *AfrikaBilder. Studien zu Rassismus in Deutschland*. Münster [Unrast] 2001, S. 87-101
- ZIAI, ARAM: Imperiale Repräsentation. Vom kolonialen zum Entwicklungsdiskurs. In: *SoPos*, (4), 2004. <http://www.sopos.org/aufsaetze/408aa83c03940/1.phtml> [letzter Zugriff: 17.08.2014]
- ZIAI, ARAM: Rassismus und Entwicklungszusammenarbeit. In: GOMES, BEA (Hrsg.): *Rassismus. Beiträge zu einem vielgesichtigen Phänomen*. Wien [Mandelbaum] 2008, S. 191-213

Elize Bisanz

Notizen zur Phaneroscopy.¹ Charles S. Peirce und die Logik des Sehens

Abstract

The beginning of the 1890s, the years in which Charles S. Peirce wrote his articles concerning the laws of mind and Phaneroscopy, brain and mind research was marked by two significant works: *Manual de Anatomia Pathologica General* by Santiago Ramón y Cajal and the *Principles of Psychology* by William James. Whereas these two outstanding scientists had outlined two new scientific disciplines, neuroscience and psychology, Peirce focused his scientific investigations on mind and brain activity on developing a methodological setting merging the insights achieved by the studies in natural sciences with logical and philosophical studies concerning the cognitive activity of the mind. The following article discusses Peirce's Phaneroscopy as a science grounded on visual thought, it determines the Phaneron as the origin of images and advocates for a critical rethinking of the status of visual-signs in the era of *Touchscreen Culture*.

Charles S. Peirce gehört zu den wenigen Zeichenwissenschaftlern, die das Sehen als die Grundlage des logischen Denkens verstanden haben. Mit seiner Lehre der Phaneroscopy, die Wissenschaft des Sichtbaren und der Erscheinung, führt Peirce den forschenden Blick in die strukturimmanente Architek-

¹ Die Manuskriptensammlung zur Phaneroscopy erscheint in Kürze unter dem Titel *Prolegomena to a Science of Reasoning*, in der Reihe: Kodikas Supplement Series. Darüber hinaus sind die Texte »Phaneroscopy. or The Natural History of Concepts« sowie »Phaneroscopy« bereits 2009 in *The Logic of Interdisciplinarity. Charles S. Peirce. The Monist Series* veröffentlicht.

tonik und Logik von Zeichenprozessen, öffnet einen kontemplativen Raum, aus dem heraus jeglicher phänomenologischer Prozess der Sinnerzeugung und -erfassung ihren Ursprung hat. Der folgende Aufsatz gibt kurze Einblicke in Phaneroscopy, erklärt das Phaneron als den Nullpunkt des Bildes und plädiert für eine kritische kulturelle Reflexion über den Status von visuellen Zeichen im Zeitalter des tastenden Sehens.

»What we see is an image; what we say is a judgment.«²

In seinem Buch *Studies in Logic* beendet Charles S. Peirce das Kapitel unter dem Titel *A Theory of Probable Inference* mit dem folgenden Absatz:

Side by side, with the well established proposition that all knowledge is based on experience, and that science is only advanced by the experimental verifications of theories, we have to place this other equally important truth, that all human knowledge, up to the highest flights of science, is but the development of our inborn animal instincts. (PEIRCE 1883: 181)

In dieser und in zahlreichen weiteren Passagen seines Werks zum Ausdruck gebrachte Verflechtung und Einbindung von Erfahrung, Experiment und Instinkt bestimmtes Handeln prägte Peirces Entwurf eines Wissenschaftsmodells. Für sein Ziel, eine umfassende Erkenntnislehre zu gründen, in der sowohl das Subjekt als Erfahrungsmoment, das Experiment als das Moment der Zeichensetzung sowie die Einbettung des Interpretanten in einer universalen instinkt gelenkten Erfahrung einbezogen werden, setzte Peirce unterschiedlichste methodische Instrumente ein. In dieser methodischen und instrumentellen Heterogenität liegt der genuin interdisziplinäre Charakter Peirces Wissenschaftslehre; sie ist eine polyphone und aus multiplen Perspektiven entworfene Annäherung an das Denken und an dessen Folge das Erkennen. Die erkenntnisorientierte Suche nach einer Universalordnung des Wissens und der Drang, sie auf logischen Fundamenten zu erfassen, bestimmen die Architektur Peirces Gesamtwerk; allerdings folgt sein Logik-Modell einem durch Relationen bestimmten dynamischen Prozess, in dem die Hierarchie der Zeichenelemente situationell verhandelbar bleibt. In diesem Modell bildet die triadische Verflechtung von Objektbestimmung, Zeichensetzung und Bedeutungsnormierung durch den Interpretanten eine molekulare Kräfteeinheit, deren Wirkung zugleich durch die Potenzialität von weiteren synaptischen Anschlüssen bestärkt wird. In Peirces Wissenschaftsmodell bleibt der Anfang jedes Erkenntnisprozesses sinnlich sensuell, so auch die Kunst der Erfassung von Wissen, sie beginnt mit der Beschreibung der sinnlichen Perzeption, dem Phaneron, als die Schnittstelle, als das Interface zwischen Zeichendaten und dem wahrnehmenden Subjekt. Mit seiner Lehre der Phaneroscopy, der Wissenschaft zur Erfassung des Phanerons, führt Peirce den forschenden Blick in

² Charles S. Peirce, Manuskript 337, 1904.

die strukturimmanente Architektonik und Logik von Zeichenprozessen, öffnet einen kontemplativen Raum, aus dem heraus jeglicher phänomenologischer Prozess der Sinnerzeugung und -erfassung ihren Ursprung hat.

Der Ausgangspunkt der folgenden Abhandlung ist, Einblicke in Peirces Lehre des Beobachtens, der Phaneroscopy, als die Wissenschaft des Sichtbaren und der Erscheinung zu geben und auf strukturimmanente Verschiebungen im Zeichenprozess von visuellen Zeichen im Zeitalter des tastenden Sehens aufzuspüren.

Die erste Frage, die sich die Phaneroscopy stellt, ist, so Peirce, die Frage nach der Ursache der Aufmerksamkeit als die erste Stufe des Bewusstwerdens des Denkprozesses. Das primäre Untersuchungsobjekt der Phaneroscopy ist dementsprechend das Phaneron, das Manifeste, das den Betrachter anblickt. Es ist die Schnittstelle zwischen einer externen Wirklichkeit und deren momentanen Wahrnehmung, der Ausgangspunkt der Semeiosis, mit ihren konstitutiven Elementen Empfindung, Wille und Gedanken als jeweils Repräsentationen von unterschiedlichen Bewusstseinsformen.

Charles S. Peirce gehört zu den wenigen Zeichenwissenschaftlern, der nicht das Sprechen sondern das Sehen als die Grundlage des logischen Denkens verstanden hat und das er in einer Wissenschaft des genauen Beobachtens eingebettet hat. Bekanntlich hat er seinen Entwurf einer ›Science of Reasoning‹ und ihrer Hauptformen in zahlreichen Manuskripten dokumentiert; so zum Beispiel werden im Manuskript Nr. 655, unter dem programmatischen Titel »Quest of Quest«, die Wissenschaften in drei Kategorien unterteilt: in eine Theoretische Wissenschaft, deren Ziel die Suche nach der Wahrheit um der Wahrheit willen ist, eine Praktische Wissenschaft, die Suche nach der Wahrheit und ihre Zwecke sowie eine Angewandte Wissenschaft, deren Ziel die Erprobung und Umsetzung von theoretischen Erkenntnissen ist. Die zahlreichen Textstellen zu diesem Thema zeichnen die Umrisse einer umfassenden ›Wissenschaft der Schlussfolgerung‹ auf, die vor allem drei Wissenschaftskonzepte umfasst: eine Lehre des Beobachtens (Phaneroscopy), eine Zeichenlehre und eine Interpretationslehre.

Neben ihrer hohen Relevanz für bildwissenschaftliche Forschung öffnet die Lehre der Phaneroscopy einen erkenntnistheoretischen Zugang zu Peirces Werk, denn sie erfasst den ersten Schritt, den Auslöser jeglichen Gedanken- und Zeichenvorgangs. Auch in dieser Hinsicht kann die Phaneroscopy die Grundmotive Peirces Denken modellhaft exemplifizieren und die so oft proklamierte Schwierigkeit eines sachgemäßen Zugangs zumindest in bescheidenen Schritten entkräften.³

Die Stärke und Originalität Peirces Werk – wie die Phaneroscopy modellhaft darstellt – liegt in der Überwindung der Kluft zwischen dem natur- und geisteswissenschaftlichen Denken und Wirken. Peirces ausgeprägte Nähe

³ Im philosophischen Kontext ist Peirces Phaneroscopy vor allem als Synonym für Phänomenologie gelesen worden, eine Fehlinterpretation, die zwangsläufig zur theoretischen Unschärfe und schließlich zur Hinterfragung ihrer wissenschaftlichen Standhaftigkeit führt. Folgende Quellen stellen einige Beispiele des philosophischen Diskurses dar: SPIEGELBERG 1956; DE TIENNE 2004.

zu naturwissenschaftlich orientierten Methoden lag auf der Hand: schon im jungen Alter lernte er, dass konkretes Beobachten und abstrakte Folgerungen feste Bestandteile einer Wissenschaft sind. Sein Vater Benjamin Peirce war Mathematiker und Astronom, Autor zahlreicher Studienbücher und Monographien zu den Bereichen Trigonometrie, Algebra, Geometrie, Astronomie und Nautik, spielte eine entscheidende Rolle bei der Gründung des Harvard Observatoriums sowie der Gründung der American Academy of Arts and Sciences.

Somit wuchs der Sohn Charles Peirce in einer von Wissenschaft und Innovation geprägten Umgebung auf, hatte nicht nur fundiertes Wissen über Geodäsie, Theorie der Pendelschwingung, Kartographie, sondern war auch als Wissenschaftler an zahlreichen Studien aktiv beteiligt, wie zum Beispiel im Rahmen der astronomischen Studien seines Vaters. Peirce war ein Pionier in der Nutzung des Spektroskops zur Beobachtung des Spektrums und der Bestimmung der Spektralklassen von Sternen, sowie der Entwicklung des Spektrometers zur Messung von Spektren, für die er sogar ein eigenständiges Messverfahren entwickelte, das später als Teil des berühmten Michelson/Morley-Experiments etabliert wurde.⁴ Auch als Physiker hat Peirce bis 1891 für die United States Coast and Geodetic Survey gearbeitet, dessen Leiter sein Vater von 1867-1874 war.

All diese Erfahrungen erklären Peirces unermüdliche Suche nach einem umfassenden Wissenschaftsmodells, das in der Lage sein sollte, die Perspektive unterschiedlicher Disziplinen in zwei Kernpunkten zu bündeln: das Beobachten von Universalstrukturen und das Beobachten von Quantenstrukturen. Eine entscheidende Rolle für die Umsetzung dieser Idee spielte sein Studium der Chemie. Peirce war ein begeisterter Schüler von Josiah Cooke, Professor für Chemie und Mineralogie an der Harvard Universität, der für eine angewandte Wissenschaft eintrat. Cooke, ähnlich wie später Peirce, unterteilte die Wissenschaft in zwei gleichwertige Komponenten, eine subjektive und eine objektive:

Objectively it is a body of facts, which we have to observe, and subjectively it is a body of truths, conclusions, or inferences, deduced from these facts; and the two sides of the subject should always be kept in view. (COOKE 1876: 24)

Drei Schwerpunkte Cookes Wissenschaftstheorie zeigen direkte Parallelen mit Peirces Wissenschaftsmodell, es sind: die Kunst des Beobachtens, *Phaneroscopy*, die anwendungsorientierte Wissenschaft der *Zeichenlehre* und die *interdisziplinäre* Methodik. Cooke zählte die Fähigkeit des genauen Beobachtens zu den entscheidenden wissenschaftlichen Qualitäten, setzte sich sogar für die Schulung dieser Fähigkeit ein:

We are all gifted with senses, but how few of us use them to the best advantage! »We have eyes and see not;« for, although the light paints the picture on the retina, our dull

⁴ In ihrem 2003 veröffentlichten Text »Peirce, Clifford, and Quantum Theory« zeigen Beil und Ketner eine direkte Verbindung zwischen Peirces Logik und der Quantum Theorie. Die Autoren schlagen eine neue Anwendung Peirces Denken für die lineare Algebra und Logik vor und präsentieren ein graphisches System für dessen Darstellung. Vgl. BEIL/KETNER 2003.

perceptions give no attention to the details, and we retain only a confused impression of what has passed before our eyes. »But how,« you may ask, »are we to cultivate this sharpness of perception?« I answer, only by making a conscious effort to fix our attention on the objects we study, until the habit becomes a second nature. [...] It is a question of sight, not of understanding, and all the optical theories of the cause of the luster will not help you in the least toward seeing the difference between diamond and glass, or anglesite and heavy spar. (COOKE 1876: 26)

Nicht nur die Öffnung naturwissenschaftlicher Denkgrenzen prägte Peirces methodischen Ansatz. Bekanntlich machte Peirce kein Geheimnis daraus, welche Wirkung Schillers *Ästhetische Briefe* auf sein Denken hatten und welche Rolle er der Ästhetik zuschrieb:⁵

It is now forty-seven years ago that I undertook to expound Schiller's *Aesthetische Briefe* to my dear friend, Horatio Paine. We spent every afternoon for long months upon it, picking the matter to pieces as well as we boys knew how to do. In those days, I read various works on esthetics; but on the whole, I must confess that, like most logicians, I have pondered that subject far too little. The books do seem so feeble. That affords one excuse. And then esthetics and logic seem, at first blush, to belong to different universes. It is only very recently that I have become persuaded that that seeming is illusory, and that, on the contrary, logic needs the help of esthetics. (PEIRCE 1932: 197)

Die Spuren Schillers Denkens sind in Peirces Werk allgegenwärtig, vor allem hinsichtlich der Kerngedanken seiner Phaneroscopy. Schiller machte die Vereinbarkeit von Empfindung und Vernunft zum zentralen Motiv der Ästhetik, deren Verschmelzung vor allem über die ästhetische Wahrnehmung gelingen könnte. Er definierte die ästhetische Wahrnehmung als einen Zustand der vollständigen Freiheit, losgelöst von konkurrierenden Kräften der Natur und der Kultur, einen Zustand der reinen Beobachtung, des emanzipierten Blicks von jeglichem natürlichen Trieb und jeglichem vernunftbestimmten Drang nach Materialität. Im dritten Brief schreibt Schiller:

Die Natur fängt mit dem Menschen nicht besser an, als mit ihren übrigen Werken: sie handelt für ihn, wo er als freie Intelligenz noch nicht selbst handeln kann. Aber eben das macht ihn zum Menschen, daß er bei dem nicht stille steht, was die bloße Natur aus ihm machte, sondern die Fähigkeit besitzt, die Schritte, welche jene mit ihm antizipierte, durch Vernunft wieder rückwärts zu thun, das Werk der Noth in ein Werk seiner freien Wahl umzuschaffen und die physische Nothwendigkeit zu einer moralischen zu erheben. (SCHILLER 2000: 11)

In diesem Prozess bleibt der Mensch das Bindeglied zwischen Natur und Vernunft. Schiller erklärt die Natur zum »Objekt«, das durch die Prozesse der reinen *Beobachtung*, der *Benennung* und der *Interpretation* geformt wird (vgl. SCHILLER 2000: 103); diese These der kulturellen Umwandlung durch die Formgebung von Naturzuständen finden wir in ausgeprägter Form in Peirces triadischem Zeichenkonzept.

Auch die Kategorie der Erfahrung, ein weiterer Baustein Peirces Seimeiotik, erklärt Schiller zur entscheidenden Gesetzmäßigkeit für den Erhalt des Gleichgewichts zwischen Natur und Kultur. Denn Erfahrung sichert die

⁵ Weitere Hinweise zu diesem Thema in KETNER (1998: 139): »I read very carefully Schiller's *Ästhetische Briefe*. A great part of my time was taken up by a most painstaking study of it, which was my first dip into philosophy, and its mark is still on my soul. It produced so powerful an impression upon me, that I am unable to this day to disabuse myself of it.«

sinnliche Formgebung der unsichtbaren Gesetze (vgl. SCHILLER 2000: 9). Sie öffnet die Möglichkeit eines ›dritten Charakters‹ jenseits des reinen Naturcharakters – der materiellen Welt der willkürlichen physischen Eindrücke – sowie jenseits des sittlichen Charakters, der Welt der Herrschaft der Sittlichkeit und der moralischen Gesetze.

Wenn also die Vernunft in die physische Gesellschaft ihre moralische Einheit bringt, so darf sie die Mannigfaltigkeit der Natur nicht verletzen. Wenn die Natur in dem moralischen Bau der Gesellschaft ihre Mannigfaltigkeit zu behaupten strebt, so darf der moralischen Einheit dadurch kein Abbruch geschehen; gleich weit von Einförmigkeit und Verwirrung ruht die siegende Form. (SCHILLER 2000: 114)

Peirces Entwurf einer auf Zeichenlogik basierten Wissenschaftslehre ist zugleich eine auf das Sehen basierte, in der das Phaneron den Übergang zum sehenden Denken markiert.⁶ Anders als in der Phänomenologie steht im Zentrum Peirces Phaneroscopy nicht das Phänomenon sondern das ›Phaneron‹ als beobachtbare Relation und als die *Bezeichnungsbewegung* der Semeiosis.

