media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Klaus Sachs-Hombach, Jörg Schirra, Stephan Schwan u.a. (Hg.)

IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft. Heft 31

2020

https://doi.org/10.25969/mediarep/16346

Veröffentlichungsversion / published version
Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Sachs-Hombach, Klaus; Schirra, Jörg; Schwan, Stephan u.a. (Hg.): *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft. Heft 31*, Jg. 16 (2020), Nr. 1. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/16346.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
http://www.gib.uni-tuebingen.de/index.php?option=com_content&view=article&id=111&Itemid=157&menuItem=miArchive&showIssue=96

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

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

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

IMAGE
ZEITSCHRIFT FÜR INTERDISZIPLINÄRE BILDWISSENSCHAFT

Ausgabe 31 vom Januar 2020

IMAGE 31

Inhalt

Klaus Sachs-Hombach 3
Editorial

Mirela Ramljak Purgar 5
Bewegter Holzschnitt und Film
Bewegungsdarstellungen in der frühen Druckgraphik Ernst Ludwig Kirchners

Anna Mohl und Riccarda Stiritz 33
Vom Bild zur Medienikone
Bedingungen der Entstehung von Bildikonen am Beispiel des Bildes *Der Mann mit den blutenden Augen*

Henning Mayer 50
Soziale Vexierbilder: Zur motivierenden Verklammerung von Spiel und Ernst in virtuellen Beobachtungsarenen

Fata Imaginis von Franz Reitinger:

Fata Imaginis. Kolumne 7
The Trivial, the Popular, and the Current 71

Fata Imaginis. Kolumne 8
Wege zu einem Korpus der historischen Bildwissenschaften 74

Fata Imaginis. Kolumne 9
Auch Texte sind Bilder 84

Fata Imaginis. Kolumne 10
Strenge Blicke 86

Fata Imaginis. Kolumne 11
Ikonodegradierung 96

Fata Imaginis. Kolumne 12
Das Land in meiner Hand 98

Fata Imaginis. Kolumne 13
De Chirico-Platz 102

Fata Imaginis. Kolumne 14
Der Vogel im Vau 104

Fata Imaginis. Kolumne 15
Ethnopluralismus 106

Das bildphilosophische Stichwort:

Vorbemerkung 108

Markus Rautzenberg 109
Das bildphilosophische Stichwort 31
Psychoanalytische Theorien des Bildes

Jörg R.J. Schirra 116
Das bildphilosophische Stichwort 32
Cyberspace

Anna Valentina Ullrich 125
Das bildphilosophische Stichwort 33
Bildzitat

Impressum 136

[Inhaltsverzeichnis]

Klaus Sachs-Hombach

Editorial

Verehrte Leserinnen und Leser,

die 31. Ausgabe der IMAGE ist nun erschienen. Sie enthält drei Texte, kleinere Aufsätze in der Rubrik »Fata Imaginis« und weitere bildphilosophische Stichworte. Der Beitrag von Mirela Ramljak Purgar (»Bewegter Holzschnitt und Film. Bewegungsdarstellungen in der frühen Druckgrafik Ernst Ludwig Kirchners«) untersucht, in welcher Weise und in welchem Ausmaß die Druckgraphik von Ernst Ludwig Kirchner durch Entwicklungen des frühen Films beeinflusst oder geprägt worden ist. Hierbei geht es um die Bewegungsdarstellung insbesondere im Holzschnitt und um deren zeitgenössische Reflexion. Der Beitrag von Anna Mohl und Riccarda Stiritz (»Vom Bild zur Medienikone. Bedingungen der Entstehung von Bildikonen am Beispiel des Bildes *Der Mann mit den blutenden Augen*«) fragt nach den Prozessen, die für das Entstehung von Bild- und Medienikonen verantwortlich sind. Hierzu wird die im Kontext des Bahnprojekts Stuttgart 21 berühmt gewordene Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen* exemplarisch analysiert. Der dritte Beitrag von Henning Mayer (»Soziale Vexierbilder: Zur motivierenden Verklammerung von Spiel und Ernst in virtuellen Beobachtungsarenen«) widmet sich schließlich dem Phänomen der Serious Games. Er beschreibt den Einsatz von spielerischen Anreizmechanismen in Computerspielen im Sinne eines Kippbildes als das beständige Umschlagen von Spiel und Ernst.

Die Rubrik »Fata Imaginis« wird von Franz Reitinger verantwortet. Die Beiträge, die in der entsprechenden Kolumne im Online-Auftritt der IMAGE erscheinen, nehmen wir in unregelmäßigen Abständen in die pdf-Version der Zeitschrift auf. Unsere Reihe »Das bildphilosophische Stichwort« wird mit drei neuen Stichworten fortgesetzt. Sie wurden dieses Mal von Markus Rautzenberg (»Psychoanalytische Theorien des Bildes«), Jörg R.J. Schirra (»Cyberspace«) und

Anna Valentina Ullrich (»Bildzitat«) zur Verfügung gestellt.

Im Namen aller Herausgeber wünschen wir Ihnen eine anregende Lektüre der vorliegenden Ausgabe von IMAGE.

Mit besten Grüßen
Klaus Sachs-Hombach

[Inhaltsverzeichnis]

Mirela Ramljak Purgar

Bewegter Holzschnitt und Film. Bewegungsdarstellungen in der frühen Druckgrafik Ernst Ludwig Kirchners

Abstract

In the text we try to point out essential aspects that connect the early graphic image of Ernst Ludwig Kirchner with the problem of the visual representation of movement, which caught our attention in his woodcuts, but also in texts in which the artist explains his own work. We observe this work in connection with the appearance of the early film. We will uncover a connection between chosen early Kirchner's woodcuts and the expressive material of the early film, through the affinity of the two media in overcoming the representational crisis associated with the time of modernism. Although the technical aspect of the woodcut is related to the way in which motion is depicted, it is undoubtedly linked to the new way of perceiving – the perception of the film medium. We will connect Kirchner's early woodcuts with Gilles Deleuze's and Erwin Panofsy's theoretical analysis.