Bereits auf der Begriffsebene ist Peirces programmatische Unterscheidung zur Phänomenologie sichtbar: während das Suffix ›-ologie‹ im Begriff Phänomenologie – ›-λογία‹ als die Untersuchung von oder das Sprechen über – auf eine disziplinäre Erzählung hinweist, konnotiert das Suffix ›-scopie‹ das mikroskopische Sehen, das vor allem eine Tätigkeit ist, die Instrumente des Sehens verwendet. Phaneroscopy definiert Peirce als die Wissenschaftslehre des sehenden Denkens, das die konkrete sinnliche Wahrnehmung des physischen Beobachtens untersucht und zugleich ein auf mentales Sehen basiertes physikalisches Beobachten ankündigt. Somit hat sie die Aufgabe, die eidetische Erscheinung einer Erstheit im Prozess der Kommunikation bzw. des Erschließens zu untersuchen.

Während Phaneroscopy sich auf die Beschreibung des Phanerons, die Beobachtung und Klassifizierung der Inhalte der momentanen beobachtenden Wahrnehmung auf Präsenz beschränkt, umfasst die Phänomenologie nach Peirce auch die Untersuchung des Objektes der Beobachtung. Demgegenüber hat Phaneroscopy allein die formalen Elemente des Phanerons – des Gesehenen – im Visier:

Phaneroscopy is the description of the phaneron; and by the phaneron I mean the collective total of all that is in any way or in any sense present to the mind, quite regardless of whether it corresponds to any real thing or not. (PEIRCE 1931: 284)

Sie ist das Organon (das Instrument oder die Methodenlehre), das die Entfaltung triadischer Relationen dokumentiert, gefolgt durch das Wissen über das Zeichen – Zeichenlehre – und die Logik des Erschließens – Interpretationslehre; gemeinsam bilden sie eine allgemeine Wissenschaftslehre. Insofern bleibt ihr sowie der Phänomenologie ohne wissenschaftliche Instrumente (ein-

⁶ Logik, so Peirce, muss als eine Zeichenwissenschaft verstanden werden, einschließlich der Zeichenarten, deren Relationen, sowie die sinnliche Wahrnehmung und Emotionen, die zu den Zeichen führen. Peirce plädiert für die Erweiterung der Logik durch den Einschluss aller Elemente der Semeiotik, durch eine Logik von ikonischen, indexikalischen wie auch symbolischen Zeichen.

schließlich der Gedankeninstrumente), der Weg zum logischen Denken und dessen Analyse versperrt.

The faculties which we must endeavor to gather for this work are three. The first and foremost is that rare faculty, the *faculty of seeing* what stares one in the face, just as it presents itself, unreplaced by any interpretation, unsophisticated by any allowance for this or for that supposed modifying circumstance. [...] The second faculty we must strive to arm ourselves with is a resolute discrimination which fastens itself like a bulldog upon the *particular feature* that we are studying, follows it wherever it may lurk, and detects it beneath all its disguises. The third faculty we shall need is the *generalizing power* of the mathematician who produces the abstract formula that comprehends the very essence of the feature under examination purified from all admixture of extraneous and irrelevant accompaniments. (PEIRCE 1934: 42; Herv. im Original)

Mit der Idee der Logik als Werkzeug (Organon) für die Wissenschaft reiht sich Peirce in eine lange Wissenschaftstradition. Diese Linie findet ihre neuzeitliche Formulierung in Bacons *Novum Organum Scientiarum*, in der, ähnlich wie in Peirces Phaneroscopy, die Rolle der Erfahrung und der kognitiven Ordnung von Erkenntnisprozessen hervorgehoben wird.

Auch der Erfinder des Begriffs der Phänomenologie, der Mathematiker und Logiker Johann Heinrich Lambert, formuliert seine Wissenschaftstheorie in dieser Tradition. Er denkt das wissenschaftliche Werkzeug in einem unmittelbaren Zusammenhang mit dem Sichtbaren des Scheinens, zu deren Quellen das Bewusstsein, das Gedächtnis und die Einbildungskraft gehören:

Die Theorie des Scheins und seines Einflusses in die Richtigkeit und Unrichtigkeit der menschlichen Erkenntniß, macht demnach den Theil der Grundwissenschaft aus, den wir die Phänomenologie nennen, und in diesem ersten Hauptstücke den Begriff davon entwickeln werden. (LAMBERT 1764: 218)

Lambert versteht die Einbildungskraft keineswegs nur als eine geistig-emotionale Empfindung, sondern als eine sinnliche Empfindung, die ihren Ursprung in einer biologisch-physikalischen Wirklichkeit hat. Dementsprechend überprüft seine Phänomenologie die Scheinwelt anhand dreier Fragen: nach der ›Richtigkeit der Begriffe‹, nach der ›Wahrheit der Urteile‹ und nach der ›Zulässigkeit der Fragen‹.

§. 15. Sodann isst die Einbildungskraft die eigentliche Quelle jeder Hirngespinnster, Chimären, leeren Träume und Einbildungen. Sie unterscheidet den von den Sinnen herrührenden Schein von dem wahren nicht, sondern setzt die Bilder zusammen, so unvollständig sie auch seyn mögen, und läßt sie als richtig gelten, so lange sie keine Dissonanz bemerkt, und jedesmal scheinen die Bilder vollständig, weil die Lücken darinn, als etwas Leeres, nicht empfunden werden können. Daher sind die Ausschweifungen der Einbildungskraft und ihre Illusionen und Blendwerke nicht selten, und es gebraucht viele Vernunft dazu, wenn man voraus bestimmen soll, wie weit man ihr könne den Lauf lassen, und wo die Grenzlinie anfängt, da man sie wieder zurücke lenken muß, dafern man bey dem Wahren und Zuläßigen bleiben will. (LAMBERT 1764: 226)

Peirces Phaneroscopy wurde sehr häufig in Zusammenhang mit dem modernen Begriff der Phänomenologie diskutiert. Dazu hat auch Peirce selbst beigetragen, indem er sie in zahlreichen Passagen erörtert, vor allem aber seine Kritik äußert. Nichtsdestotrotz soll hier festgehalten werden, dass Peirces häufige Anwendung des Begriffs ›Phänomenologie‹ in Zusammenhang mit

Phaneroscopy keineswegs als deren Gleichsetzung gedacht war. So zum Beispiel formuliert Peirce:

I will so far follow Hegel as to call this science *Phenomenology* although I will not restrict it to the observation and analysis of *experience* but extend it to describing all the features that are common to whatever is *experienced* or might conceivably be experienced or become an object of study in any way direct or indirect. (PEIRCE 1934:37; Herv. im Original)

Schließlich soll hier ein kurzer Vergleich mit Husserls Phänomenologie die Differenzen zur Phaneroscopy hervorheben. Während Husserl die Phänomenologie als die Restauration der Metaphysik der Präsenz, als die Suche nach der Wahrheit des Begriffs erklärte, fokussierte Peirce auf das Zeichenwerden des Zeichens, auf die Bewegung der Semeiosis. Ähnliche Vorstellungen äußern beide Denker zur Rolle der Logik: auch für Husserl soll Phänomenologie auf Logik basieren, allerdings anders als Peirce sollen die phänomenologischen Analysen dazu dienen,

das Wesen der ineinander fundierten Realitätskategorien Materie, Leib, Seele und seelisches Ich aus den Urquellen zu schöpfen und damit den dadurch bestimmten originären Sinn der entsprechenden Wissenschaftsgebiete zu erfassen. (HUSSERL 1986: 23)

Phänomenologie ist für Husserl die Wissenschaft der ›Ursprünge‹, die ›Mutter‹ aller Erkenntnis.

Für Peirce dagegen gründet sich alles Denken auf Repräsentationen und wird durch sinnliche Wahrnehmung und Interpretation ermöglicht. Demnach sollte eine Erweiterung der Logik zu einer Wissenschaft des Denkens, verstanden als die Wissenschaft des ›sachorientierten Beobachtens‹ (keeping to point) alle Vorgänge der Semeiosis erschließen.

Das Phaneron markiert den Nullpunkt des Bildes und öffnet eine dritte Dimension des visuellen Denkens noch vor der Bestimmung des Gesehenen als Repräsentation. An diesem Ort des permanenten Anfangs verliert die Ikonizität an Bildautorität zugunsten einer neuen Relationsordnung.⁷

In unserer Zeit des tastenden Sehens, der Implosion des Sichtbaren, in der nur noch der Touchscreen (die *Tastmaske*) als reale Membrane zur Hüter aller Informationen wird, in der wir als Nutzer von Informationen die Deutungshoheit der Zeichenrealität verlieren, repräsentiert das Sichtbare keine körperliche objektive Welt, es weist nur noch auf etwas hin. In dieser Verschiebung der Zeichenkonstruktion vollzieht sich eine tiefgreifende Veränderung: die Frage nach dem Objekt des Zeichens wird vertagt; es bleibt irrelevant wo und in welcher Form die Zeichenleser und Zeichennutzer den Zeichenprozess in seiner Ganzheit, samt der Objektfeststellung, der Bedeutungszuweisung und der Interpretation erschließen. Dort, wo der Bildschirm noch

⁷ Eine interessante Erweiterung hinsichtlich der ikonischen Relation von Bildzeichen stellt der Begriff ›Hypoicon‹ dar: »Hypoicons may be roughly divided according to the mode of Firstness of which they partake. Those which partake of simple qualities, or First Firstnesses, are images; those which represent the relations, mainly dyadic, or so regarded, of the parts of one thing by analogous relations in their own parts, are diagrams; those which represent the representative character of a representamen by representing a parallelism in something else, are metaphors« (PEIRCE 1932: 277).

den Nutzer anblickte und die letzte Berechtigung einer Bilderwelt verteidigte, übernimmt der Touchscreen die Rolle des Betrachters, angesichts derer der Nutzer in einer neuen Rolle als Informationsfläche durch haptische Sinneskanäle erschlossen wird. Die einst provokativ erklangene Mitchell'sche Frage »What do pictures want?« mit der Bildern eine Eigenständigkeit als handelnde Subjekte, als kognitive Einheiten zugesprochen wurde, klingt in einer Welt der permanenten Bilderverschiebung und des Bilderrauses nahezu nostalgisch anmutend aus einer Zeit, in der Bilder noch im unmittelbaren Bezug zu ihrer Aura gedacht wurden.

Bilder in der Zeit des tastenden Sehens kommunizieren in gespensthaften Zügen, dessen Zeichenprozesse lediglich als Bedeutungsspuren als *footprints* hervortreten. Ihre Zeichenfunktion objektiviert sich im indexikalischen Verweis auf die Symptome einer strukturellen Verschiebung ihrer konstitutiven Elemente. Die einst stabile Ordnung der triadischen Zeichenkonstellation von Objekt, Repräsentation und Interpretant wird endgültig dekonstruiert, denn die Zeichenhierarchie wird nicht mehr durch das Objekt und auf Grundlage von Ähnlichkeitsbezügen, sondern vom Interpretant legitimiert. Diese neue Ordnung der Zeichenstruktur, selbst Folge einer zunehmenden Entkörperung im Kommunikationsprozess, hinterlässt tiefgreifende Spuren auf unsere Wirklichkeitsempfindung und -antizipation. Mit der zunehmenden Abstraktion, Auflösung sowie Entkörperung von in ihrer Natur aus auf Sichtbarkeit bestimmte Zeichen erschwert sich auch der Zugang zu ihrer Logik; es bedarf eines neuen »kulturellen Bewusstseins« zur Frage nach dem Status und nach der inhärenten Architektonik von visuellen Zeichen. In diesem Sinne kann Phaneroscopy uns dabei helfen, der fossilienartigen Verkrustung von Zeichen entgegenzuwirken und wie ein Blindenstock dem Subjekt ein Stück Bedeutungshöhe zurückzugeben.

Literatur

- BEIL, RALPH G.; KENNETH L. KENTER: Peirce, Clifford, and Quantum Theory. In: *International Journal of Theoretical Physics*, 42(9), 2003, S. 1957-1972
- BISANZ, ELIZE: *The Logic of Interdisciplinarity. Charles S. Peirce. The Monist-Series*. Berlin [Akademie-Verlag] 2009
- COOKE, JOSIAH P.: *Scientific Culture*. London [King] 1876
- HUSSERL, EDMUND: *Die Phänomenologie und die Fundamente der Wissenschaften. Text nach Husserliana*. Hamburg [Meiner] 1986
- KETNER, KENNETH L.: *His Glassy Essence. An Autobiography of Charles Sanders Peirce*. Nashville [Vanderbilt UP] 1998
- LAMBERT, JOHANN H.: *Neues Organon oder Gedanken über die Erforschung und Bezeichnung des Wahren und dessen Unterscheidung vom Irrthum und Schein*. Bd. 2. Leipzig [Wendler] 1764

- PEIRCE, CHARLES S. (Hrsg.): *Studies in Logic*. Boston [Little, Brown, and Co] 1883
- PEIRCE, CHARLES S.: *Collected Papers*. Herausgegeben von Charles Hartshorne und Paul Weiss. Bd. 1: Principles of Philosophy. Cambridge, MA [Belknap] 1931
- PEIRCE, CHARLES S.: *Collected Papers*. Herausgegeben von Charles Hartshorne und Paul Weiss. Bd. 2: Elements of Logic. Cambridge, MA [Belknap] 1932
- PEIRCE, CHARLES S.: *Collected Papers*. Herausgegeben von Charles Hartshorne und Paul Weiss. Bd. 5: Pragmatism and Pragmaticism. Cambridge, MA [Belknap] 1934
- SCHILLER, FRIEDRICH: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen*. Stuttgart [Reclam] 2000
- SPIEGELBERG, HERBERT: Husserl's and Peirce's Phenomenologies. Coincidence or Interaction. In: *Philosophy and Phenomenological Research*, 17(2), 1956, S. 164-185
- DE TIENNE, ANDRÉ: Is Phaneroscopy as a Pre-Semiotic Science Possible? In: *Semiotiche*, 2, 2004, S. 15-30

Das bildphilosophische Stichwort

**Ausgewählt und herausgegeben
von Jörg R.J. Schirra, Mark A.
Halawa und Dimitri Liebsch**

Vorbemerkung

Es ist eine gute Tradition in wissenschaftlichen Zeitschriften, zentrale wie strittige Begriffe der jeweiligen Disziplinen übersichtlich und allgemeinverständlich in Form kürzerer, konziser Lexikon- oder Handbuchartikel zu erläutern. So wird interessierten Laien ein nachvollziehbarer Zugang, aber den fachinternen Diskussionen ebenso wie den transdisziplinären Diskursen ein langsam wachsendes kritisches Repositorium an vorläufigen gemeinsamen Bezugspunkten geboten. Diese Tradition soll auch in IMAGE gepflegt werden. Aus diesem Grunde sollen, beginnend mit der vorliegenden Ausgabe, jeweils drei Stichworte aus dem *Glossar der Bildphilosophie* aufgegriffen und in IMAGE zur Diskussion gestellt werden.

Das *Glossar der Bildphilosophie* ist eine – nach wie vor im Ausbau befindliche – Online-Sammlung, die, gefördert von der DFG, im Netzwerk Bildphilosophie seit 2009 von uns zusammengestellt worden ist und gegenwärtig unter dem Dach der *Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft* fortgeführt wird. In der aktuellen Fassung bietet es bereits über 130 Aufsätze zu

bildwissenschaftlichen Schlagworten, die unter www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar frei zugänglich sind.¹

Dabei verstehen wir es als eine der Aufgaben philosophischer Arbeit, Begriffe zu sichten, sie in ihren systematischen Zusammenhängen zu klären und gegebenenfalls ihre Berechtigung kritisch zu hinterfragen, wie das etwa die Philosophie der Psychologie für die entsprechenden psychologischen Begriffe tut. Als ›bildphilosophisch‹ wird das Glossar – und ebenso die daraus abgeleitete Stichwort-Reihe in IMAGE – also charakterisiert, weil es sich den bildwissenschaftlich verwendeten Begriffen in kritisch-reflexiver Weise – eben philosophisch – nähern soll. Denn auch diese Unterscheidungsgewohnheiten, mit denen Bildwissenschaftler solche Phänomene in der Welt abgrenzen, unterteilen und in Beziehungen zueinander setzen, die sie wissenschaftlich interessieren, sind zwar durchweg mehr oder weniger stark mit expliziten Begründungen versehen, immer aber auch in tradierten und daher partiell unklaren, klärungsbedürftigen Zusammenhängen eingewurzelt. In diesem Sinne betreiben Bildwissenschaftler, die sich über die von ihnen verwendeten Begriffe – etwa im Streitgespräch mit anderen Bildwissenschaftlern – zu verständigen versuchen, Bildphilosophie.

Beginnen möchten wir »Das bildphilosophische Stichwort« in IMAGE mit drei Beiträgen von uns selbst, als den Herausgebern des Glossars, an denen gerade auch die Spannbreite der behandelten Themen deutlich wird: Sie finden im Folgenden die Artikel zu »Bildwissenschaft vs. Bildtheorie«, »Replika, Faksimile und Kopie« und »Interaktives Bild«. Verweise auf andere Glossarartikel sind darin übrigens jeweils mit dem vorangestellten Zeichen ›▷‹ markiert.

¹ Verwiesen sei an dieser Stelle durchaus mit freundlichem Respekt auf das parallele Unternehmen in der Zeitschrift *Rheinsprung 11*, die seit März 2011 unter der Sparte »Glossar: Grundbegriffe des Bildes« ein ähnliches Stichpunkte-Programm verfolgt.

Das bildphilosophische Stichwort 1

Mark A. Halawa

Bildwissenschaft vs. Bildtheorie

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags
aus Schirra, J. R. Jörg; Dimitri Liebsch; Mark Halawa,
Elisabeth Birk und Eva Schürmann (Hrsg.):
Glossar der Bildphilosophie.
Online-Publikation 2013.

1. Die Heterogenität der bildwissenschaftlichen Forschungsdebatte

Die bildwissenschaftliche Forschungsdebatte ist durch ein hohes Maß an Heterogenität charakterisiert. Nicht nur gibt es kontroverse Diskussionen über die Frage, welche Disziplin(en) und Methode(n) den Ausgangspunkt einer allgemeinen Bildwissenschaft zu bilden haben; auch herrscht große Uneinigkeit darüber, mit welchem Oberbegriff die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Phänomen der Bildlichkeit versehen werden sollte. In der Tat werden die verschiedensten Ansätze und Methoden häufig einheitlich als ›Bildwissenschaft‹ bezeichnet. Diese Vorgehensweise stößt bei einigen Bildforschern indes auf Kritik. Ihrer Meinung nach werden die Differenzen, die zwischen höchst unterschiedlich aufgebauten bildwissenschaftlichen Konzeptionen bestehen, durch eine mangelnde terminologische Trennschärfe nur schwer ersichtlich oder sogar unkenntlich gemacht. Aus diesem Grund fordern sie dazu auf, vorhandene programmatische Differenzen terminologisch klar zu kennzeichnen.

2. Bildwissenschaft vs. Bildtheorie

Der vielleicht einfachste Vorschlag zur terminologischen Differenzierung stammt von dem Philosophen Lambert Wiesing. Um den programmatischen und methodischen Unterschieden zwischen *empirisch-historisch* und *theoretisch-begrifflich* ausgerichteten bildwissenschaftlichen Forschungsansätzen bereits terminologisch Rechnung zu tragen, schlägt Wiesing vor, eine *bildwissenschaftliche* und eine *bildtheoretische* Untersuchungsebene zu differenzieren. Dabei zählt er zur *Bildwissenschaft* solche Disziplinen, die Bilder als »konkrete Dinge« (WIESING 2008: IV) zur Grundlage haben. Bilder, erläutert Wiesing, würden hier als

reale Gegenstände in ihrer Entstehung, in ihren psychologischen Wirkungen, in ihren medialen Voraussetzungen, in ihrer inhaltlichen und sozialen Bedeutung, in ihren historischen Zusammenhängen und noch zahlreichen anderen empirischen Aspekten erforscht [...]. (WIESING 2008: IV)

Eine Kunsthistorikerin, die zum Beispiel über die sozialen und politischen Ursachen und Auswirkungen des byzantinischen oder reformatorischen ▷ Bilderstreits forscht, würde dieser Erklärung zufolge *bildwissenschaftliche* Studien betreiben. Im Zentrum ihrer Analysen stünde eine Reihe von konkreten Bildwerken, die unter anderem im Hinblick auf ihre Urheberschaft, ihre materielle Beschaffenheit oder ihren ursprünglichen Aufstellungsort untersucht werden. Das Ziel solchen Forschens kann nach Wiesing etwa darin bestehen, einzelne Bildwerke oder sogar einen geschlossenen Korpus von Bildern in Bezug auf ▷ Stil, Epoche, ▷ Authentizität, politische Funktion usw. zu kategorisieren.

Eine gänzlich andere Betrachtungs- und Vorgehensweise lässt sich Wiesing zufolge auf der *bildtheoretischen* Untersuchungsebene beobachten. Hier »interessiert [man] sich nicht für das konkrete Bild, sondern für das Bild als Medium« (WIESING 2008: IV). Die Aufmerksamkeit richtet sich nicht auf das einzelne, empirisch zugängliche Bildwerk, sondern ganz allgemein auf das Phänomen der Bildlichkeit. Auf der Ebene der *Bildtheorie* geht es somit ausschließlich »um den Begriff des Bildes« (WIESING 2008: IV), nicht um individuelle Besonderheiten eines konkreten Bildwerkes. Beachtung finden konkrete Bilder allenfalls dann, wenn sie sich dazu eignen, allgemeine Aussagen über das Wesen der Bildlichkeit – also über die Frage, »was etwas zu einem Bild macht« (WIESING 2008: IX; Herv. im Original) – zu treffen. Meist handelt es sich bei derartigen Bildern um sogenannte *Metabilder*, d.h. um solche Bilder, die sich in besonderer Weise »auf sich selbst oder auf andere Bilder beziehen, [...] um zu zeigen, was ein Bild ist« (MITCHELL 2008: 172). Das wohl berühmteste Beispiel für ein Metabild ist das ▷ Kipp- bzw. ▷ Vexierbild, welches häufig herangezogen wird, um die Besonderheit der Bildwahrnehmung zu illustrieren (▷ Bild in reflexiver Verwendung).

Der größte und wichtigste Unterschied zwischen der *bildwissenschaftlichen* und der *bildtheoretischen* Untersuchungsebene besteht nach Wiesing darin, dass die *Bildtheorie* einen »Schritt ins Kategoriale« (WIESING

2005: 13) nach sich zieht, »der notwendigerweise einen Wechsel der Methoden verlangt« (WIESING 2005: 13). Da die Bildtheorie – anders als die Bildwissenschaft – eine Klärung des Bildbegriffs anstrebt, macht sie sich auf die Suche nach Kriterien, die für *alle* Phänomene, die unter den Begriff des Bildes fallen, gültig sein sollen. Im Vordergrund steht in der Bildtheorie also »die Frage, was aus welchen Gründen ein Bild ist [...]« (WIESING 2005: 14). Wiesing ist davon überzeugt, dass es sich hierbei um eine Frage handelt, die sich in keiner Weise empirisch, sondern »ausschließlich argumentativ beantworten« (WIESING 2005: 14) lässt. Ausdrücklich heißt es:

Jeglicher Versuch einer empirischen Untersuchung sämtlicher Bilder würde notgedrungen an einem Problem scheitern, welches spezifisch für die meisten philosophischen Probleme ist. Es geht nicht um die Erforschung dessen, was schon kategorisiert ist, sondern um die Erforschung der Kategorisierung: eben um den Begriff des Bildes. (WIESING 2005: 14)

Demzufolge sind es primär abstrakte Gründe, die darüber entscheiden, unter welchen Prämissen etwaige Phänomene zu Recht oder zu Unrecht unter den Begriff des Bildes gefasst werden. Demgegenüber können konkrete Bildwerke lediglich einen empirischen, keineswegs aber einen begrifflichen Erklärungswert besitzen.

Für Wiesing besteht die entscheidende Pointe, die aus der Grenzziehung zwischen *Bildtheorie* auf der einen und *Bildwissenschaft* auf der anderen Seite folgt, darin, dass die *bildtheoretische* Untersuchungsebene aufgrund ihres postulierten argumentativen Grundcharakters »gar nicht anders als *philosophisch* geschehen kann« (WIESING 2005: 16; Herv. M.A.H.). Begründet wird diese These durch den Hinweis, dass die systematische Auseinandersetzung mit Begriffsfragen für die besondere Art und Weise philosophischen Forschens konstitutiv sei. *Bildtheorie* wäre demnach immer auch *Bildphilosophie*, wobei zu vermerken ist, dass eine Philosophie des Bildes nach Wiesings Dafürhalten stets mit einer Phänomenologie des Bildes (▷ Phänomenologische Bildtheorien) einhergeht.

Grundsätzlich erscheint es als empfehlenswert, Wiesings Differenz zwischen *Bildtheorie* und *Bildwissenschaft* lediglich in einem idealtypischen Sinne zu verstehen. Wiesing selbst regt an, zwischen beiden Untersuchungsebenen ein komplementäres Verhältnis zu sehen (vgl. WIESING 2008: IV). Zum einen wird sich eine lediglich mit begrifflichen Problemen beschäftigende Bildtheorie in letzter Konsequenz auch an ihrem praktischen Nutzen messen lassen müssen. Wer erklären möchte, durch welche Faktoren allgemeine Kriterien für Bildlichkeit bereitgestellt werden, kommt nicht umhin, eben diese Faktoren einem praktischen Test zu unterziehen. Anders gesagt: Eine allgemeine Theorie bzw. Philosophie des Bildes hat herauszustellen, aus welchen Gründen ein konkretes Objekt berechtigterweise als Bild bezeichnet werden kann und warum anderen Objekten die Kategorisierung als Bild verwehrt bleiben sollte. So sehr zu diesem Zweck abstrakte Argumente vorgebracht werden müssen, so wenig kann sich eine mit dem Begriff des

Bildes beschäftigende Bildtheorie bzw. Bildphilosophie von konkreten Anschauungsbezügen ablösen.

Zum anderen ist keinesfalls auszuschließen, dass eine empirisch arbeitende *Bildwissenschaft* nicht auch bildbegriffliche und damit *bildtheoretische* Erkenntnisse ans Licht bringen kann. Dazu ein Beispiel: Der Kunsthistoriker Horst Bredekamp hat in seinen Arbeiten über Galileo Galilei aufgezeigt, wie wichtig die großen bildnerischen Fertigkeiten Galileis für die Entstehung seiner bahnbrechenden astronomischen Theorien gewesen sind (vgl. BREDEKAMP 2007). Obwohl Bredekamp in diesem Zusammenhang ausgiebig auf Skizzen, Zeichnungen und Bilder Galileis zurückgreift, um diese These zu untermauern, beschränkt sich seine Forschung nicht darin, lediglich empirisch-historisches Material aufzuarbeiten und auszudeuten. Vielmehr wird anhand von konkreten Bildern demonstriert, welch bedeutenden Stellenwert bildliche Darstellungen für die Genese von wissenschaftlichem Wissen besitzen. Thematisiert werden damit nicht nur kunst- und wissenschaftshistorische Problemstellungen, sondern auch Fragen über die erkenntnistiftende Kraft und Evidenz von Bildern – Fragen also, die seit jeher auch in der Philosophie des Bildes untersucht worden sind und insofern zugleich ein *bildtheoretisches* Erkenntnisinteresse bedienen.

Allen kritischen Einwänden zum Trotz bietet Wiesings Differenzierung von *Bildtheorie* und *Bildwissenschaft* in einem Punkt einen klaren Vorteil: Die Frage, was eine Bilddisziplin leisten kann und soll, lässt sich durch die von ihm vorgeschlagene Grenzziehung verhältnismäßig einfach beantworten. Wer herausfinden möchte, ob Leonardo da Vinci in seiner *Mona Lisa* tatsächlich eine »empirische« Frau abgebildet hat oder nicht (und wenn ja: welche), würde nach Wiesings Definition einen *bildwissenschaftlichen* Beitrag leisten. Wer hingegen erörtern möchte, ob bzw. inwieweit Malerei (▷ Gemälde), ▷ Skulpturen, ▷ Vorstellungsbilder oder ▷ virtuelle Bilder allesamt in gleichem Maße die wesentlichen Kriterien der Bildlichkeit erfüllen, bewegt sich auf dem Gebiet der *Bildtheorie*. Die *Bildtheorie* ließe sich diesem Bestimmungsverhältnis zufolge schließlich als grundlagentheoretische Basis der Bildwissenschaft verstehen, weil sie stets auf einem allgemeineren, grundlegenden Niveau operiert als die *Bildwissenschaft*.

3. Bilderwissenschaft vs. Bildwissenschaft

Lambert Wiesing ist nicht der einzige Autor, der das weitverzweigte bildwissenschaftliche Forschungsfeld mithilfe von terminologisch klar umrissenen Trennlinien übersichtlicher gestalten möchte. So halten auch Klaus Sachs-Hombach und Jörg R.J. Schirra eine Aufteilung der Bildwissenschaft in zwei Arbeitsfelder, die sich aus ihrer Sicht sowohl inhaltlich als auch methodisch stark voneinander unterscheiden, für sinnvoll. In diesem Zusammenhang greifen sie auf Differenzierungskriterien zurück, die auf den ersten Blick

mit denen Wiesings identisch zu sein scheinen, bei näherem Hinsehen jedoch unterschiedliche konzeptionelle Konsequenzen und Schwerpunkte implizieren. Für die Analyse der »spezifische[n] Eigenarten von konkreten Bildwerken« (SCHIRRA/SACHS-HOMBACH 2006: 52) reservieren Schirra und Sachs-Hombach den Pluralis ›*Bilderwissenschaft*‹. Von der Singularform ›*Bildwissenschaft*‹ sollte ihres Erachtens hingegen nur »dann die Rede sein, wenn sich das wissenschaftliche Interesse der Frage zuwendet, was es *grundsätzlich* bedeutet, mit Bildern (als solchen) umgehen zu können« (SCHIRRA/SACHS-HOMBACH 2006: 52; Herv. im Original). Anders als in *bilderwissenschaftlichen* Analysen stehen auf der *bildwissenschaftlichen* Untersuchungsebene sodann »gar nicht einzelne Bilder im unmittelbaren Fokus des Interesses, sondern vielmehr die Fähigkeit, Bilder verwenden (d.h. erzeugen und rezipieren) zu können« (SCHIRRA/SACHS-HOMBACH 2006: 52). Im Zentrum *bildwissenschaftlicher* Forschung stehen insofern Fragen der Bildkompetenz (▷ Auswirkungen der Bildlichkeit) und solche der ▷ Bildpragmatik.

Oberflächlich betrachtet, spiegelt sich in der Distinktion von Schirra und Sachs-Hombach dieselbe methodologische Intention wie bei Wiesing wider. Deren Dichotomie ›*Bildwissenschaft* vs. *Bilderwissenschaft*‹ scheint zunächst nicht von Wiesings Differenz ›*Bildtheorie* vs. *Bildwissenschaft*‹ abzuweichen. Allein: Dieser Eindruck trügt. Zwar ist es richtig, dass Schirra und Sachs-Hombach mit der Wendung *Bilderwissenschaft* ebenso wie Wiesing mit seiner Konzeption der *Bildwissenschaft* eine im weitesten Sinne *empirische* Betrachtungsweise einzufangen versuchen. In Bezug auf die eher *systematisch-begrifflich* akzentuierten Termini *Bildwissenschaft* (Schirra/Sachs-Hombach) resp. *Bildtheorie* (Wiesing) lässt sich allerdings ein gewichtiger Unterschied feststellen: Für Wiesing führt eine *bildtheoretische* Betrachtungsweise in erster Linie zu der Forschungsfrage: »*Was soll als Bild bezeichnet werden?*« (WIESING 2005: 14; Herv. im Original). Sinn und Zweck der *Bildtheorie* ist es ferner, diejenigen allgemeinen Kriterien zu ermitteln, die es erlauben, ein bestimmtes Phänomen *als Bild* zu bestimmen. *Bildtheoretische* Forschung konzentriert sich hier demgemäß vorwiegend auf Fragen der Kategorisierung bzw. Klassifikation.

Bei Sachs-Hombach und Schirra findet sich hingegen eine andere Schwerpunktsetzung. Ihnen geht es primär um die bildpragmatische Frage, über welche kognitiven und perzeptiven Kompetenzen ein Wesen verfügen muss, um eine grundsätzliche ▷ Bildfähigkeit unter Beweis stellen zu können. Dreht sich Wiesings *Bildtheorie* vordergründig um Probleme der Kategorisierung, zielen Sachs-Hombach und Schirra in letzter Konsequenz auf eine *anthropologische* Zuspitzung ihrer Konzeption einer allgemeinen *Bildwissenschaft* ab (▷ Bildanthropologie). Obwohl auch sie die systematische Untersuchung von bildbegrifflichen Forschungsfragen mit ihrem Terminus ›*Bildwissenschaft*‹ ausdrücklich in einen philosophischen Kontext rücken, dient ihnen das Studium des Bildes nicht alleine dem Zweck, sämtliche kategorialen Bedingungen des Bildbegriffs zu ermitteln. Vielmehr hoffen sie, durch ihre systematische Beschäftigung mit Fragen der Bildlichkeit allgemeine Einsichten

über das Wesen des Menschen zu erlangen. Insofern knüpfen sie an bildanthropologische Überlegungen an, die auf den Philosophen Hans Jonas (1903-1993) zurückgehen. Jonas, der gemeinhin als Begründer der Bildanthropologie bezeichnet wird, verstand den Menschen als einen $\triangleright$ homo pictor. In dieser Bezeichnung verdichtet sich die auch von Sachs-Hombach und Schirra geteilte Überzeugung, dass die Fähigkeit zur Produktion und Rezeption von Bildwerken als sicherer Beweis für die »mehr-als-tierische« (JONAS 1961: 162) Natur des Menschen zu deuten sei.¹

Diese Behauptung ist insofern bemerkenswert, als in weiten Teilen der Geistes- und Kulturwissenschaften der Standpunkt vertreten wird, dass die *differentia specifica* des Menschen alleine in der Sprache zu finden sei. Indem das Konzept des *homo pictor* diese Auffassung durch die These in Frage stellt, dass »die Fähigkeit der Bildverwendung [...] ein anthropologisches Grundprinzip [darstellt], von dem auch die Herausbildung der Sprachfähigkeit abhängt« (SACHS-HOMBACH/SCHIRRA 2009: 395), trägt es schließlich zu einer kritischen Auseinandersetzung mit Positionen bei, die vielerorts bereits seit Jahrhunderten vertreten werden² und speziell auf dem Gebiet der Philosophie den Status eines Gemeinplatzes besitzen.³

Literatur

- BRANDOM, ROBERT: *Expressive Vernunft. Begründung, Repräsentation und diskursive Festlegung*. Übersetzt von Eva Gilmer und Herrmann Vetter. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2000
- BREDEKAMP, HORST: *Galilei der Künstler. Der Mond. Die Sonne. Die Hand*. Berlin [Akademie] 2007
- HABERMAS, JÜRGEN: *Theorie des kommunikativen Handelns*. 2 Bde. 7. Auflage. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1995
- HALAWA, MARK A.: Editorial. Homo pictor und animal symbolicum. Zu den Möglichkeiten und Grenzen einer philosophischen Bildanthropologie. In: HALAWA, MARK A. (Hrsg.): *Anthropologie*. Themenheft *IMAGE*, 14, 2011, S. 2-9
- HALAWA, MARK A.: *Die Bilderfrage als Machtfrage. Perspektiven einer Kritik des Bildes*. Berlin [Kadmos] 2012
- HERDER, JOHANN GOTTFRIED: *Abhandlung über den Ursprung der Sprache*. Stuttgart [Reclam] 2001

¹ Vgl. hierzu ausführlich SCHIRRA/SACHS-HOMBACH 2011; HALAWA 2012: Kap. 8; HALAWA 2011; ULAMA 2011.