Im Text versuchen wir, wesentliche Aspekte des Bildes aufzuzeigen, die das frühe druckgraphische Schaffen Ernst Ludwig Kirchners mit dem Problem der visuellen Bewegungsdarstellung verbinden, die uns in seinen Holzschnitten, aber auch in Texten, in denen der Künstler Ausführungen über sein eigenes Schaffen macht, aufgefallen sind. Dieses Schaffen beobachten wir im Zusammenhang mit dem Erscheinen des frühen Films. Wir decken eine Verbindung auf zwischen diesen Holzschnitten und den Ausdrucksmitteln des frühen Films,

über die Verwandtschaft der beiden Medien bei der Überwindung der mit der Zeit des Modernismus zusammenhängenden Repräsentationskrise. Obwohl der technische Aspekt des Holzschnitts mit der Art der Bewegungsdarstellung zusammenhängt, ist er zweifellos mit der neuen Art der visuellen Wahrnehmung verbunden – der Wahrnehmung des Filmmediums. Wir verbinden einige frühe Holzschnitte Kirchners mit den theoretischen Betrachtungen von Gilles Deleuze und Erwin Panofsky.

Einleitung

Im vorliegenden Artikel versuchen wir, wesentliche Aspekte aufzuzeigen, die das frühe druckgraphische Schaffen Ernst Ludwig Kirchners[1] mit dem Problem der Bewegungsdarstellung verbinden (zur Verbindung von Zeichnung und Bewegung bei Kirchner vgl. PRESLER 1996). Dieser Zusammenhang lässt sich anhand seiner Holzschnitte, aber auch seiner Texte, in denen der Künstler Auskünfte über sein eigenes Schaffen gibt, aufzeigen. Kirchners Schaffen betrachten wir vor dem Hintergrund des Erscheinens des frühen Films (zur Verbindung von expressionistischer Druckgrafik und Film am Beispiel der Kunst Erich Heckels vgl. HÜNEKE 2005).

Im ersten Teil (I.) beschäftigen wir uns mit der kritischen Rezeption von Kirchners Zeichnungen und Grafiken. Wir stellen dabei die Verbindungen her zur theoretischen Auseinandersetzung von Philippe-Alain Michaud mit dem Begriff der Bewegung und dem frühen Film an Beispielen von Aby Warburg und William Kennedy Laurie Dickson Ende des 19. Jahrhunderts. Im zweiten Teil (II.) bringen wir Beispiele von Kirchners Holzschnitten, zusammen mit Vorschlägen für eine Typologie. Wir decken eine Verbindung auf zwischen diesen Holzschnitten und den Ausdrucksmitteln des frühen Films, über die Verwandtschaft der beiden Medien bei der Überwindung der mit der Zeit des Modernismus zusammenhängenden Repräsentationskrise.[2]

Obwohl der technische Aspekt des Holzschnitts mit der Art der Bewegungsdarstellung zusammenhängt, ist er im Holzschnittwerk Kirchners zweifellos mit der neuen Art der Wahrnehmung verbunden – der durch das Medium Film vermittelten Wahrnehmung von Bewegung. Wir möchten eine Verbindung einiger früher Holzschnitte Kirchners zur theoretischen Betrachtung von Gilles Deleuze und Erwin Panofsky herstellen.

---

[1] Unter mehreren Studien über das druckgraphische Schaffen Kirchners haben wir uns auf drei konzentriert: SCHIEFLER 1990; MOELLER 1992; REMM 2005.

[2] Jonathan Crary analysiert die Experimente zur Erforschung von Wahrnehmungsprozessen im frühen neunzehnten Jahrhundert und kommt zur Erkentniss, dass die Verbindung von Menschen mit der Welt von innerer Natur sei, sie sei nämlich im Körper produziert. Daher gehe ›die Formalisierung der perzeptiven Erfahrung‹ aus einer ›Darstellungskrise‹ hervor. Vor diesem Hintergrund ist es kein Zufall, dass sich die Verbindung des Mediums Holzschnitt mit dem Phänomen der Bewegung uns als theoretisches Problem aufdrängt (CRARY 1992: 141, Übersetzung M.R.P.).

Der erste Teil dient dazu, Schlüsselbegriffe für die Diskussion in diesem Text über die visuelle Darstellung der Bewegung einzuführen, und zwar das Verhältnis zwischen dem Teil und dem Ganzen sowie die Anwesenheit des Aspekts der Lebendigkeit. Zu diesem Zweck referieren wir Schriften von Erich Heckel und Ernst Ludwig Kirchner sowie von Will Grohmann. Ein Buch von Philippe-Alain Michaud, gewidmet Aby Warburg, führt uns zu den frühen Filmen William Kennedy Laurie Dicksons. Dabei zeigt sich, dass die im Film verwendeten Darstellungsmodelle mit dem graphischen Schaffen Kirchners vergleichbar sind. Die Analogie mit Michauds Entdeckung des Interesses für Bewegung bei Warburg wird für unsere Deutung der Bewegung in Kirchners Grafik wichtig sein, von welcher wir Beispiele im zweiten Teil analysieren.

Was daraus hervorgeht ist Folgendes: Es ist unmöglich, Bewegung bildlich darzustellen, weil es sich um eine abstrakte Kategorie handelt. Doch durch die Beobachtung der in das bildliche Medium eingebrachten formalen Verhältnisse und des Lebensgefühls wird es möglich, Bewegung in Bezug auf die Anwesenheit dieser Werte zu analysieren. Dies gilt insbesondere für die Ergründung des Gesamtwerks Kirchners in Bezug auf die reduktiven Methoden der Avantgarde-Kunst, zu der Kirchner gezählt wird.

I. Das Verhältnis zwischen Teil und Ganzem und die Aspekte der Lebendigkeit und Bewegung: Erich Heckel, Will Grohmann und Ernst Ludwig Kirchner

Erich Heckel

Erich Heckel, Kirchners Kollege in der Gruppe *Die Brücke*, gab Ende der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts (KETTERER 1988: 37-63) ein Interview, in dem er auch über Kirchner sprach und dabei Verständnis für diesen Künstler hinsichtlich der besonderen Bedeutung, die das Darstellen von Bewegung hat, andeutete. Daraus folgt die besondere Stellung zur bildlichen Darstellung von Bewegung an sich und ihr Verhältnis zu dem dabei verwendeten Material. Diese verbindet er mit dem Gefühl der Lebendigkeit.

Bei der Schilderung des Problems der Darstellung erzählt Heckel, wie die Darstellung von Bewegung Kirchner beschäftigt habe, und zwar vor allem – in der Grafik (KETTERER 1988: 41f.). Er fährt fort über die antimimetische, antitraditionelle Beschäftigung der Gruppenmitglieder mit Bewegung, die als positive Wertung eines (von der Gruppe) bis dahin (von der Gesellschaft und dem Publikum) unwichtigen Begriffs verstanden wurde.[3] Zuletzt nimmt er darüber hinaus Bezug auf die »Natürlichkeit der menschlichen Bewegungen«, als ein

[3] Er sagt, man versuche »das einzufangen was man sieht, und sei es auch nur eine Bewegung« (KETTERER 1988: 61).

Aspekt, der nichts mit der Beschränkung in Bezug auf eine besondere Stellung des Models zu tun habe, sondern mit der Nähe zum Leben und zum Körper.[4]

Heckels Text legt, unserer Meinung nach, eine Differenzierung in mehrere Probleme nahe, nämlich: 1. Das Verständnis der Komposition als etwas, das wir als Problem des Verhältnisses zwischen den Einzelteilen und dem Ganzen sowie der Lebendigkeit aufdecken werden; 2. diese Beziehungen sind lediglich Aspekte anderer Probleme: der Darstellung der Bewegung und des Verhältnisses zu Material und Technik; 3. Das Problem der Zeit.

Will Grohmann

Bei der Analyse des *zeichnerischen* Gesamtwerks Kirchners bis 1925 führt Will Grohmann den aus seiner Sicht definierten Begriff der Bewegung ein, in Bezug auf das Problem des Teils und des Ganzen.

Anstatt nämlich das Bild perspektivisch zu organisieren, schafft Kirchner eine Anordnung in der Zeichnung durch »Bewegung und Gliederung auf der ganzen Fläche« (GROHMANN 1925: 15). Neben dem Problem der Darstellung der Bewegung selbst wird Grohmann erneut auf das Begreifen der »Einzelform« (GROHMANN 1925: 30) allein aus dem Begreifen des Ganzen hinweisen, da sie nicht für sich allein bestehe, sondern nur aus der Gesamtkomposition (vgl. GROHMANN 1925: 30). Als ein neues, unterschiedliches Verhältnis zwischen Teil und Ganzem ist diese Kunst bestimmt durch das besondere »Lebensgesetz« (GROHMANN 1925: 30), und so nennt sie sich auch: »lebendige Kunst« (GROHMANN 1925: 29). Obwohl diese aus dem aktiven Verhältnis des Künstlers zur Natur hervorgeht, wird dieses Verhältnis transformiert, dadurch reduziert, vereinfacht und stilisiert, während in diesem Prozess die intensive Anwesenheit des Künstlers realisiert wird.[5] Dank Vitalität und Empfindsamkeit sowie der Kraft der eigenen Phantasie bleiben die Formen, obwohl abstrakt, nicht ohne Leben (vgl. GROHMANN 1925: 34). Der mögliche Ausdruck ›Lebendigkeit‹ bekommt dadurch eine neue Konnotation – die Konnotation der an die Vitalität gebundenen Abstraktion, und diese Abstraktion realisiert die Verbindung mit der Natur nicht durch ein Korrekturverhältnis, sondern durch neue Erkenntnis (vgl. GROHMANN 1925: 30).

Es wird eine mögliche Vorstellung des Verhältnisses zwischen den Teilen und dem Ganzen, der Lebendigkeit und der Zeichnung, des Holzschnitts und der Bewegung, realisiert.

[4] »Wir waren nicht gezwungen, eine gestellte Pose abzumalen, sondern sind dem Leben und dem Leib etwas näher gerückt« (KETTERER 1988: 48).

[5] »Und alles hat nur Bestand im Bild, soweit es eingeschmolzen ist in der Wärme seiner sachlichen Anteilnahme. Nur so erklärt sich die scheinbar eigenwillige Veränderung der Einzelformen und der dinglichen Zusammenhänge« (GROHMANN 1925: 30).