² Vgl. zum Beispiel HERDER 2001 »da die Menschen für uns die einzigen Sprachgeschöpfe sind, die wir kennen, und sich eben durch Sprache von allen Tieren unterscheiden«. Ähnlich äußerte sich der österreichisch-britische Philosoph und Begründer des *Kritischen Rationalismus* Sir Karl R. Popper in einem Gespräch mit Konrad Lorenz: »der Mensch – das ist vor allem die Sprache« (POPPER 2002: 52).

³ So manifestiert sich die humanspezifische Rationalität des Menschen für Jürgen Habermas oder Robert Brandom – zwei der einflussreichsten Philosophen unserer Zeit – in erster Linie in der Sprache. Vgl. HABERMAS 1995; BRANDOM 2000.

- JONAS, HANS: Die Freiheit des Bildens. Homo pictor und die differentia des Menschen. In: *Zeitschrift für Philosophische Forschung*, 15, 1961, S. 161-176
- MITCHELL, WILLIAM J. THOMAS: *Bildtheorie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2008
- POPPER, KARL R.: *Alle Menschen sind Philosophen*. München [Piper] 2002
- SACHS-HOMBACH, KLAUS; JÖRG R.J. SCHIRRA: Medientheorie, visuelle Kultur und Bildanthropologie. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2009, S. 393-424
- SCHIRRA, JÖRG R.J.; KLAUS SACHS-HOMBACH: Bild und Wort. Ein Vergleich aus bildwissenschaftlicher Sicht. In: *ELiSe. Essener Linguistische Skripte – elektronisch*, 6(1), 2006, S. 51-72
- SCHIRRA, JÖRG R.J.; KLAUS SACHS-HOMBACH: Anthropologie in der systematischen Bildwissenschaft. Auf der Spur des homo pictor. In: MEYER, SILKE; ARMIN OWZAR (Hrsg.): *Disziplinen der Anthropologie*. Münster [Waxmann] 2011, S. 145-177
- ULAMA, NISAAR (2011): Von Bildfreiheit und Geschichtsverlust. Zu Hans Jonas' homo pictor. In: HALAWA, MARK A. (Hrsg.): *Anthropologie*. Themenheft *IMAGE*, 14, 2011, S. 10-17
- WIESING, LAMBERT: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2005
- WIESING, LAMBERT: *Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*. Frankfurt/M. [Campus] 2008

Das bildphilosophische Stichwort 2

Dimitri Liebsch

Replika, Faksimile und Kopie

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags
aus Schirra, J. R. Jörg; Dimitri Liebsch; Mark Halawa,
Elisabeth Birk und Eva Schürmann (Hrsg.):
Glossar der Bildphilosophie.
Online-Publikation 2013.

1. Etymologien und allgemeine Bedeutungen

»Replika« (oder »Replik«), »Faksimile«, »Kopie« und die entsprechenden Ausdrücke im Englischen, Französischen, Italienischen usw. sind lateinischen Ursprungs. »Replik/a« stammt von einer Bezeichnung für »Wiederholen« (ursprünglich: »Zurückfalten«) ab. »Faksimile« lässt sich auf den Imperativ »fac simile« (»mache es ähnlich!«) zurückführen und wird nach 1880 im hier relevanten Kontext von bildender Kunst, Druck und Medien verwendet (vgl. REBEL 2009). »Kopie« besitzt die längste Vorgeschichte der drei und stellt eine Filiation von »co-ops« dar, dem Wort für Reichtum und Überfluss. In der antiken und mittelalterlichen Rhetorik fallen unter »copia« die Vielfalt von Ideen oder Vorstellungen, die Vielfalt des Vokabulars sowie allgemein die Fähigkeiten, die einem Redner zur Verfügung stehen; mit dem Übergang von mündlich dominierten zu stärker schrift- und druckbasierten Kulturen in Mittelalter und Neuzeit beginnt »copia« die Produkte von Vervielfältigungsprozessen wie vor allem Abschriften und Drucke zu bezeichnen (vgl. MARGOLIN 1994).

›Replik/a‹, ›Faksimile‹ und ›Kopie‹ sind Ausdrücke, die mit leichten Bedeutungsunterschieden Gegenstände bezeichnen, die nach der Vorlage eines
▷ Originals hergestellt bzw. gestaltet worden sind; den von ihnen bezeichneten Gegenständen ist der Bezug auf ein Original gemeinsam.

2. Begriffsverhältnisse

Die Verhältnisse der drei Begriffe zueinander sind im modernen Gebrauch nicht eindeutig. Nicht immer, aber zumeist dient ›Kopie‹ als Oberbegriff, dem die beiden anderen subsumiert werden.¹ In diesem Sinne handelt es sich bei der Replik/a um die nicht flächige, sondern vollplastische Kopie eines dreidimensionalen Originals (also einer ▷ Skulptur, eines Reliefs usw.). Ebenfalls in diesem Sinne geht es beim Faksimile nicht um eine ›ideale‹, sondern um eine ›materiale‹ Kopie; mit dem Faksimile ist keine ›mediale Übersetzung‹ beabsichtigt, wie etwa der Kupferstich den Pinselstrich eines Gemäldes in das Lineament der Druckplatte übersetzt, sondern ein ›quasi-authentischer Ersatz‹, der in Format, Form, Farbe und Material maximale ▷ Ähnlichkeit mit dem Original aufweisen soll (vgl. REBEL 2009: 184, 215; auch ▷ Authentizität).

Außer im Verhältnis der Unterordnung können ›Kopie‹ und ›Replik/a‹ auch in dem der Nebenordnung stehen. In diesem Sinne wird die Kopie als Nachbildung eines Kunstwerkes durch fremde Hand begriffen und der Replik/a gegenübergestellt, die sich dem Künstler selbst oder seiner Werkstatt verdankt (vgl. OLBRICH 1987: 7).

Ebenfalls quer zu einem schlichten Verhältnis der Unterordnung steht die Tatsache, dass zwar alle drei Ausdrücke deskriptiv verwendet werden können, von ›Kopie‹ aber auch ausdrücklich ein evaluativer Gebrauch gemacht wird – genauer gesagt: ein pejorativer. Dieser Gebrauch stützt sich auf die Unterschiede zwischen Original und Kopie in Bezug auf Sequenz und Quantität: Die Kopie ist nichts Erstes, sondern ein Folgendes oder Zweites (also nicht ein Primäres, sondern im wahrsten Sinne des Wortes: ein Sekundäres); und sie ist üblicherweise auch nicht einzigartig oder zumindest nicht selten. Anders als ›Replik/a‹ oder ›Faksimile‹, die sich in der Regel auf Gegenstände beziehen, die in geringerer Anzahl vorkommen, hat sich ›Kopie‹ als (ab-)wertende Metapher für Produkte und Rezipienten einer (durch ▷ Massenmedien bestimmten) ›Massenkultur‹ etabliert.²

¹ Soweit nicht anders vermerkt, ist das auch in diesem Artikel der Fall.

² In diesen Zusammenhang gehört sowohl die Begriffsprägung Stendhals, der Menschen ohne ausgeprägte Individualität als »hommes-copies« bezeichnete (STENDHAL 1868: 265), wie auch die Verwendung weiterer ursprünglich drucktechnischer Termini wie ›Abklatsch‹, ›Klischee‹ und ›Stereotyp‹ im ebenfalls pejorativen Sinn.

3. Diskurse und Praxisfelder

Für die Themen der Replik/a, des Faksimiles und der Kopie sind mehrere sich überlagernde Diskurse oder Praxisfelder von Bedeutung. Zu berücksichtigen sind hier analog zum Fall des Originals insbesondere technische, rechtliche, wirtschaftliche und ästhetische Aspekte und darüber hinaus pädagogische und religiöse. Auch deswegen ist die Rede von der Kopie oft vieldeutig.

In *technischer* Hinsicht (▷ Technische Medien) weisen alle drei Reproduktionsformen auf das Original zurück, das sie (mit-) verursacht (dazu auch ▷ Index) und dem sie ähnlich sind. Dass sich die Reproduktionstechniken stetig entwickelt haben und die frühen manuellen nach und nach durch maschinelle, elektronische und IT-gestützte Techniken ergänzt worden sind, mündet anders als im Fall des Originals nicht allein in einer (vergleichbaren) übergreifenden Tendenz, sondern auch in wachsender Diversifikation. Zwar lässt sich auf der einen Seite durchaus als Entwicklungstendenz festhalten, dass es für immer mehr Personen möglich wird, immer schneller und immer einfacher immer mehr Reproduktionen herzustellen;³ um beispielsweise ein Fax (ursprünglich: ›Telefaksimile‹) zu versenden oder Fotokopien anzufertigen, bedarf es nur noch des Knopfdrucks des Laien und nicht mehr der aufwendigen Arbeit eines oder mehrerer handwerklich oder künstlerisch ausgebildeten Spezialisten. Auf der anderen Seite kann sich das Profil der je möglichen Reproduktionen deutlich voneinander unterscheiden, was sich schon an ihrem Verhältnis zur Exaktheit ablesen lässt. Eine manuelle, gemalte oder gezeichnete Kopie etwa wird immer von ihrem Original abweichen, wohingegen eine von ihrem analogen Datenträger wie Papier, Zelluloid oder Stein gelöste, also digitalisierte Vorlage (▷ Digitales Bild) ›ohne Qualitätsverlust‹ immer wieder reproduziert werden kann (vgl. VON GEHLEN 2011: 15, 38). Das qualifiziert keine der beiden *per se* als bessere oder schlechtere Kopie, ermöglicht aber unterschiedliche Funktionen.

Neben den speziellen Fragen von Druckprivileg, Urheberrecht und Copyright ist in *rechtlicher* Hinsicht insbesondere die Unterscheidung zwischen Kopie und Fälschung (bzw. Plagiat) elementar. Jede Kopie, die auf maximale Ähnlichkeit zielt, teilt naheliegender Weise zumindest *eine* Intention mit der Fälschung. Während die Fälschung jedoch in betrügerischer Absicht als Original ausgegeben wird, ist das Faksimile als Kopie kenntlich zu machen.

Was die *ästhetische* Hinsicht betrifft, so findet sich neben der Kopie als Kopie *eines Artefaktes* in den alteuropäischen Theorien der ▷ Mimesis bis in das 18. Jahrhundert auch die Auffassung, dass Kunstwerke Kopien *der*

³ Großen Anteil an dieser Tendenz hat die erfolgreiche Koppelung von Bildreproduktions- und Drucktechniken wie etwa die Verbindung von Holzschnitt, Stich und Buchdruck seit dem 15. Jahrhundert oder die von Lithographie und Zeitungsdruck ab der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts (vgl. REBEL 2009a: 102f, 165ff.).

Natur sind.⁴ Wie auch die Rhetorik verlieren diese Theorien aber durch die Verbreitung des Buchdrucks und die modernen Ästhetiken des Genies und Originals allmählich an Einfluss. Selbst die manuelle Kopie erleidet in diesem Zusammenhang einen Verlust an Renommee, da auch sie Traditionen fortsetzt, anstatt – wie von der modernen Doktrin gefordert – mit ihnen zu brechen oder gar neue zu etablieren. *Vice versa* gilt, wie sich schon an der Praxis des Renaissance-Biographen Giorgio Vasari zeigen lässt, die Anzahl der Kopien, die ein Original nach sich zieht, als ein Indikator für dessen ästhetischen Wert (vgl. ZORACH/RODINI 2005: 2).

In *wirtschaftlicher* Hinsicht erschöpft sich die Rolle der Kopie keineswegs darin, als das (in der Regel) weniger knappe Gut auch weniger wert zu sein als das Original – selbst wenn dies durch die moderne Ästhetik des Originals nahegelegt wird. Unter vormodernen Bedingungen kann das Kopie-Sein durchaus ein Verkaufsargument beinhalten, dann nämlich, wenn es sich um die Kopie eines approbierten Originals handelt, das einen hohen Qualitätsstandard verspricht (vgl. MENSGER 2012: 33). Noch unter modernen Bedingungen dienen Kopien eines Originals ferner dazu, auf letzteres und seinen ästhetischen wie wirtschaftlichen Wert zu verweisen. Damit übernehmen Kopien für das Original Aufgaben, die denen des Merchandising vergleichbar sind (vgl. KÜSTER 2012: 67).

Ungeachtet der ästhetischen Abwertung in der Moderne kommt der Kopie in einer – im weitesten Sinne – *pädagogischen* Hinsicht fast kontinuierlich ein hoher Stellenwert zu. Einerseits ermöglicht die Kopie, egal, mit welcher Technik sie auch produziert sein mag, eine Distribution von Ansichten des Originals und ist damit ein wichtiger Faktor bei Traditionsvermittlung und ästhetischer > Bildung. Andererseits spielt das (vor allem manuelle) Erstellen von Kopien eine wesentliche Rolle in der Ausbildung von Künstlern und Laien.⁵ Diese Rolle wird schon früh institutionalisiert. Um 1500 betont Dürer, dass ein Maler nur durch das Kopieren einschlägiger Vorbilder zu einer »freien hant« gelangt (DÜRER 1966), im 17. Jahrhundert wird das manuelle Kopieren Bestandteil des akademischen Curriculums (vgl. BETZ 2012: 86; MENSGER 2012: 40), und im 18. Jahrhundert ist das Kopieren in pädagogischen Zusammenhängen derart präsent, dass in der gerade entstehenden Kunstgeschichte das ästhetische Empfinden allgemein mit Metaphern beschrieben werden kann, die aus dem Umfeld von Kopien (bzw. Abgüssen von Plastiken) stammen:

⁴ Einflussreiche Beispiele dafür sind Jonathan Richardsons »The Theory of Painting« (1715), der es auch als Aufgabe des Malers sieht »to copy nature« (RICHARDSON 1792: 157), und Charles Batteux' Abhandlung »Les Beaux-Arts réduits à un même principe«. Ihr zufolge ist das Kunstwerk eine »copie«, die den »prototype« oder »modèle« (aus der Natur) nachahmt (vgl. BATTEUX 1746: 12 und > Griechisch: »typos« und »eidolon«).

⁵ Auch in diesem Zusammenhang wird die funktionale Vielfalt der Kopie deutlich. Sie kann beispielsweise eine Gedächtnisstütze sein, den Blick schulen oder auch der kreativen Auseinandersetzung mit Vorbildern dienen. Das Spektrum reicht dabei von der getreuen oder genauen Kopie auf der einen Seite bis zur freien, interpretierenden oder Studienkopie auf der anderen Seite (vgl. EILING 2012: 102; BETZ 2012: 86).

Das wahre Gefühl des Schönen gleicht einem flüssigen Gypse, welcher über den Kopf des Apollo gegossen wird, und denselben in allen Theilen berührt und umgibt. (WINCKELMANN 1825: 245)

Besonderes Interesse in *religiöser* Hinsicht erfährt die Kopie im Kontext der vormodernen > Bildmagie. Im ursprünglich bilderfeindlichen Christentum (> Idolatrie und Ikonoklasmus) werden die so genannten Acheiropoeita (wörtlich: ›die nicht von Menschenhand Gemachten‹) früh vom Bilderverbot ausgenommen: Bilder, die ohne menschliches Zutun entstanden sein sollen, wie in der Antike vom Mandylion (Tuchbild) von Edessa und im Mittelalter vom Sudarium (Schweiß Tuch) in Rom behauptet.⁶ Folgt man der Legende, sind sie Indizes, da sich auf ihnen das Gesicht Jesu durch Berührung abgezeichnet haben soll. Um wiederum diese Kopien zu reproduzieren, werden zwei Varianten namhaft gemacht: Der Legende nach erzeugt das Tuchbild durch Abfärben automatisch selbst eine Kopie (also einen weiteren Index) von sich; in der tatsächlichen Praxis bemühen sich die Maler darum, ähnliche Bilder (also > Ikone) herzustellen, indem sie Originalität vermeiden und ikonographische Kontinuität wahren (vgl. BELTING 2004: 233-252; MENSCHER 2012: 33). Dies soll die Bilder nicht nur in einem offen oder latent bilderfeindlichen Kontext legitimieren und sie von den von Menschenhand geschaffenen Götzenbildern unterscheiden, sondern auch die ihnen – ähnlich wie einer Berührungsreliquie – zugeschriebene Wundertätigkeit erhalten.