Ernst Ludwig Kirchner

In einem Text aus dem Jahr 1921, der seinem eigenen graphischen Schaffen gewidmet ist[6], bezieht sich Kirchner selbst auf die erwähnten Kategorien. In Bezug auf die Methode der Reduktion (er nennt sie »notwendige Vereinfachung«; DE MARSALLE 1921: 253) stimmt er mit Heckel überein. Dabei verwendet er den Ausdruck »Lebendigkeit« (DE MARSALLE 1921: 253), wobei er ihn mit der Weltanschauung der Künstler identifiziert, die es verhindere, die Produktion auf ein gewöhnliches, vervielfältigtes Klischee zu beschränken.[7] Andererseits, übereinstimmend mit dem radikalen Widerstand gegenüber dem Mimetischen und dem Traditionellen, veränderten sich »neuartige Einzelformen« (DE MARSALLE 1921: 255) im Einklang mit den Verschiebungen in der »Gesamtkomposition« (DE MARSALLE 1921: 256), also indem sie auch Proportionen verändern (vgl. DE MARSALLE 1921: 255). Als er das Syntagma »endgültige Formen« (DE MARSALLE 1921: 252) einführt, die sich sowohl von der Zeichnung als auch vom Gemälde radikal unterscheiden, denkt er an die allein diesem Medium eigene, befreite Energie, und in diesem Sinne an die Lebendigkeit.[8] Die Verbindung zwischen den veränderten Verhältnissen von Proportionen und Ganzem sehen wir in Kirchners Erläuterung von »Deformationen« (DE MARSALLE 1921: 257): Sie seien nämlich notwendig, weil der Künstler nicht vom Kanon der Natur ausgeht.

Wenn der Holzschnitt, wie Kirchner über sein eigenes Schaffen schreibt, andere Medien in seinem Gesamtwerk beeinflusst hat (vgl. DE MARSALLE 1921: 253), dann stehen auch seine Anmerkungen über die Verhältnisse bei den Hieroglyphen im Text über Zeichnungen, in einer Verbindung zu den Holzschnitten. Hier treffen wir auch auf Kirchners Definition dessen, was er unter dem Ausdruck ›Hieroglyphe‹ gemeint hat: Sie verwandeln natürliche in einfachere Flächenformen, wobei sie dem Beobachter ihre Bedeutungen suggerieren (vgl. DE MARSALLE 1997: 185). »Lebendige Liebe zum Leben« (DE MARSALLE 1997: 185), so nennt Kirchner die Zeichnungen-Hieroglyphen.

Es gibt noch einen weiteren Aspekt der Beziehung zwischen den Holzschnitten und dem Begriff der Bewegung bei Kirchner: Wie festgehalten in *Die Arbeit E. L. Kirchners* (1925/1926) *bewegt* er sich, während er aufeinanderfolgende visuelle Erfahrungen sammelt, und er tut dies ebenfalls, während er sie auf den graphischen Druckstock bringt, unter Berücksichtigung der Beschränkungen des Materials.[9] *Vielleicht hat ausgerechnet der Holzschnitt – als*

[6] Kirchner schreibt über sich als fiktiver Erzähler, Louis de Marsalle. Er beschreibt dieses Verhältnis zur Grafik mit oben erwähnten Begriffen, obwohl er zur gleichen Zeit auf der Verbindung mit der Tradition einer langsamen und konsequenten Beschäftigung mit dem Druckstock und den Abdrücken besteht, also auf der Prozessualität als einem spezifischen Verhältnis gegenüber der Zeit (vgl. DE MARSALLE 1921: 252).

[7] »Die Lebendigkeit seiner Anschauung bewahrte ihn dabei vor der Gefahr des Schematischen, das die meisten Holzschnitte unserer Tage so unerfreulich macht« (DE MARSALLE 1921: 253).

[8] »Die technischen Manipulationen machen [...] gewiss im Künstler Kräfte frei, die bei der viel leichteren Handhabung des Zeichnens und Malens nicht in Geltung kommen« (DE MARSALLE 1921: 252).

[9] »Ich bewege mich und sammle die aufeinander folgenden Bilder in mir zu einem Innenbild. Dieses male ich« (KIRCHNER 1980:. 344).

Ausführungsmethode für graphische Technik – Kirchners Beschäftigung mit der Bewegung begünstigt. Diese Beschäftigung hebt er als wichtig hervor bei seiner Auseinandersetzung mit nichtakademischen Themen und Techniken als auch in Tagebucheinträgen, in seiner Korrespondenz sowie in der Abhandlung *Die Arbeit E. L. Kirchners*.

Durch den Ausdruck *Bewegtheit*, sogar »Bewegtheit der lebendigen« Außenwelt[10], die nichts mit der Beschäftigung mit dem Motiv der Bewegung zu tun hat, sondern als eine Aussage zur äußeren Bewegung dient, ist es möglich die »innere Bewegtheit« auszudrücken[11], schreibt Gustav Schiefler in seinem ersten Katalog zu Kirchners Grafik.

Also ist nicht nur die innere Bewegtheit mit der äußeren Offenlegung verbunden, nicht nur begleitet der spezifische Ausdruck die spezifischen Emotionen, prozessual von Natur, sondern *die Lebendigkeit ist verbunden mit der Abstraktion, mit der spezifischen formalen Ansicht der Welt*.

Wir kommen zum Schluss, dass die Verbindung zwischen Kirchners Holzschnitt und dem Phänomen der Darstellung der Bewegung nicht allein im Motiv liegt (vielleicht auch durch den Film inspiriert). Diese Verbindung ist durch die Ausführung der Holzschnitttechnik als solcher initiiert, aber auch dadurch, wie der Künstler die Verbindung der inneren Ergründung der äußeren Welt in Form von Bildern, die er sammelt, bis zu jenem letzten, das er ausführt, auffasst. Dies ist offensichtlich nahe an seinem Verständnis des Holzschnitts als prozessuale Technik, deren endgültiges Ergebnis aus der graduellen Veränderung des Druckstocks hervorgeht. Wie oben gezeigt, hat auch Gustav Schiefler, durch die Ausdrücke ›innere Bewegtheit‹ und ›organische Lebendigkeit‹, die innere und die äußere Formgebung bei Kirchner offenbar gemacht.

Dabei ist der Begriff der *Verzerrtheit* bei Schiefler auf eine spätere Phase in Kirchners Holzschnitt bezogen, doch wichtig im Kontext von Kirchners Reflexionen über den Holzschnitt aus dem Jahr 1921 und den Begriff der Hieroglyphen sowie den Begriff der *Verzerrung*. Diesen verbindet er mit der Holzschnitttechnik. Der Begriff der Verzerrtheit bezieht sich, neben späteren Phasen in Kirchners Holzschnitt, auch auf das frühe graphische Schaffen, insbesondere in Bezug auf die Verbindung mit formalen Ausdrucksmitteln – Massen, Flächen und Linien. Diese Ausdrucksmittel sind auch für den frühen Film wichtig, als Tendenz zur Abstrahierung der Räumlichkeit, wie Michaud zeigt.

[10] »so würde aus der Verbindung jenes Sinns für Monumentalität mit dem stark entwickelten Gefühl für die Bewegtheit der lebendigen Aussenwelt eine Grundlage geschaffen sein« (SCHIEFLER 1990: 424f.).

[11] »Sie [die innere Bewegtheit, Anm. M.R.P.] geht hervor aus jenem durch eindringliche Anschauung befruchteten Gefühl für organische Lebendigkeit und offenbart sich in der Verbindung des Aufbaues der Massen mit der Gliederung der Fläche und dem Fluss der Linie« (SCHIEFLER 1990: 430).

Spannung als ein Aspekt des Verhältnisses zwischen dem Teil und dem Ganzen sowie der Lebendigkeit

Wir beschäftigen uns nun mit einem weiteren Begriff – der Spannung. Auch dieser Begriff, obwohl nicht explizit so bezeichnet, taucht in allen bisher analysierten Texten als ein mögliches Problem in verschiedenen Zusammenhängen auf:

1. zur Einführung eines unkonventionellen Motivs der Bewegung im Sinne eines Darstellungsthemas sowie der Aneignung des impliziten Problems der Komposition (Heckel);
2. als formales Problem des Verhältnisses des Teils und des Ganzen, wenn es sich um den Versuch der Ausführung der Bewegung in einer Zeichnung oder Grafik handelt (Grohmann);
3. im Verhältnis der einzelnen Form und der Gesamtkomposition (Kirchner).

Zugleich wird jeder von diesen Autoren die formellen Grundsätze des unterschiedlichen Zugangs an ein Kunstwerk mit dem Aspekt der Lebendigkeit verbinden. Aus dem Begriff der Spannung und seinem Verhältnis zur Technik auf der einen Seite (wie ihn ROTERS 1955 deutet) und der entfernten Zeit der Renaissance auf der anderen (worauf Philippe-Alain Michaud hinweist) geht die Verbindung zwischen Technik und moderner Kultur hervor. Auf diese Weise können wir zwei Techniken miteinander in Verbindung bringen, nämlich den Holzschnitt und den Film. Zudem lässt sich damit Spannung als sowohl eine formale Kategorie wie auch eine Lebenskategorie verstehen.

Über Spannung (*tension*) schreibt Philippe-Alain Michaud, wenn er Texte von Aby Warburg und den Begriff der Bewegung untersucht, wobei er Warburgs Interesse für die Renaissance-Erneuerung der Antike und die für ihn moderne Entdeckung des Films verbindet. Warburg beabsichtigte, diesen Spannungsbegriff als ein Prinzip zu sehen, das die Künstler der Renaissance mit der Vergangenheit verbindet (vgl. MICHAUD 2004: 30). Dieses Prinzip leite er, so Michaud, aus der Ambivalenz von Nietzsches apollinisch-dionysischer Perspektive ab (vgl. MICHAUD 2004: 30). Spannung in diesem Sinn sei ›das Hinterfragen des idealen Erscheinens des Körpers in der sichtbaren Welt‹ (MICHAUD 2004: 28, Übersetzung Tatjana Geier für ETNOtrend), wobei in diesem Hinterfragen eine widersprüchliche, destabilisierende Kraft dominiere (vgl. MICHAUD 2004: 83).

Michaud betont, dass Warburgs Methode (angefangen mit statischen Figuren aus dem Jahre 1893 bis hin zur Montage im Bilderatlas *Mnemosyne* aus dem Jahr 1923), obwohl sein Interesse für die mechanische Reproduktion fast nicht vorhanden ist, vollständig auf der Ende des neunzehnten Jahrhunderts durch die Geburt des Films ausgedrückten Ästhetik der Bewegung gründet. Warburg eröffnete die Kunstgeschichte der Beobachtung von bewegten Körpern im gleichen Augenblick, in dem die Bilder, die sie (diese Körper) darstellen konnten, anfingen sich zu verbreiten (vgl. MICHAUD 2004: 39). Der Autor wird in Warburgs Untersuchung die gleichen Anstöße erkennen, die bei der Entdeckung von Aufnahmen und der Reproduktion des Körpers zwischen 1889-1894 durch W. L. Dickson, einem Schüler und Mitarbeiter Edisons, zugegen