4. Theorien und Strömungen

Obwohl Replik/a, Faksimile und Kopie in der sozialen Praxis mehr Aufgaben als das Original übernehmen (vgl. KÜSTER 2012: 64), sind sie im Vergleich zu diesem nur selten ein direkter Gegenstand für die theoretische Neugier (gewesen). Insbesondere in der Moderne werden sie zumeist nur als das Andere des Originals nebenbei mitthematisiert. Die im Folgenden skizzierten Ansätze zu einer Theorie der Kopie entstammen den vormodernen Kriterien zur Bewertung von Werken, der modernen Theorie des Originals, den Überlegungen zur technischen Innovation der Druckverfahren, der reflexiven Strömung der *Appropriation Art* sowie der Bildontologie.

In den Kunsttheorien von *Renaissance und früher Neuzeit* ist trotz des allmählichen Aufstiegs des Originals und der Entwicklung von Kennerschaft, die sich auch und gerade den Unterscheidungen von Original und Kopie widmet, noch kein Platz für eine dezidierte Abwertung von Kopien. Dies verdankt sich einer teils noch in der Rhetorik fundierten, weiter bestehenden Tradition, die das Werk vor allem anhand der *inventio*, der Bildidee, beurteilt. Dementsprechend findet sich hier noch keine klare Asymmetrie zwischen

⁶ Das Christentum knüpft hier direkt an einen älteren paganen Bilderkult an, der den Diipetes, den angeblich (von Zeus) vom Himmel herabgeworfenen Bildern, eigenes Leben zugesprochen hatte (vgl. VON DOBSCHÜTZ 1899: 264f.).

Original und Kopie, sondern eine Unterscheidung von in unterschiedlichen Medien realisierten Versionen, die je über ihre eigenen Meriten verfügen:

War das Werk durch die Bildidee – die Komposition oder Interpretation eines Sujets – definiert, galt für verschiedene Versionen (eine in Öl auf Leinwand, eine als Kohlezeichnung und eine dritte im Kupferstich) grundsätzlich Gleichberechtigung. Vielleicht war das Gemälde wegen des höheren Materialaufwands teurer, doch das gestalterische Vermögen eines Künstlers zeigte sich vermutlich besser bei den Bildformen, die auf das Wesentliche – die kompositorischen Grundformen des disegno – reduziert waren. (ULLRICH 2009: 11)

Diese Bezugsgröße einer übergreifenden Bildidee wird erst allmählich durch die des – genial oder zumindest originell realisierten – Individuellen ersetzt, aus dem sich dann auch der rechtliche Anspruch auf geistiges Eigentum ableiten lassen kann.

Die Abwertung, die die Kopie dann in den *modernen Theorien des Originals* erfährt, greift nicht erst bei den quasi automatisch, also technisch bzw. industriell erzeugten Kopien, sondern schon bei den manuell gefertigten, wie man einem Standardwerk gegen Ende des 18. Jahrhunderts entnehmen kann. In »Copey«, dem einschlägigen Eintrag in Johann Georg Sulzers *Allgemeine Theorie der schönen Künste*, heißt es:

Hieraus folget erstlich, daß es unendlich leichter ist, eine gute Copey, als ein gutes Original zu machen. In der That findet man, daß ofte ganz mittelmäßige Künstler sehr gut copiren. Zweytens folget daraus, daß die Copey immer von geringerer Schönheit, als das Original sey, weil der Copist, der in einem ganz andern Geist, als sein Vorgänger arbeitet, unmöglich so denken kann, wie jener gedacht hat. Der größte Unterschied muß sich darin zeigen, daß in dem Original mehr Freyheit ist, weil alles mit Gewißheit bearbeitet worden, und aus der Quelle geflossen ist; da der Copist seine Gedanken nach den Gedanken des andern hat zwingen müssen. (SULZER 1771: 231)

Dass es sich bei Kopien um Artefakte handelt, die ohne größeren künstlerischen Aufwand hergestellt werden, minderwertig sind und als »uneigentlich« angesehen werden müssen, wird bis in die Gegenwart zum nur gelegentlich in Frage gestellten, aber meist stabilen Fundament einer Theorie der Kopie zählen.

Mit Blick auf die *technische Innovation* in den Reproduktionsverfahren, namentlich durch ▷ Fotografie und ▷ Film, hat Walter Benjamin diese Theorie in Frage gestellt. In seinem Aufsatz »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« aus den 1930er Jahren begrüßte er zum einen – als einer der ersten – die oben angesprochene Tendenz, immer schneller und einfacher Reproduktionen herzustellen und über sie verfügen zu können (vgl. BENJAMIN 1974: 474-478). Zum anderen betont er: »Das reproduzierte Kunstwerk wird in immer steigendem Maße die Reproduktion eines auf Reproduzierbarkeit angelegten Kunstwerks«; in Anbetracht der Möglichkeit, von einer Fotoplatte viele Abzüge zu ziehen, gilt daher: »die Frage nach dem echten Abzug hat keinen Sinn« (BENJAMIN 1974: 481f.). Ähnliches trifft für den Film zu, insofern die in den ▷ Kinos verwendeten Filmrollen (bzw. DVDs) immer Kopien sind. Im Falle von Foto und Film hat demnach die technische

Innovation zu einer Nivellierung des Unterschieds von Original und Kopie geführt.⁷

Synergien zwischen Theorien und Werken bieten die im Umfeld der postmodernen *Appropriation Art* entstandenen Arbeiten. Nachweisen lassen sie sich bereits seit den 1960er Jahren bei Elaine Sturtevant, in den 1980er Jahren brechen sie sich als neokonzeptuelle Strömung ihre Bahn. Hier findet keine primär technisch, sondern vor allem eine ästhetisch motivierte Aufwertung der Kopie statt.

Als Appropriation Art (von lat. *appropriare* = zu eigen machen), ›Aneignungskunst‹, bezeichnet man Kunst, die sich fremde Bildlichkeit aneignet, indem sie bereits existierende Kunstwerke kopiert, also in Format, Technik, Motiv und Stil so exakt wie möglich wiederholt – und dies nicht, um Plagiate herzustellen, sondern eigenständige, originale Kunstwerke im Sinne von Elaine Sturtevant: »Die Kopie ist das Original«. (ZUSCHLAG 2012: 127)

Gestützt und angeregt wird diese werkimmanente Reflexion durch Kritiker, Kuratoren und Galerien im Umfeld der Kunstzeitschrift *October*, die den französischen Poststrukturalismus in die US-amerikanische Kunstwelt eingeführt hat – und das heißt auch: Jacques Derridas Dekonstruktion des (vermeintlich) Primären, hier also vor allem des Originals, sowie Baudrillards Theorie des ›Simulakrums. Die Nähe der *Appropriation Art* zur Theorie betont auch Arthur C. Danto, der in ihr die Verkörperung der ›posthistorischen‹ Kunst sieht: Einerseits verleihe sie »Bildern mit einer festgelegten Bedeutung und Identität« eine »neue Bedeutung und Identität«, andererseits sprengte sie, da sich ein Picasso oder Duchamp ebenso aneignen lasse wie ein Piero della Francesca, die noch in der künstlerischen Moderne propagierte »wahrnehmbare stilistische Einheit« (DANTO 2000: 34-37, auch › Identität).

Für die *bildontologische Reflexion* ist schließlich die Kopie in multip-len Künsten wie Kupferstich, Lithographie oder Fotografie interessant (vgl. GOODMAN 1995: 114, 177 u.ö.). In ihnen ist die Kopie (im Sinne eines Drucks oder eines Abzugs) das eigentliche Bild, während die Vorlage, also die bearbeitete Kupfer- oder Kalksteinplatte oder das fotografische Negativ, nicht als Bild gilt bzw. in der Regel nicht als Bild ausgestellt wird. Das legt nahe, im Kontext derartiger Kopien den Ausdruck ›Bild‹ als Bezeichnung für einen abstrakten Gegenstand zu verstehen, wohingegen konkrete Gegenstände gemeint sind, wenn von Bildern im Sinne von Originalen die Rede ist. Die – geschätzt – 1.000 bis 3.000 Drucke, die es beispielsweise von Henri Toulouse-Lautrecs Lithographie *Divan Japonais* (1892/93) gibt, müssen daher als mehr

⁷ Die weitergehende kulturevolutionäre Perspektive Benjamins bleibt umstritten: Trotz der technisch induzierten Flut von Kopien ist schließlich die ›Aura‹ von Gemälden, Zeichnungen, Skulpturen usw. nicht verschwunden. Auch ist bei solchen Künsten der Unterschied zwischen dem Original und der fälschlich als Original ausgegebenen Kopie immer noch von Belang, wie beispielsweise Nelson Goodman zeigt, dessen Symboltheorie an diesen Unterschied auch denjenigen zwischen autographischen und allographischen Künsten knüpft (vgl. GOODMAN 1995: 115-121 und › Notation).

oder weniger gleichwertige Instantiierungen eines Bildes angesehen werden.⁸ Der Ausdruck ›Divan Japonais‹ dient dabei als Eigenname, der nicht einen einzelnen konkreten Bildträger bezeichnet, sondern die Klasse der Drucke, die dieses Bild realisieren. In diesem Sinn schreibt etwa Hans Jonas:⁹

Wenn ein Gemälde oder eine Statue genau kopiert wird, so haben wir in der Kopie nicht ein Bild eines Bildes, sondern die Verdoppelung ein und desselben Bildes. (JONAS 1973: 234f.)

Vergleichbares trifft, wie Benjamin gezeigt hat, auch für die Vielzahl der in den Kinos zirkulierenden Kopien eines Filmes zu (vgl. auch CARROLL 2010: 167ff.) und ferner auch für im Druck instantiierte Werke mit digitaler Basis.

5. Ausblick

Analog zur Semantik von ›Original‹ lässt sich auch für diejenige von ›Kopie‹ behaupten, dass sich in ihr zentrale Elemente der allgemeinen Bildtheorie wiederfinden und dass sie komplex und bisweilen paradox ist. Wie für die allgemeine Bildtheorie sind auch im Falle der Kopie Fragen der Kausalität und Ähnlichkeit von Bedeutung.

Komplex ist die Semantik von ›Kopie‹ wegen der klassifikatorischen und evaluativen Verwendungsweisen und der verschiedenen Diskurse, Praxisfelder und Theorien. Allerdings ist diese Komplexität durch die Dominanz der modernen Ästhetik des gemalten, gezeichneten oder plastischen Originals lange Zeit verdeckt worden.¹⁰

Vom Paradox schließlich lässt sich zum einen mit Blick auf den Sonderfall der *Appropriation Art* sprechen, deren Kopien sich zunächst der modernen Originalitätspflicht zu entziehen scheinen, aber gerade darin wieder originell sind (vgl. ULLRICH 2011: 110). Zum Anderen zeigt sich in der jüngeren Forschung insofern ein allgemeines Paradox, als sie das ältere lineare Modell überformt, in dem auf das primäre Original noch schlicht die sekundäre Kopie folgte: sei es, dass die Forschung nun die Unterscheidung zwischen Original und Kopie generell in Zweifel zieht, sei es, dass sie an dessen Stelle eine kompliziertere, meist dialektische Struktur zu setzen versucht. Gestützt wird dieses neue Modell zumeist mit dem Hinweis auf die technische Entwicklung,

⁸ Zum hier anhängigen Problem der Originaldrucke, die der Kupferstecher, Lithograph usw. durch Überwachen des Druckvorgangs und gegebenenfalls durch Nummerieren und Signieren der Drucke autorisiert (vgl. KOSCHATZKY 1975: 27-44).

⁹ Jonas überträgt damit auf das Verhältnis von Bild und Kopie eine Einsicht, die Platon im Dialog ›Kratylos‹ am Verhältnis von Gegenstand und Bild gewonnen hatte. Ausgangspunkt war dort die Frage, ob eine in allen Einzelheiten exakte Nachbildung der Person Kratylos ein Bild von Kratylos oder ein zweiter Kratylos sei (432c; zit. nach PLATON 1922: 117).

¹⁰ Auch vor diesem Hintergrund ist die öfters anzutreffende Behauptung zu relativieren, im Gegensatz zu den asiatischen Kulturen der Kopie sei die westliche Kultur eine des Originals. Letzteres trifft weder in der Vor- noch Postmoderne zu und ist auch in der Moderne fragwürdig – jedenfalls dann, wenn man etwa Druck-, Foto- und Filmtechnik oder die gravierenden wirtschaftlichen und pädagogischen Effekte der Kopie berücksichtigt.

insbesondere die Digitalisierung, und/oder auf den sozialen und daher vermittelten Charakter der Kunstproduktion.¹¹

Literatur

- BATTEUX, CHARLES: *Les Beaux-Arts réduits à un même principe*. Paris [Durand] 1746
- BELTING, HANS: *Bild und Kult. Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst*. 6. Auflage. München [C.H. Beck] 2004
- BENJAMIN, WALTER: *Walter Benjamin. Gesammelte Schriften*. Bd. I.2. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1974
- BETZ, JULIANE: Ein »Bedürfnis und Eigentum Aller«. Die Verbreitung von Kunst durch Reproduktionen im 19. Jahrhundert. In: MENSGER, ARIANE (Hrsg.): *Déjà-vu? Die Kunst der Wiederholung von Dürer bis YouTube*. Bielefeld [Kerber] 2012, S. 86-95
- CARROLL, NOËL: Auf dem Weg zu einer Ontologie des bewegten Bildes. In: LIEBSCH, DIMITRI (Hrsg.): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. Paderborn [Mentis] 2010, S. 155-175
- DANTO, ARTHUR C.: *Das Fortleben der Kunst*. München [Fink] 2000
- VON DOBSCHÜTZ, ERNST: *Christusbilder. Untersuchungen zur christlichen Legende*. Leipzig [Hinrichs] 1899
- DÜRER, ALBRECHT: *Schriftlicher Nachlass. Zweiter Band. Die Anfänge der theoretischen Studien/Das Lehrbuch der Malerei: Von der Maß der Menschen, der Pferde, der Gebäude; Von der Perspektive; Von Farben/Ein Unterricht alle Maß zu ändern*. Herausgegeben von Hans Rupprich. Berlin [Deutscher Verein für Kunstwissenschaft] 1966
- EILING, ALEXANDER: Le Louvre est le livre où nous apprenons à lire. In: MENSGER, ARIANE (Hrsg.): *Déjà-vu? Die Kunst der Wiederholung von Dürer bis YouTube*. Bielefeld [Kerber] 2012, S. 96-107
- ELKINS, JAMES: From Original to Copy and Back Again. In: *British Journal of Aesthetics*, 33(2), 1993, S. 113-120
- VON GEHLEN, DIRK: *Mashup. Lob der Kopie*. Berlin [Suhrkamp] 2011
- GOODMAN, NELSON: *Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1995
- JONAS, HANS: Homo pictor. Von der Freiheit des Bildens. In: JONAS, HANS (Hrsg.): *Organismus und Freiheit. Ansätze zu einer philosophischen Biologie*. Göttingen [Vandenhoeck & Ruprecht] 1973, S. 226-257
- KOSCHATZKY, WALTER: *Die Kunst der Graphik. Technik, Geschichte, Meisterwerke*. München [DTV] 1975

¹¹ Vgl. hierzu exemplarisch SHIELDS 2010, VON GEHLEN 2011 und – in kritischer Auseinandersetzung mit Goodman und Crispin Sartwell – ELKINS 1993.

- KÜSTER, BÄRBEL: Reisen zwischen Original und Kopie im 18. Jahrhundert. In: MENSGER, ARIANE (Hrsg.): *Déjà-vu? Die Kunst der Wiederholung von Dürer bis YouTube*. Bielefeld [Kerber] 2012, S. 64-75
- MARGOLIN, JEAN-CLAUDE: Copia. In: UEDING, GERD (Hrsg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Bd. 2. Darmstadt [Wissenschaftliche Buchgesellschaft] 1994, Sp. 385-394
- MENSGER, ARIANE: Déjà-vu. Von Kopien und anderen Originalen. In: MENSGER, ARIANE (Hrsg.): *Déjà-vu? Die Kunst der Wiederholung von Dürer bis YouTube*. Bielefeld [Kerber] 2012, S. 30-46
- OLBRICH, HARALD: *Lexikon der Kunst. Architektur, bildende Kunst, angewandte Kunst, industrielle Formgestaltung, Kunsttheorie*. Bd. 4. Leipzig [Seemann] 1987
- PLATON: *Kratylos*. Leipzig [Meiner] 1922
- REBEL, ERNST: *Druckgrafik. Geschichte und Fachbegriffe. Mit 56 Abbildungen und Risszeichnungen*. Stuttgart [Reclam] 2009
- RICHARDSON, JONATHAN: The Theory of Painting. In: RICHARDSON, JONATHAN: *Works*. London [T. & J. Egerton] 1792, S. 5-171
- SHIELDS, DAVID: *Reality Hunger. A Manifesto*. New York [Knopf] 2010
- STENDHAL (BEYLE, HENRI): *De l'amour. Seule édition complète, augmentée de préfaces et de fragments entièrement inédits*. Paris [Michel-Lévy frères] 1868
- SULZER, JOHANN GEORG: *Allgemeine Theorie der Schönen Künste. In einzeln, nach alphabetischer Ordnung der Kunstwörter auf einander folgenden, Artikeln abgehandelt*. Bd. 1. Leipzig [M. G. Weidmanns Erben] 1771
- ULLRICH, WOLFGANG: *Raffinierte Kunst. Übung vor Reproduktionen*. Berlin [Wagenbach] 2009
- ULLRICH, WOLFGANG: Gurskyesque. Das Web 2.0, das Ende des Originalitätszwangs und die Rückkehr des nachahmenden Künstlers. In: NIDA-RÜMELIN, JULIAN; JAKOB STEINBRENNER (Hrsg.): *Original und Fälschung. Ostfildern [Hatje Cantz] 2011, S. 93-113*
- WINCKELMANN, JOHANN JOACHIM: Abhandlung von der Fähigkeit der Empfindung des Schönen in der Kunst, und dem Unterrichte in derselben. In: WINCKELMANN, JOHANN JOACHIM: *Sämtliche Werke. Einzig vollständige Ausgabe*. Herausgegeben von Joseph Eiselein. Bd. 1. Donauöschingen [Verlag Deutscher Klassiker] 1825, S. 235-273
- ZORACH, REBECCA; ELIZABETH RODINI: On Imitation and Invention. An Introduction to the Reproductive Print. In: ZORACH, REBECCA; ELIZABETH RODINI (Hrsg.): *Paper Museums. The Reproductive Print in Europe, 1500-1800*. Chicago [U of Chicago P] 2005, S. 1-29
- ZUSCHLAG, CHRISTOPH: »Die Kopie ist das Original«. Über Appropriation Art. In: MENSGER, ARIANE (Hrsg.): *Déjà-vu? Die Kunst der Wiederholung von Dürer bis YouTube*. Bielefeld [Kerber] 2012, S. 126-135

Das bildphilosophische Stichwort 3

Jörg R.J. Schirra

Interaktives Bild

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags
aus Schirra, J. R. Jörg; Dimitri Liebsch; Mark Halawa,
Elisabeth Birk und Eva Schürmann (Hrsg.):
Glossar der Bildphilosophie.
Online-Publikation 2013.

1. Bildpräsentation in interaktiven Systemen

Wie die bewegten Bilder (▷ Film) stellen die interaktiven Bilder eine ganz eigene Art von Bildern mit charakteristischen Verwendungsbedingungen dar. Unter einer *interaktiven Straßenkarte* versteht man beispielsweise die bildlichen Ausgaben eines Computersystems, mit deren Hilfe man sich zunächst einmal eine Straßenkarte präsentieren kann; zudem verspricht die Bezeichnung ›interaktiv‹ aber auch, dass die gezeigte Karte und ebenso ihre Präsentation vom Nutzer auf nicht-triviale Art und Weise beeinflusst werden können, etwa durch Zoomen, Verschieben des gezeigten Ausschnitts, Vergrößern oder Verkleinern der Beschriftung, Weglassen oder Zufügen von Bahnlinien, Flüssen oder Sehenswürdigkeiten, Suchen einer Adresse und Hervorhebung des Resultats in der Karte, Berechnung und Darstellung einer Route usw. Ganz analog erwarten wir auch von einem *interaktiven Anatomieatlas*, dass

er, wie ein traditioneller Anatomieatlas aus Papier, anatomische Zeichnungen enthält, die man einer anderen Person – oder sich selbst in der Rolle eines anderen – zeigen kann. Darüber hinaus soll die interaktive Version aber dem Nutzer ebenfalls Manipulationen an den Zeichnungen ermöglichen, die weit über das Vermögen eines Buches hinausgehen.

Es handelt sich bei interaktiven Bildern also genau genommen jeweils um eine komplex organisierte Menge von Bildern, von denen einem Bildnutzer durch ein interaktives System – in der Regel ein Computersystem – ausgewählte Bildfolgen automatisch derart präsentiert werden, dass dabei *in Echtzeit* – also ohne merkliche Verzögerung – auf Aktivitäten des Nutzers reagiert wird. Sie gehören daher zu den $\triangleright$ digitalen Medien. Die Bilder der Menge müssen nicht vorab als Bildträger (oder in einer $\triangleright$ syntaktischen $\triangleright$ Notation, wie etwa *jpg*) vorliegen, sondern können jeweils *bei Bedarf* computervisualistisch erzeugt werden. Aus diesem Grund kann die dem interaktiven Bild zugrunde liegende Menge auch (theoretisch) unendlich groß sein. Formal ist das interaktive Bild die Menge der möglichen Bildfolgen, die das betrachtete interaktive System mit den zulässigen Benutzereingaben erzeugen kann.

Der Begriff des interaktiven Bildes steht in engem Zusammenhang mit anderen interaktiven Medien, wie sie etwa durch die sogenannten natürlichsprachlichen Systeme der »Künstlichen Intelligenz« (KI) exemplifiziert werden. Statt Folgen von Bildern aus einer Menge werden dort Folgen verbaler Äußerungen aus einem gegebenen Set in Abhängigkeit von der je aktuellen Benutzereingabe präsentiert.¹

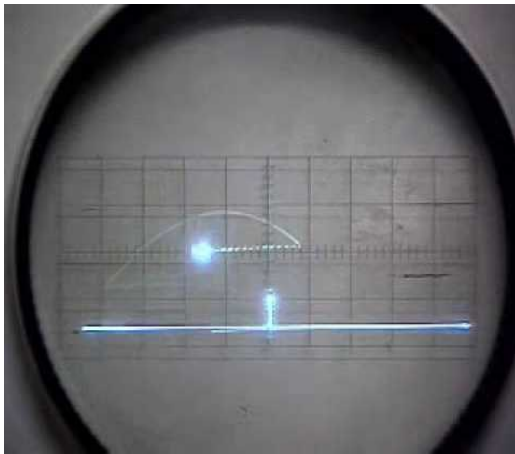


Abb. 1:
Standbild des Oszilloskopschirms von *Tennis For Two*.
<http://www.youtube.com/watch?v=s2E9iSQfGdg>

Da die Existenz interaktiver Bilder von Computersystemen und entsprechenden Eingabe- und Ausgabegeräten abhängt, treten sie historisch erst seit etwa Mitte der 1950er Jahre auf. Als Vorformen können von Nutzeraktivitäten abhängige Oszilloskopdarstellungen angesehen werden. Das 1959 von Wil-

¹ Vgl. etwa Wikipedia: Textgenerierung.

liam Higinbotham erarbeitete System *Tennis For Two*, dessen Eingabe über je zwei Dreh- und Schaltknöpfe erfolgte und das ein einfaches Laboroszilloskop als Ausgabegerät verwendete, dürfte eines der ersten interaktiven Bilder überhaupt erzeugt haben: Zu sehen waren auf dem kreisrunden Schirm des Oszilloskops leuchtend auf dunklem Grund eine tief-
liegende horizontale ›Grundlinie‹, in deren Mitte als ›Netz‹ ein kleiner vertikaler Strich aufragt. Darüber bewegte sich ein Leuchtpunkt als ›Ball‹, dessen Bewegung jeweils einen leichten Schweif auf dem Monitor erscheinen ließ (s. Abb. 1). Die Richtung der Bewegung wurde an den Linien reflektiert und folgte einer virtuellen Gravitationskraft. Insbesondere aber konnte sie mit den Knöpfen beeinflusst werden, sodass sich ein entfernt an Tischtennis erinnerndes Spiel zwischen zwei Benutzern spielen ließ.²

2. Zum Begriff des interaktiven Systems

Interaktivität kommt also nicht einfach bestimmten Bildern als solchen zu; sie wird vielmehr erzeugt durch das interaktive technische System, mit dessen Hilfe Folgen aus einem vorgegebenen oder bei Bedarf erzeugbaren Set von (›normalen‹) Bildern präsentiert wird. Der Ausdruck ›interaktiv‹ ist dabei etwas heikel, da er gleichermaßen ›Interaktion‹ wie ›mediale Interaktivität‹ assoziiert, die beide allerdings gar nicht gemeint sind.³ Im aktuellen Zusammenhang geht es tatsächlich lediglich um ›technische Interaktivität‹, womit zunächst bezeichnet wird, dass ein technisches Gerät überhaupt oder sogar in besonders ausgeprägter Weise auf Benutzeraktivitäten reagiert.

In der Frühzeit der Informatik beschränkte sich die ›Interaktion‹ von Mensch und Computer im Wesentlichen darauf, zunächst ein zuvor gründlich vorbereitetes Programm – Computernutzung war teuer und die Berechnungen in der Regel langwierig – in Form von Lochkarten oder Magnetbändern anzuschließen, einen Startknopf zu drücken und auf das Ende der Berechnung und die Ausgabe des Ergebnisses zu warten. Ein Eingreifen während des Computerlaufs war nicht vorgesehen (und zunächst, vom harten Abbruch abgesehen, auch gar nicht möglich).⁴ Im Wesentlichen erst zu Beginn der 1960er Jahre wandelte sich das Paradigma weg von solchen sogenannten

² Es handelt sich um den Vorläufer von *Pong*, dem ersten kommerziell erfolgreichen Videospiel (1972). Einen besseren Einblick in *Tennis For Two* als das Standbild gibt eine kleine Filmsequenz einer Rekonstruktion des Originalspiels, die auf YouTube zu finden ist.

³ ›Interaktion‹ ist eine besondere Form der Handlung mit zwei Handlungssubjekten (zu denen technische Geräte üblicherweise nicht gezählt werden). ›Mediale Interaktivität‹ bezeichnet das Ausmaß der Bi-Direktionalität eines Mediums, d.h. inwieweit Interaktionen zwischen den Mediennutzern möglich sind: Bei Büchern etwa ebenso wie bei traditionellen materiellen Bildern gibt es im Gegensatz z.B. zu Telefongesprächen in der Regel so gut wie keine mediale Interaktivität, da es sich um unidirektionale Medien handelt.

⁴ Ein bildbezogenes Beispiel für eine solche nicht-interaktive Arbeitsweise stellt das online verfügbare System *Aaron* von Harold Cohen dar (www.kurzweilcyberart.com/ enthält eine Online-Version von *Aaron*): Es ist immer nur möglich, sich ein neues Bild komplett erstellen zu lassen; in dessen sehr komplexen Herstellungsablauf kann der Nutzer nicht eingreifen.

»batch jobs« zu interaktiven Computersystemen, die annäherungsweise zu jedem Zeitpunkt unmittelbar auf Benutzereingaben reagieren können (vgl. LICKLIDER 1960).⁵

Im Falle der hier betrachteten medial verwendeten Computersysteme handelt es sich um eine besonders ausgeprägte Form der Reaktivität, die zudem mit gewissen Besonderheiten der darüber ausgeführten Kommunikationshandlungen verbunden sind: Ist von interaktiven Computersystemen die Rede, so sind nämlich insbesondere quartäre Medien (▷ Typologien der Medien) gemeint. Bei dieser Medienart werden mehrere ganz unterschiedliche Kommunikationshandlungen ineinander verschränkt: Während der Benutzer auf metaphorische Weise mit dem Gerät wechselwirkt, kommuniziert er zugleich mit sich selbst primärmedial, denn die Ausgabe hängt entscheidend von seinen Eingaben ab; zudem befindet er sich in einer sekundärmedialen Kommunikation mit dem Autor des Systems, der natürlich ebenfalls für inhaltliche wie formale Aspekte der jeweiligen Ausgaben und deren Abhängigkeit von einer Nutzereingabe verantwortlich ist.

3. Interaktive Bilder als quartäre Medien

Nicht jede Nutzerabhängigkeit führt auch schon zur Interaktivität im hier gemeinten Sinn: Immerhin produziert auch das Oszilloskop eines Lügendetektors graphische Resultate, die von bestimmten physiologischen Reaktionen des Probanden bzw. den vom Versuchsleiter gestellten Fragen in Echtzeit abhängen. Ein Kennzeichen interaktiver Bilder im Sinne eines quartären Mediums liegt in der sogenannten »direkten Manipulation« (SHNEIDERMAN 1983): Dieser Begriff bezieht sich darauf, dass alle Gegenstände (im weiten Sinn), auf die man sich in einem Computerprogramm bezieht, also etwa auch Bilder, ja lediglich in Form kodierter Beschreibungen vorliegen. Veränderungen daran sind daher auch nicht wirklich Manipulationen entsprechender Dinge, sondern Manipulationen der *kodierten Beschreibungen* solcher Dinge, also näherungsweise das Überführen eines Textes in einen anderen Text gleicher Art nach einer bestimmten Vorschrift. Direkte Manipulation liegt dann vor, wenn es dem Benutzer weitgehend ermöglicht wird, derartige Manipulationen so durchzuführen, als würden statt der Beschreibungen tatsächlich entsprechende Gegenstände verändert. Im Fall der interaktiven Bilder heißt das: Unter der Voraussetzung, dass dem Benutzer das Bild tatsächlich als Bild und nicht als bildkodierende Datenstruktur gezeigt wird (d.h. ein entsprechendes graphisches Ausgabegerät muss vorhanden sein), muss der Benutzer die Möglichkeit haben, diese immateriellen Bilder zumindest näherungsweise genauso zu handhaben, wie er es von materiellen Bildern ge-

⁵ Tatsächlich wird in der Informatik häufig von »Mensch-Computer-Interaktion« ganz analog zur Mensch-Mensch-Interaktion gesprochen. Allerdings handelt es sich dabei um eine nicht allzu tragfähige Metapher, deren Grenzen nur allzu deutlich werden, wenn man bedenkt, wie jeweils Verantwortlichkeit für die »Interaktionen« zugeschrieben wird.

wöhnt ist. Zu diesem Zweck wurden spezielle Eingabegeräte entwickelt – von Maus und Lichtstift über virtuelle Knöpfe und Schieberegler bis hin zu Datenhandschuhen. Das Computersystem muss also jeweils in sehr schnellen Zyklen die Eingaben auf die Ausgaben rückkoppeln, nämlich so schnell, dass für einen Benutzer die tatsächliche Verarbeitungszeit, die benötigt wird, um die Eingabe zu analysieren, entsprechende Veränderungen in der kodierten Beschreibung des Bildes vorzunehmen und die resultierende Beschreibung wieder als Bild auszugeben, nicht (oder kaum) mehr auffällt. Die Manipulation ist dabei direkt in zweierlei Hinsicht: (i) (scheinbar) nicht über den Umweg der informatischen Kodierung; und (ii) in der Wirkung (fast) ohne Verzögerung zu sehen.⁶

Bei der Präsentation von Bildern durch interaktive Systeme können zwei Ebenen der direkten Manipulation unterschieden werden:

(a) *Beeinflussung der Präsentationsparameter*: Das Bild wird also als Bild (d.h. genauer: als Bildträger) manipuliert. Dazu gehören insbesondere das Ändern der Größe und das Drehen, Veränderungen des Kontrasts oder das Einbetten in größere Layouts mittels einfacher Handbewegungen des Nutzers. Dass ein Bild etwa mit der Maus an eine bestimmte Position »gezogen« werden kann, durch »Ziehen an den Ecken« vergrößert und etwa nach einem bestimmten Mausklick wiederum durch eine Bewegung mit der Maus gedreht werden kann, sind üblicherweise grundlegende Optionen von Bildbearbeitungssoftware.

(b) *Beeinflussung des gezeigten Bildinhalts*: Je nach Bildart handelt es sich dabei (i) um eine Auswahl aus einer vorgegebenen Menge nach veränderlichen inhaltlichen Kriterien, (ii) dem computergraphischen Generieren (> Computergraphik) entsprechender Bilder aus einem modifizierbaren 3D-Modell (Abb. 2) oder (iii) der Computervisualisierung aus beeinflussbaren Datensätzen.⁷ Besonders aufschlussreich sind direkte Manipulationen von 3D-Modellen, die wiederum in drei Unterarten differenziert werden können:

(b₁) *Beeinflussen der Visualisierungsart* (Veränderung des Rendering-Algorithmus): Die Berechnung der zweidimensionalen Projektion aus dem 3D-Modell kann neben einer Reihe sogenannter *fotorealistischer* Algorithmen auch auf eine Vielzahl *nicht-fotorealistischer* Rendering-Algorithmen zurückgreifen, sodass das resultierende Bild in einem breiten Bereich stilistischer Variationen erscheinen kann (vgl. SACHS-HOMBACH/SCHIRRA 2002). Auf diese Weise lässt sich die Aufmerksamkeit eines Betrachters auf bestimmte Teile des > Bildinhalts lenken (oder auch auf den Bildcharakter selbst; > Bild in reflexiver Verwendung).

⁶ In der Tat ist das »Desktop«, das die graphischen Benutzerinterfaces der modernen Rechner dem Benutzer üblicherweise am Bildschirm bieten, ebenfalls nichts anderes als ein interaktives Bild.

⁷ Zu (i) vgl. etwa VAN DEEMTER 1998; zu (ii) > Computergraphik; zu (iii) siehe auch Wikipedia: Informationsvisualisierung.