waren: Der gleiche Übergang von der Betrachtung der Figuren in Bewegung zur ›animistischen Reproduktion des Lebewesens‹ (»animistic reproduction of the living being«, MICHAUD 2004: 39). Die Prämisse einer solchen Ansicht ist das Auffassen des Films nicht als eines materiell bedingten, kinematographischen Apparats, sondern als eine ›Gedankenform‹ (MICHAUD 2004: 40, Übersetzung Tatjana Geier), ›als konzeptionelle Wechselbeziehung von Transparenz, Bewegung und Impression‹, also von jenen Kategorien, die auch Warburg in seiner Kunstgeschichte verwendet hat (MICHAUD 2004: 39f., Übersetzung Tatjana Geier). Auf diese Weise erklärt, verweist der Ausdruck ›die Gedankenform‹, so scheint es, ebenfalls auf die Kategorie der Spannung, weil er solch heterogenen, aber doch verwandte Kategorien des Sichtbaren und des Unsichtbaren verbindet.

Philippe-Alain Michaud: Aby Warburg und William Kennedy Laurie Dickson

Welche Deutung erlaubt das Verständnis von Film als *form of thought*? In Michauds Auslegung geht es nicht um selbstverständliche Reproduzierbarkeit der Bewegung selbst, es öffnen sich vielmehr alternative Probleme. Wir gelangen zu einem wichtigen Sammelpunkt der früher analysierten Kategorien, auf eine unerwartete Weise dringt die Lebendigkeit in das Verhältnis des Teils und des Ganzen ein und umgekehrt. Die Fragmentierung des Dargestellten und die Unfähigkeit des Körpers, auf Bedeutung reduziert zu werden, stellen eine Analogie zur fast gleichzeitigen Anwesenheit der Bewegung bei Kirchner dar. Warburgs Interesse an der Bewegung wird nämlich zur indirekten Verbindung zu seiner zeitgenössischen Aufgabe der Realisierung *der Unfähigkeit des Körpers, auf Bedeutung reduziert zu werden*.

Der Film *Dickson Greeting* (Abb. 1) von W. L. Dickson, öffentlich gezeigt 1891, ist der erste in der Öffentlichkeit gezeigte Film der Filmgeschichte. Wir führen ihn in die Diskussion ein im Lichte der theoretischen Probleme, die wir im früheren Kapitel untersucht haben. Wir betrachten sie nun im Zusammenhang mit der Filmproduktion, welche Michaud in seinem Buch analysiert hat.

Bei der Analyse der von Dickson abgefilmten Ereignisse sieht Michaud kein Reproduzieren oder Nachahmen der gefilmten Figur bzw. ihrer Bewegung, vielmehr geht es seiner Auffassung nach darum, die Spuren der Anwesenheit des Körpers zu bewahren und dabei vom zeitlichen Verlauf abzutrennen. In diesem Sinn wird einem Beobachter nicht eine Handlung vorgestellt, sondern eine Spur der Handlung wird festgehalten. Die Handlung wird nicht im Raum verschoben (*displaces*), sondern anderorts wiederhergestellt (*restores*). Anstelle der zunächst erwarteten Nachahmung von Realität (im Sinne des Realismus) wird tatsächlich eine Abstraktion vorgenommen. Michaud nennt das ›Prozess der Figuration‹ (»process of figuration«, MICHAUD 2004: 52). Er sieht dabei eine Analogie zwischen dem monochromen Hintergrund der Renaissanceporträts und der filmischen Erfindung Dicksons, nämlich der Begrüßung durch die Bewegung des Huts von links nach rechts im filmischen Selbstporträt. Dieser

Prozess der Figuration wird durch die fehlende Konnotation des Raumes gekennzeichnet, die Figur wird abgelöst und zeichnet sich aus durch die Abwesenheit des Raumes (vgl. MICHAUD 2004: 52).

So wird der Prozess der Repräsentation in einen Prozess der Abstraktion transformiert. Wir könnten diese Tendenz zur Abstraktion nicht nur mit Kirchners Theoretisieren über Abstraktion und Schieflers Anmerkungen über das Verbinden vom Inneren und Äußeren des Künstlers, sondern auch mit dem bereits erwähnten Begriff der Spannung in Verbindung bringen. Das drängt sich insbesondere dann auf, wenn wir das Problem des Erscheinens und des Verschwindens betrachten als ›einen Körper, der erscheint und zur Form wird, einen Körper auf der Suche nach seinen eigenen Modifikationen, dessen instabile Vorstellung reinen Ausdruck repräsentiert‹ (MICHAUD 2004: 57, Übersetzung Tatjana Geier), ein Phänomen, das Michaud in anderen frühen Filmen von Dickson feststellt.

Wenn wir uns den Film *Dickson Greeting* (1889) (Abb. 1) genau anschauen, werden wir diese Spannung in der Asymmetrie der wechselseitigen Bewegungsverhältnisse im Film-Bild erkennen: Dickson filmt sich selbst und wiederholt neun Mal die Bewegung von links nach rechts bei der Begrüßung mit dem abgenommenen Hut. Nachdem wir den Film gesehen haben, den Eindruck haben, dass das Wesentliche fehle, dass die Bewegung selbst nicht in ihrer Gesamtheit gezeigt wurde, dass durch seine Fragmentierung auf das Außerfilmische, das Nichtgezeigte, das Abwesende hingewiesen werde, führt diese Fragmentierung den Zuschauer aus dem Film heraus, zurück ins Leben, in das Bild (image), das dem Film vorausging und das als einzig Wirkliches bleibt. Es geht also nicht nur um die Darstellung der Bewegung, sondern um die Realität, und damit die Lebendigkeit. Damit verbinden wir das Problem des Verhältnisses zwischen dem Teil und dem Ganzen mit dem der Lebendigkeit, und zwar als Teil der Betrachtung der Bewegungsdarstellung.