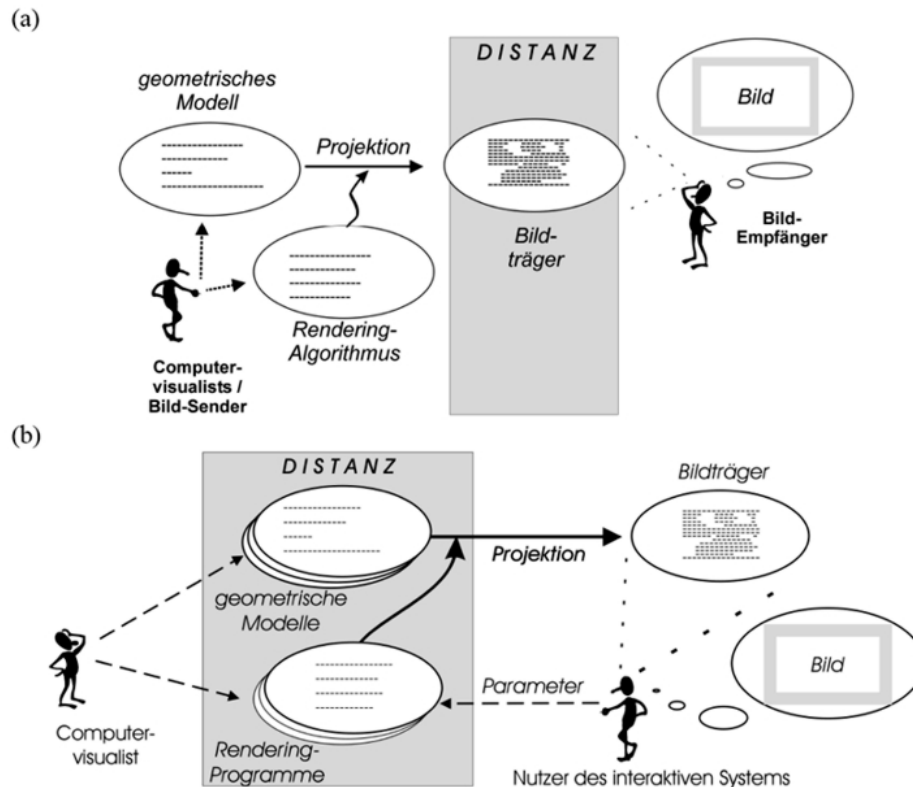


Abb. 2:

Skizze zum Unterschied zwischen computergraphischer Bilderzeugung, wenn die Bilder (b) in einem interaktiven System erzeugt werden oder (a) nicht. © Jörg R.J. Schirra

(b₂) *Beeinflussen des Modells* (Transformationen abgebildeter Gegenstände, Beleuchtung): Dieser Typ von Modifikationen bildet eine Grundlage für die Immersionseffekte des > Cyberspace. Indem ein Benutzer die bildlich präsentierten Gegenstände (fast) so beeinflussen kann, als würde es sich um entsprechende wirklich anwesende Gegenstände handeln, indem er sie etwa per Maus oder Datenhandschuh durch eine Handbewegung stoßen, an ihnen ziehen oder sie drehen kann, wird zugleich zumindest partiell der Unterschied zwischen dem Bild des Gegenstands und seiner unvermittelten Wahrnehmung aufgehoben (> Ikonische Differenz, > dezeptiver und immersiver Modus). Die Beeinflussung des ›Balls‹ bei *Tennis for Two*, das ›Öffnen‹ einer ›Tür‹ in einem moderneren Computerspiel oder das ›Verschieben‹ einer Datei auf einem ›Desktop‹ sind typische Beispiele für diese Manipulationsart.

(b₃) *Beeinflussen der Perspektive* (Bewegungen und Parameter der virtuellen ›Kamera‹); Diese Manipulationen sind zwar im Effekt zumindest teilweise äquivalent zu den unter (a) genannten Veränderungen, betreffen nun aber gewissermaßen nicht die Rezeptionssituation des Bildes, sondern seine Produktionssituation. In der Kombination mit (b₂) er-

wächst darüber hinaus allerdings die entscheidende Voraussetzung für die Immersion in den Cyberspace: Die virtuelle Kamera wird gewissermaßen zum ›Auge‹ des Benutzers, das dieser, wenn schon nicht so, wie sein eigenes, so doch in enger Analogie zur eigenen Körperausrichtung und -fortbewegung ›direkt‹ durch die von dem 3D-Modell bestimmte virtuelle Welt bewegen kann (▷ Virtualität).

Wie bei allen quartären Medien stellt sich auch bei interaktiven Bildern insbesondere die Frage, wer hier eigentlich auf welcher Ebene mit wem kommuniziert. Einerseits besteht eine Ähnlichkeit zu Sekundärmedien, insofern die (meist unbekannten) Autoren des interaktiven Systems (in Abbildung 2 als ›die Computervisualisten‹ bezeichnet) als die eigentlichen Sender betrachtet werden können. Indem aber auch der Nutzer des Systems wenigstens partiell zugleich als Sender und Empfänger jener Interaktionen auftritt, da er sich ja selbst mit dem erzeugten Bild etwas zeigen will (z.B. eine Route in der interaktiven Straßenkarte), ergibt sich ebenso eine Verwandtschaft zu Primärmedien mit der Möglichkeit von direkter Deixis: Da die Auswahl der aktualisierten Zeichenhandlung durch das System in der aktuellen Situation erfolgt, können entsprechende Zeigegesten und deiktische Äußerungen, Zugang des Systems zu den dort vorhandenen Gegenständen vorausgesetzt, darin vorkommen.⁸ Diese Lesarten sind untrennbar ineinander verschlungen. ▷ Interaktions-, Selbst- und Sachbezüge variieren entsprechend. Es ist daher auch eine Hauptaufgabe bei der Konstruktion solcher Systeme, durch Komponenten, wie etwa Nutzermodelle, eine möglichst gute *Passung* mit den Handlungen und Kommunikationsintentionen des Nutzers sicherzustellen. Andererseits muss sich jeder Nutzer darüber im Klaren sein, dass es sich um eine durch ein hochkomplexes Medium vermittelte Kommunikation handelt mit allen dadurch bedingten Einschränkungen und Besonderheiten, so sehr sie im Einzelfall auch der Kommunikation in einem Primärmedium ähneln mag.

⁸ Zumindest für das, was auf dem Computermonitor (oder sonstigem Ausgabegerät) vom System selbst kontrolliert dargestellt wird, gilt jene Voraussetzung. Ansonsten muss das System über sensorische Zugänge zur Nutzungssituation verfügen.

4. Ein einfaches Beispiel



Abb. 3:

Beispiel für ein einfaches interaktives Bild (sofern das entsprechende Programm funktioniert; alternativ ist ein Standbild zu sehen). Erstellt von Jörg R.J. Schirra, basierend auf dem WP-Cumulus-Modul von Roy Tank und Luke Morton.

Ein verhältnismäßig einfaches Beispiel ist auf der Hauptseite des »Glossars der Bildphilosophie« gegeben und wird in Abbildung 3 in etwas variierte Form aufgegriffen: Die mit typographischen Varianten als Wortwolke wiedergegebene Liste der Kategorien, nach denen das Glossar organisiert ist, reagiert auf Bewegungen des Cursors über die Bildfläche, die der Betrachter mit der Maus auslöst. Die Wortwolke beginnt, sich scheinbar im dreidimensionalen Raum zu drehen, wobei Rotationswinkel und -geschwindigkeit in Abhängigkeit von der jeweiligen Distanz der vom aktuellen Benutzer gerade gewählten Cursorposition zum Bildmittelpunkt bestimmt werden. Würde der Cursor exakt auf dem Mittelpunkt positioniert, würde die Bewegung aufhören. Das tut sie im Übrigen auch von selbst nach einer ausgedehnten Verlangsamungsphase, wenn der Cursor die Bildfläche verlässt.

Literatur

- LICKLIDER, JOSEPH C. R.: Man-Computer Symbiosis. In: *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, 1(1), 1960, S. 4-11
- SACHS-HOMBACH, KLAUS; JÖRG R.J. SCHIRRA: Selecting Styles for Tele-Rendering. Toward a Rhetoric in Computational Visualistics. In: BUTZ, ANDREAS; ANTONIO KRÜGER; PATRICK OLIVIER; STEFAN SCHLECHTWEG; MICHELLE ZHOU (Hrsg.): *Proceedings 2nd International Symposium on Smart Graphics*. Hawthorne, NY [ACM Press] 2002, S. 102-106
- SHNEIDERMAN, BEN: Direct Manipulation. A Step Beyond Programming Languages. *IEEE Computer*, 16(8), 1983, S. 57-69
- VAN DEEMTER, KEES: Retrieving Pictures for Document Generation. In: HIEMSTRA, DJOERD; FRANCISKA DE JONG; KLAUS NETTER (Hrsg.): *Proceedings of 14th Twente Workshop on Language Technology*. Twente [University of Twente] 1998, S. 117-128

[\[Inhaltsverzeichnis\]](#)

Impressum

IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildforschung wird herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach, Jörg R.J. Schirra, Stephan Schwan und Hans Jürgen Wulff.

Bisherige Ausgaben

IMAGE 20

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

MARK A. HALAWA: Angst vor der Sprache. Zur Kritik der sprachkritischen Ikonologie

BARBARA LAIMBÖCK: Heilkunst und Kunst. Ärztinnen und Ärzte in der österreichischen Malerei des 20. Jahrhunderts. Eine sowohl künstlerische als auch tiefenpsychologische Reflexion

MARTINA SAUER: Ästhetik und Pragmatismus. Zur funktionalen Relevanz einer nicht-diskursiven Formauffassung bei Cassirer, Langer und Krois

A. PETER MAASWINKEL: Allsehendes Auge und unsichtbare Hand. Zur Ästhetisierung neoliberaler Ideologie am Beispiel des European Council

MARIA SCHREIBER: Als das Bild aus dem Rahmen fiel. Drei Tagungsberichte aus einem trans- und interdisziplinären Feld.

FRANZ REITINGER: Der Bredekamp-Effekt

IMAGE 20 Themenheft: Medienkonvergenz und transmediale Welten (Teil 1)

Herausgeber: Benjamin Beil, Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon

JAN-NOËL THON: Einleitung. Medienkonvergenz und transmediale Welten/Introduction. Media Convergence and Transmedial Worlds

HANNS CHRISTIAN SCHMIDT: Origami Unicorn Revisited. »Transmediales Erzählen« und »transmediales Worldbuilding« im *The Walking Dead*-Franchise

ANDREAS RAUSCHER: Modifikationen eines Mythen-Patchworks. Ludonarratives Worldbuilding in den *Star Wars*-Spielen

VERA CUNTZ-LENG: Harry Potter transmedial

RAPHAELA KNIPP: »One day, I would go there...«. Fantouristische Praktiken im Kontext transmedialer Welten in Literatur, Film und Fernsehen

THERESA SCHMIDTKE/MARTIN STOBBE: »With poseable arms & gliding action!« Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments

HANNE DETEL: Nicht-fiktive transmediale Welten. Neue Ansätze für den Journalismus in Zeiten der Medienkonvergenz

IMAGE 19

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

SABINE MISOCH: Mediatisierung, Visualisierung und Virtualisierung. Bildgebende Verfahren und 3D-Navigation in der Medizin – eine bildwissenschaftliche und mediensoziologische Betrachtung

KLAUS H. KIEFER: *Gangnam Style* erklärt. Ein Beitrag zur deutsch-koreanischen Verständigung

EVRIPIDES ZANTIDES/EVANGELOS KOURDIS: Graphism and Intersemiotic Translation. An Old Idea or a New Trend in Advertising?

MARTIN FRICKE: Quantitative Analyse zu Strukturmerkmalen und -veränderung im Medium Comic am Beispiel Action Comic

FRANZ REITINGER: Die »ultimate« Theorie des Bildes

IMAGE 18: Bild und Moderne

Herausgeber: Martin Scholz

MARTIN SCHOLZ: Bild und Moderne

RALF BOHN: Zur soziografischen Darstellung von Selbstbildlichkeit. Von den bildwissenschaften zur szenologischen Differenz

ALEXANDER GLAS: Lernen mit Bildern. Eine empirische Studie zum Verhältnis von Blickbildung, Imagination und Sprachbildung

PAMELA C. SCORZIN: Über das Unsichtbare im Sichtbaren. Szenographische Visualisierungsstrategien und moderne Identitätskonstruktionen am Beispiel von Jeff Walls »After »Invisible Man« by Ralph Ellison, the Prologue«

HEINER WILHARM: Weltbild und Ursprung. Für eine Wiederbelebung der Künste des öffentlichen Raums. Zu Heideggers Bildauffassung der 30er Jahre

NORBERT M. SCHMITZ: Malewitsch »Letzte futuristische Ausstellung »0,10« in St. Petersburg 1915 oder die Paradoxien des fotografischen Suprematismus. Die medialen Voraussetzungen des autonomen Bildes

ROLF NOHR: Die Tischplatte der Authentizität. Von der kunstvollen Wissenschaft zum Anfassen

ROLF SACHSSE: Medien im Kreisverkehr. Architektur – Fotografie – Buch

SABINE FORAITA: Bilder der Zukunft in der Vergangenheit und Gegenwart. Wie entstehen Bilder der Zukunft? Wer schafft sie und wer nutzt sie? Bilder als designwissenschaftliche Befragungsform

THOMAS HEUN: Die Bilder der Communities. Zur Bedeutung von Bildern in Online-Diskursen

IMAGE 17

Herausgeber: Rebecca Borschtschow, Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse

- REBECCA BORSCHTSCHOW/LARS C. GRABBE/PATRICK RUPERT-KRUSE:** Bewegtbilder. Grenzen und Möglichkeiten einer Bildtheorie des Films
- HANS JÜRGEN WULFF:** Schwarzbilder. Notizen zu einem filmbildtheoretischen Problem
- LARS C. GRABBE/PATRICK RUPERT-KRUSE:** Filmische Perspektiven holonisch-mnemonischer Repräsentation. Versuch einer allgemeinen Bildtheorie des Films
- MARIJANA ERSTIĆ:** Jenseits der Starrheit des Gemäldes – Luchino Viscontis kristalline Filmwelten am Beispiel von *Gruppo di famiglia in un interno* (*Gewalt und Leidenschaft*)
- INES MÜLLER:** Bildgewaltig! Die Möglichkeiten der Filmästhetik zur Emotionalisierung der Zuschauer
- REBECCA BORSCHTSCHOW:** Bild im Rahmen, Rahmen im Bild. Überlegungen zu einer bildwissenschaftlichen Frage
- NORBERT M. SCHMITZ:** Arnheim versus Panofsky/Modernismus versus Ikonologie. Eine exemplarische Diskursanalyse zum Verhältnis der Kunstgeschichte zum filmischen Bild
- FLORIAN HÄRLE:** Über filmische Bewegtbilder, die sich wirklich bewegen. Ansatz einer Interpretationsmethode
- DIMITRI LIEBSCH:** Wahrnehmung, Motorik, Affekt. Zum Problem des Körpers in der phänomenologischen und analytischen Filmphilosophie
- TINA HEDWIG KAISER:** Schärfe, Fläche, Tiefe – wenn die Filmbilder sich der Narration entziehen. Bildnischen des Spielfilms als Verbindungslinien der Bild- und Filmwissenschaft

IMAGE 16

- JÖRG R.J. SCHIRRA:** Editorial
- MATTHIAS MEILER:** Semiologische Überlegungen zu einer Theorie des öffentlichen Raums. Textur und Textwelt am Beispiel der Kommunikationsform Kleinplakat
- CLAUS SCHLABERG:** ›Bild‹ – eine Explikation auf der Basis von Intentionalität und Bewirken
- ASMAA ABD ELGAWAD ELSEBAE:** Computer Technology and Its Reflection on the Architecture and Internal Space
- JULIAN WANGLER:** Mehr als einfach nur grau. Die visuelle Inszenierung von Alter in Nachrichtenberichterstattung und Werbung

IMAGE 16 Themenheft: Bildtheoretische Ansätze in der Semiotik

- JÖRG R.J. SCHIRRA:** Editorial
- DORIS SCHÖPS:** Semantik und Pragmatik von Körperhaltungen im Spielfilm
- SASCHA DEMARMELS:** Als ob die Sinne erweitert würden... Augmented Reality als Emotionalisierungsstrategie
- CHRISTIAN TRAUTSCH/YIXIN WU:** Die Als-ob-Struktur von Emotikons im WWW und in anderen Medien
- MARTIN SIEFKES:** The Semantics of Artefacts. How We Give Meaning to the Things We Produce and Use
- KLAUS H. KIEFER:** ›Le Coranacan‹ – Sprechende Beine

IMAGE 15

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

HERIBERT RÜCKER: Auch Wissenschaften sind nur Bilder ihrer Maler. Eine Hermeneutik der Abbildung

RAY DAVID: A Mimetic Psyche

GEORGE DAMASKINIDIS/ANASTASIA CHRISTODOULOU: The Press Briefing as an ESP Educational Microworld. An Example of Social Semiotics and Multimodal Analysis

KATHARINA SCHULZ: Geschichte, Rezeption und Wandel der Fernsehserie

IMAGE 15 Themenheft: Poster-Vorträge auf der internationalen Fachkonferenz »Ursprünge der Bilder. Anthropologische Diskurse in der Bildwissenschaft«

Herausgeber: Ronny Becker, Jörg R.J. Schirra, Klaus Sachs-Hombach

KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung

MARCEL HEINZ: Born in the Streets. Meaning by Placing

TOBIAS SCHÖTTLER: The Triangulation of Images. Pictorial Competence and Its Pragmatic Condition of Possibility

MARTINA SAUER: Zwischen Hingabe und Distanz - Ernst Cassirers Beitrag zur Frage nach dem Ursprung der Bilder im Vergleich zu vorausgehenden (Kant), zeitgleichen (Heidegger und Warburg) und aktuellen Positionen

IMAGE 14

Herausgeber: Klaus Sachs-Hombach, Jörg R.J. Schirra, Ronny Becker

RONNY BECKER/KLAUS SACHS-HOMBACH/JÖRG R.J. SCHIRRA: Einleitung

GODA PLAUM: Funktionen des bildnerischen Denkens

CONSTANTIN RAUER: Kleine Kulturgeschichte des Menschenbildes. Ein Essay

JENNIFER DAUBENBERGER: »A Skin Deep Creed«. Tattooing as an Everlasting Visual Language in Relation to Spiritual and Ideological Beliefs

SONJA ZEMAN: »Grammaticalization« within Pictorial Art? Searching for Diachronic Principles of Change in Picture and Language

LARISSA M. STRAFFON: The Descent of Art. The Evolution of Visual Art as Communication via Material Culture

TONI HILDEBRANDT: Bild, Geste und Hand. Leroi-Gourhans paläontologische Bildtheorie

CLAUDIA HENNING: Tagungsbericht zur internationalen Fachkonferenz »Ursprünge der Bilder« (30. März - 1. April 2011)

IMAGE 14 Themenheft: *Homo pictor und animal symbolicum*

MARK A. HALAWA: Editorial. *Homo pictor und animal symbolicum*. Zu den Möglichkeiten und Grenzen einer philosophischen Bildanthropologie

NISAAR ULAMA: Von Bildfreiheit und Geschichtsverlust. Zu Hans Jonas' *homo pictor*

JÖRG R.J. SCHIRRA/KLAUS SACHS-HOMBACH: Kontextbildung als anthropologischer Zweck von Bildkompetenz

ZSUZSANNA KONDOR: Representations and Cognitive Evolution. Towards an Anthropology of Pictorial Representation

JAKOB STEINBRENNER: Was heißt Bildkompetenz? Oder Bemerkungen zu Dominic Lopes'Kompetenzbedingung

IMAGE 13

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

MATTHIAS HÄNDLER: Phänomenologie, Semiotik und Bildbegriff. Eine kritische Diskussion

SANDY RÜCKER: McLuhans *global village* und Enzensbergers Netzestadt. Untersuchung und Vergleich der Metaphern

MARTINA SAUER: Affekte und Emotionen als Grundlage von Weltverstehen. Zur Tragfähigkeit des kulturalanthropologischen Ansatzes Ernst Cassirers in den Bildwissenschaften

JAKOB SAUERWEIN: Das Bewusstsein im Schlaf. Über die Funktion von Klarträumen

IMAGE 12: Bild und Transformation

Herausgeber: Martin Scholz

MARTIN SCHOLZ: Von Katastrophen und ihren Bildern

STEPHAN RAMMLER: Im Schatten der Utopie. Zur sozialen Wirkungsmacht von Leitbildern kultureller Transformation

KLAUS SACHS-HOMBACH: Zukunftsbilder. Einige begriffliche Anmerkungen

ROLF NOHR: Sternenkind. Vom Transformatorischen, Nützlichen, dem Fötus und dem blauen Planeten

SABINE FORAITA/MARKUS SCHLEGEL: Vom Höhlengleichnis zum Zukunftsszenario oder wie stellt sich Zukunft dar?

ROLF SACHSSE: How to do things with media images. Zur Praxis positiver Transformationen stehender Bilder

HANS JÜRGEN WULFF: Zeitmodi, Prozesszeit. Elementaria der Zeitrepräsentation im Film

ANNA ZIKA: gottseidank: ich muss keine teflon-overalls tragen. mode(fotografie) und zukunft

MARTIN SCHOLZ: Versprechen. Bilder, die Zukunft zeigen

IMAGE 11

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

TINA HEDWIG KAISER: Dislokation des Bildes. Bewegter Bildraum, haptisches Sehen und die Herstellung von Wirklichkeit

GODA PLAUM: Bildnerisches Denken

MARTINA ENGELBRECHT/JULIANE BETZ/CHRISTOPH KLEIN/RAPHAEL ROSENBERG: Dem Auge auf der Spur. Eine historische und empirische Studie zur Blickbewegung beim Betrachten von Gemälden

CHRISTIAN TRAUTSCH: Die Bildphilosophien Ludwig Wittgensteins und Oliver Scholz' im Vergleich

BEATRICE NUNOLD: Landschaft als Topologie des S(ch)eins

IMAGE 10

Herausgeberinnen: Claudia Henning, Katharina Scheiter

- CLAUDIA HENNING/KATHARINA SCHEITER:** Einleitung
ANETA ROSTKOWSKA: Critique of Lambert Wiesing's Phenomenological Theory of Picture
NICOLAS ROMANACCI: Pictorial Ambiguity. Approaching ›Applied Cognitive Aesthetics‹ from a Philosophical Point of View
PETRA BERNHARDT: ›Einbildung‹ und Wandel der Raumkategorie ›Osten‹ seit 1989. Werbebilder als soziale Indikatoren
EVELYN RUNGE: Ästhetik des Elends. Thesen zu sozialengagierter Fotografie und dem Begriff des Mitleids
STEFAN HÖLSCHER: Bildstörung – zur theoretischen Grundlegung einer experimentell-empirischen Bilddidaktik
KATHARINA LOBINGER: Facing the picture – Blicken wir dem Bild ins Auge! Vorschlag für eine metaanalytische Auseinandersetzung mit visueller Medieninhaltsforschung
BIRGIT IMHOF/HALSZKA JARODZKA/PETER GERJETS: Classifying Instructional Cuisizations. A Psychological Approach
PETRA BERNHARDT: Tagungsbericht zur internationalen Fachkonferenz »Bilder – Sehen – Denken« (18. - 20. März 2009)

IMAGE 9

- KLAUS SACHS-HOMBACH:** Einleitung
DIETER MAURER/CLAUDIA RIBONI/BIRUTE GUJER: Frühe Bilder in der Ontogenese
DIETER MAURER/CLAUDIA RIBONI/BIRUTE GUJER: Bildgenese und Bildbegriff
MICHAEL HANKE: Text – Bild – Körper. Vilem Flussers medientheoretischer Weg vom Subjekt zum Projekt
STEFAN MEIER: »Pimp your profile« – Fotografie als Mittel visueller Imagekonstruktion im Web 2.0
JULIUS ERDMANN: My body style(s). Formen der bildlichen Identität im Studivz
ANGELA KREWANI: Technische Bilder. Aspekte medizinischer Bildgestaltung
BEATE OCHSNER: Visuelle Subversionen. Zur Inszenierung monströser Körper im Bild

IMAGE 8

Herausgeberin: Dagmar Venohr

- DAGMAR VENOHR:** Einleitung
CHRISTIANE VOSS: Fiktionale Immersion zwischen Ästhetik und Anästhesierung
KATHRIN BUSCH: Kraft der Dinge. Notizen zu einer Kulturtheorie des Designs
RÜDIGER ZILL: Im Schaufenster
PETRA LEUTNER: Leere der Sehnsucht. Die Mode und das Regiment der Dinge
DAGMAR VENOHR: Modehandeln zwischen Bild und Text – Zur Ikonotextualität der Mode in der Zeitschrift

IMAGE 7

JÖRG R.J. SCHIRRA: Einleitung

BEATRICE NUNOLD: Sinnlich – konkret. Eine kleine Topologie des S(ch)eins

DAGMAR VENOHR: ModeBilderKunstTexte – Die Kontextualisierung der Modefotografien von F.C. Gundlach zwischen Kunst- und Modesystem

NICOLAS ROMANACCI: »Possession plus reference«. Nelson Goodmans Begriff der Exemplifikation – angewandt auf eine Untersuchung von Beziehungen zwischen Kognition, Kreativität, Jugendkultur und Erziehung

HERMANN KALKOFEN: Sich selbst bezeichnende Zeichen

RAINER GROH: Das Bild des Googelns

IMAGE 6

JÖRG R.J. SCHIRRA: Einleitung

SABRINA BAUMGARTNER/JOACHIM TREBBE: Die Konstruktion internationaler Politik in den Bildsequenzen von Fernsehnachrichten. Quantitative und qualitative Inhaltsanalysen zur Darstellung von mediatisierter und inszenierter Politik

HERMANN KALKOFEN: Bilder lesen ...

FRANZ REITINGER: Bildtransfers. Der Einsatz visueller Medien in der Indianermission Neufrankreichs

ANDREAS SCHELSKE: Zur Sozialität des nicht-fotorealistischen Renderings. Eine zu kurze, soziologische Skizze für zeitgenössische Bildmaschinen

IMAGE 6 Themenheft: Rezensionen

STEPHAN KORNMESSE rezensiert: Symposium »Signs of Identity – Exploring the Borders«

SILKE EILERS rezensiert: Bild und Eigensinn

MARCO A. SORACE rezensiert: Mit Bildern lügen

MIRIAM HALWANI rezensiert: Gottfried Jäger

SILKE EILERS rezensiert: Bild/Geschichte

HANS JÜRGEN WULFF rezensiert: Visual Culture Revisited

GABRIELLE DUFOUR-KOWALSKA rezensiert: Ästhetische Existenz heute

STEPHANIE HERING rezensiert: MediaArHistories

MIHAI NADIN rezensiert: Computergrafik

SILKE EILERS rezensiert: Modernisierung des Sehens

IMAGE 5

JÖRG R.J. SCHIRRA: Einleitung

HERMANN KALKOFEN: Pudowkins Experiment mit Kuleschow

REGULA FANKHAUSER: Visuelle Erkenntnis. Zum Bildverständnis des Hermetismus in der Frühen Neuzeit

BEATRICE NUNOLD: Die Welt im Kopf ist die einzige, die wir kennen! Dalis paranoisch-kritische Methode, Immanuel Kant und die Ergebnisse der neueren Neurowissenschaft

PHILIPP SOLDT: Bildbewusstsein und »willing suspension of disbelief«. Ein psychoanalytischer Beitrag zur Bildrezeption

IMAGE 5 Themenheft: Computational Visualistics and Picture Morphology

Herausgeber: Jörg R.J. Schirra

JÖRG R.J. SCHIRRA: Computational Visualistics and Picture Morphology. An Introduction

YURI ENGELHARDT: Syntactic Structures in Graphics

STEFANO BORGIO/ROBERTA FERRARIO/CLAUDIO MASOLO/ALLESSANDRO OLTRAMARI:

Mereogeometry and Pictorial Morphology

WINFRIED KURTH: Specification of Morphological Models with L-Systems and Relational Growth Grammars

TOBIAS ISENBERG: A Survey of Image-Morphologic Primitives in Non-Photorealistic Rendering

HANS DU BUF/JOÃO RODRIGUES: Image Morphology. From Perception to Rendering

THE SVP GROUP: Automatic Generation of Movie Trailers Using Ontologies

JÖRG R.J. SCHIRRA: Conclusive Notes on Computational Picture Morphology

IMAGE 4

JÖRG R.J. SCHIRRA: Einleitung

BEATRICE NUNOLD: Landschaft als Topologie des Seins

STEPHAN GÜNZEL: Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person

MARIO BORILLO/JEAN-PIERRE GOULETTE: Computing Architectural Composition from the Semantics of the *Vocabulaire de l'architecture*

ALEXANDER GRAU: Daten, Bilder: Weltanschauungen. Über die Rhetorik von Bildern in der Hirnforschung

ELIZE BISANZ: Zum Erkenntnispotenzial von künstlichen Bildsystemen

IMAGE 4 Themenheft: Rezensionen

Aus aktuellem Anlass:

FRANZ REITINGER: Karikaturenstreit

Rezensionen:

FRANZ REITINGER rezensiert: Geschichtsdeutung auf alten Karten

FRANZ REITINGER rezensiert: Auf dem Weg zum Himmel

FRANZ REITINGER rezensiert: Bilder sind Schüsse ins Gehirn

KLAUS SACHS-HOMBACH rezensiert: Politik im Bild

SASCHA DEMARMELS rezensiert: Bilder auf Weltreise

SASCHA DEMARMELS rezensiert: Bild und Medium

THOMAS MEDER rezensiert: Blicktricks

THOMAS MEDER rezensiert: Wege zur Bildwissenschaft

EVA SCHÜRMANN rezensiert: Bild-Zeichen und What do pictures want?

IMAGE 3

KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung

HEIKO HECHT: Film as Dynamic Event Perception. Technological Development Forces
Realism to Retreat

HERMANN KALKOFEN: Inversion und Ambiguität. Kapitel aus der psychologischen Optik

KAI BUCHHOLZ: Imitationen – mehr Schein als Sein?

CLAUDIA GLIEMANN: Bilder in Bildern. Endogramme von Eggs & Bitschin
CHRISTOPH ASMUTH: Die Als-Struktur des Bildes

IMAGE 3 Themenheft: Bild-Stil. Strukturierung der Bildinformation

Herausgeber: Martina Plümacher, Klaus Sachs-Hombach

MARTINA PLÜMACHER/KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung
NINA BISHARA: Bilderrätsel in der Werbung
SASCHA DEMARMELS: Funktion des Bildstils von politischen Plakaten. Eine historische Analyse am Beispiel von Abstimmungsplakaten
DAGMAR SCHMAUKS: Rippchen, Rüssel, Ringelschwanz. Stilisierungen des Schweins in Werbung und Cartoon
BEATRICE NUNOLD: Landschaft als Immersionsraum und Sakralisierung der Landschaft
KLAUS SACHS-HOMBACH/JÖRG R.J. SCHIRRA: Bildstil als rhetorische Kategorie

IMAGE 2: Kunstgeschichtliche Interpretation und bildwissenschaftliche Systematik

Herausgeber: Klaus Sachs-Hombach

KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung
BENJAMIN DRECHSEL: Die Macht der Bilder als Ohnmacht der Politikwissenschaft. Ein Plädoyer für die transdisziplinäre Erforschung visueller politischer Kommunikation
EMANUEL ALLOA: Bildökonomie. Von den theologischen Wurzeln eines streitbaren Begriffs
SILVIA SEJA: Das Bild als Handlung? Zum Verhältnis der Begriffe ›Bild‹ und ›Handlung‹
HELGE MEYER: Die Kunst des Handelns und des Leidens – Schmerz als Bild in der Performance Art
STEFAN MEIER-SCHUEGRAF: Rechtsextreme Bannerwerbung im Web. Eine medienspezifische Untersuchung neuer Propagandaformen von rechtsextremen Gruppierungen im Internet

IMAGE 2 Themenheft: Filmforschung und Filmlehre

Herausgeber: Eva Fritsch, Rüdiger Steinmetz

EVA FRITSCH/RÜDIGER STEINMETZ: Einleitung
KLAUS KEIL: Filmforschung und Filmlehre in der Hochschullandschaft
EVA FRITSCH: Film in der Lehre. Erfahrungen mit einführenden Seminaren zu Filmgeschichte und Filmanalyse
MANFRED RÜSEL: Film in der Lehrerfortbildung
WINFRIED PAULEIT: Filmlehre im internationalen Vergleich
RÜDIGER STEINMETZ/KAI STEINMANN/SEBASTIAN UHLIG/RENÉ BLÜMEL: Film- und Fernsehästhetik in Theorie und Praxis
DIRK BLOTHNER: Der Film: Ein Drehbuch des Lebens? – Zum Verhältnis von Psychologie und Spielfilm
KLAUS SACHS-HOMBACH: Plädoyer für ein Schulfach ›Visuelle Medien‹

IMAGE 1: Bildwissenschaft als interdisziplinäres Unternehmen.
Eine Standortbestimmung

KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung

PETER SCHREIBER: Was ist Bildwissenschaft? Versuch einer Standort- und Inhaltsbestimmung

FRANZ REITINGER: Die Einheit der Kunst und die Vielfalt der Bilder

KLAUS SACHS-HOMBACH: Arguments in Favour of a General Image Science

JÖRG R.J. SCHIRRA: Ein Disziplinen-Mandala für die Bildwissenschaft. Kleine Provokation zu einem neuen Fach

KIRSTEN WAGNER: Computergrafik und Informationsvisualisierung als Medien visueller Erkenntnis

DIETER MÜNCH: Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft

ANDREAS SCHELSKE: Zehn funktionale Leitideen multimedialer Bildpragmatik

HERIBERT RÜCKER: Abbildung als Mutter der Wissenschaften

IMAGE 1 Themenheft: Die schräge Kamera

Herausgeber: Klaus Sachs-Hombach, Hans Jürgen Wulff

KLAUS SACHS-HOMBACH/HANS JÜRGEN WULFF: Vorwort

KLAUS SACHS-HOMBACH/STEPHAN SCHWAN: Was ist ›schräge Kamera‹? – Anmerkungen zur Bestandaufnahme ihrer Formen, Funktionen und Bedeutungen

HANS JÜRGEN WULFF: Die Dramaturgien der schrägen Kamera. Thesen und Perspektiven

THOMAS HENSEL: Aperspektive als symbolische Form. Eine Annäherung

MICHAEL ALBERT ISLINGER: Phänomenologische Betrachtungen im Zeitalter des digitalen Kinos

JÖRN SCHWEINITZ: Ungewöhnliche Perspektive als Exzess und Allusion. Busby Berkeley's »Lullaby of Broadway«

JÜRGEN MÜLLER/JÖRN HETEBRÜGGE: Out of focus – Verkantungen, Unschärfen und Verunsicherungen in Orson Welles' *The Lady from Shanghai* (1947)