Dieses ständige Oszillieren an der Grenze zwischen der formellen Konzentration und der Vorahnung der Erinnerung an das Leben verbindet, wie uns scheint, auf eine geheimnisvolle Weise das Problem der Bewegungsdarstellung mit dem, was wir sehen und versuchen, mit jenem zu verbinden, was wir darüber wissen. Die Bewegung wird zu einem Ort der Metaphysik, eines nichtfassbaren Greifens nach Bedeutung. Das Körperliche wird dabei zum Metaphysischen und Echten, zum Erdachten und Belebten. Michaud würde sagen, es werde zum Bild (*image*), und weise auf die eigene Sichtbarkeit (*visibility*) hin (vgl. MICHAUD 2004: 66). Das entstehende und verschwindende Bild weist daher auf die anscheinend paradoxe Eigenart der Figuration, die Anwesenheit und Abwesenheit vereint.

Michaud schreibt darüber sowohl in Bezug auf den frühen Film als auch, wenn er sich auf die Renaissance in Italien bezieht. Das kann man auch in Dicksons Film am Beispiel der Wiederholung der gleichen Handlung sehen, als auch in der Renaissance am Beispiel eines Schülers von Botticelli, der, indem er die Antike nachahmt, einen neuen Wert der Analyse des Mechanismus der Darstellung schafft. Das Repertoire zu finden, innerhalb dessen sich die »active

energy« darstellt (MICHAUD 2004: 80), die Figuren zu erkennen, die vollständig an der Wirklichkeit teilnehmen (vgl. MICHAUD 2004: 81), ist eine andere Art, etwas für diesen Text zu sagen. Es werden nämlich das Bild, das Verhältnis zwischen dem Teil und dem Ganzen, die Lebendigkeit, Spannung und Bewegung gesucht.

II. Typologie der Bewegung in der frühen Grafik von E. L. Kirchner: Das Verhältnis zwischen Raum und Zeit, Lebendigkeit und Bewegung

II.1 Herkunft ausgesuchter Holzschnitte von E. L. Kirchner

Die Holzschnitttechnik kannte E. L. Kirchner schon 1903, als das Ex libris für seinen Vater entstand, obwohl es der Künstler selbst nicht zu seinen Holzschnitten zählte.[12] Was er zu seinen Holzschnitten rechnete, entstand 1904 in München, an der dortigen Privatschule[13], als er, parallel zum Architekturstudium in Dresden, einen Kunst-Holzschnittkurs bei Hugo Steiner-Prag besuchte (vgl. REMM 2005: 11). Wenn Christiane Remm über die Wiedergeburt des künstlerischen Holzschnitts schreibt, worum sich die Gruppe *Die Brücke*, gegründet im Juni 1905, verdient gemacht habe, dann hebt sie den Fortschritt im Vergleich zur illustrativen und reproduktiven Funktion des Holzschnitts des neunzehnten Jahrhunderts hervor. Hiervon unterschieden sich die Werke von Paul Gauguin und Edvard Munch, für deren Schaffen die »Betonung der ästhetischen Gegebenheiten des Holzes und seiner Bearbeitung« bezeichnend war, so die Autorin (REMM 2005: 11). In Bezug auf den Beitrag der *Brücke* arbeitet Remm eine »ganzheitliche künstlerische Aussage« heraus mit folgenden Bestandteilen: »großformatige Flächen, Flecken und Streifen im Zusammenspiel mit dem Material des Druckstockes – die natürlichen Bedingungen des Holzschnittes« (REMM 2005: 11), womit die Autorin das für die Gruppe charakteristische »Credo der Unverfälschtheit«, die »Einbeziehung des Mediums in die Darstellung«, und damit auch das »Interesse an einer Ausdruckskunst« miteinander verbunden hat (REMM 2005: 11).

Die frühen Holzschnitte Kirchners, die wir für die Analyse der Bewegung und für die Erstellung der Verbindung mit dem frühen Film, beziehungsweise mit der Bewegung im Film, ausgesucht haben, haben weder etwas mit dem Karikaturismus der frühesten Holzschnitte des Künstlers zu tun, entstanden

[12] Christiane Remm hebt in ihrem Artikel über die erste Austellung der Gruppe *Die Brücke*, bei der ausschließlich Holzschnitte gezeigt wurden (Ende 1906, Anfang 1907), hervor, dass Kirchner schon vor seinen ersten bekannten Holzschnitten, wovon er den ersten 1904 seinem Kollegen Fritz Bleyl aus München nach Dresden schickte, die Holzschnitttechnik gekannt hat, die er im Zuge der Arbeit am Ex libris für seinen Vater 1903 erlernte (vgl. REMM 2005: 11).

[13] Es handelte sich dabei um die Schule mit dem Namen »Lehr- und Versuchsanstalt für Angewandte und Freie Kunst« von Wilhelm von Debschitz und Hermann Obrist. Dito.

1904 in München (vgl. hierzu DAHLMANNS 2005: 69-72), noch mit dem Einfluss Kandinskys (vgl. MOELLER 1992: 13) oder dem Japonismus unter dem Einfluss des Kollegen Fritz Bleyl (vgl. MOELLER 1992: 13) oder aber mit dem Wiener Jugendstil, vermittelt durch die Zeitschrift *Ver Sacrum* (vgl. MOELLER 1992: 13), oder dem englischen Stil der gleichen Epoche, den M. M. Moeller in Kirchners Holzschnitten aus dem Jahr 1905 entdeckt (vgl. MOELLER 1992: 15). Daher ist für die Werke, die wir aus 1904 und 1905 ausgesucht haben, auch nicht der Einfluss des einflussreichen Schweizer Grafikers Felix Vallotton ausschlaggebend – jungen Künstlern, und damit auch Kirchner, gegenwärtig nicht nur durch aktuelle Zeitschriften, sondern auch durch die Monographie von Julius Maier-Graefe über Vallotton (vgl. MOELLER 1992: 15). Stilistische Merkmale, die Moeller bei Kirchners Werken als offensichtlich durch Vallotton inspiriert feststellt, sind: Flächigkeit, Kontrast zwischen schwarzen und weißen Oberflächen, ohne Anwendung von Tonübergängen. Das sind durchaus auch Eigenschaften der hier ausgesuchten Holzschnitte. Doch deren Ausdruck verfügt über keine sezessionistische Stilisierung. Woher kommt dann diese?

Wir sind der Meinung, dass nicht nur die schwarz-weißen Kontraste und die Vereinfachung der Form, sondern auch die Flächigkeit in Verbindung zum damaligen – frühen – Film stehen. Dies bestätigt vor allem Kirchners *Selbstbildnis mit Pfeife* (Abb. 3) im Vergleich mit *Greeting* (Abb. 1) des amerikanischen Filmemachers aus Edisons Filmstudio, W. K. L. Dickson. Auch das früheste von unseren Beispielen, *Im Kaffeehaus* (Abb. 2), aus dem Jahr 1904, stellt klar abgegrenzte dunkle und helle Oberflächen dar, die Flächigkeit der Darstellung drängt sich vor, begleitet von einer klaren Dominanz der Kategorie der filmischen Einzelaufnahme – einer spezifischen Wahl des Blickwinkels und der Fragmentierung der vorgefundenen Situation, die dargestellt wird. *Mädchenkopf in Lampenlichtbeleuchtung* (Abb. 4), ebenfalls aus 1905, wiederum, verdichtet dunkle Oberflächen, wobei Raum bleibt für kürzere und längere weiße, geschwungene Linien, welche Bewegtheit der dargestellten Figur andeuten beziehungsweise den beleuchteten und verdunkelten Teil des Gesichts symbolisch suggerieren. Auch hier können wir vom Blickwinkel der Einzelaufnahme sprechen, doch das Thema ist tatsächlich weniger das Licht und das Entgegensetzen von Schatten als die Bewegungsdarstellung der Figur. Im Geiste der Sezession ist teilweise der Holzschnitt *Begegnung* (Abb. 5), und zwar dank des ornamentalen Rands (obwohl am wenigsten sezessionistisch als alle anderen aus der Serie *Zwei Menschen*), doch das Hauptmotiv ist eine fast einzelaufnahmenartige Szene der Begegnung einer männlichen und einer weiblichen Figur – durch das spezifische Zerlegen in Einzelaufnahmen, die fragmentarische Erfassung der Figuren und die (suggerierte) Zufälligkeit ihrer Randstellung beziehungsweise durch das narrativisierende Holzschnittgewebe (Schatten auf dem Boden, die Darstellung von hinten und von vorne, die angedeutete Windung der Baumkrone im Hintergrund, lineare Bewegtheit des Haars der weiblichen Figur) – alles im Dienste der Andeutung eines Moments des entsprechenden Ereignisses – der Begegnung.

II.2 Bewegungsdarstellung in der filmischen Räumlichkeit und Zeit

Dank der Tatsache, dass Film und Grafik ein neues Verhältnis zur Wirklichkeit schaffen, sind viele Aspekte, über die wir bisher gesprochen haben, auch in Kirchners Grafik anwesend. Dieses reduktionistische Verhältnis zur Wirklichkeit, das eine Asymmetrie im Verhältnis des Teils zum Ganzen schafft (insofern als das Ganze nicht bloß die Summe der Teile ist, sondern eine organische Einheit), besteht aufgrund der neuen, dem Künstler gestellten Aufgabe – der Darstellung der Bewegung eines Augenblicks. Wir werden daher eine geeignete Typologie ausgewählter Holzschnitte Kirchners vorschlagen und sie aus der Verbindung des Verhältnisses des Teils zum Ganzen und des Aspekts der Lebendigkeit herleiten beziehungsweise aus der Aufgabenstellung einer Deutung der Darstellung verbunden mit der Kategorie der Bewegung in Raum und Zeit. Dabei werden wir uns zunächst auf einen Autor beziehen, der sich sowohl mit der Kategorie des Teils als auch des Ganzen beschäftigt hat sowie auch mit der Kategorie der Bewegung im Kontext der Erforschung des Verhältnisses des frühen gegenüber dem bereits weiterentwickelten Medium des Films – Gilles Deleuze. Anschließend werden wir uns der berühmten, untypischen kunstgeschichtlichen Abhandlung (aus der Feder von Erwin Panofsky) über den Film als ein Medium zuwenden, das sich durch eine charakteristische Erfahrung von Räumlichkeit und Zeit sowie von Bewegung und Stil auszeichnet.

II.2.1 Gilles Deleuze, Das Bewegungs-Bild. Kino 1

In einem Versuch, die Bedeutung des Begriffs Bewegung zu bestimmen, geht Gilles Deleuze von drei ›Thesen‹ des Philosophen Henri Bergson aus, übernommen aus den Werken *Materie und Gedächtnis* (*Matière et mémoire*; 1896) und *Schöpferische Evolution* (*L'évolution créatrice*; 1907). Unter Hinweis darauf, dass Bergson, als er über den Film schrieb, an dessen rudimentäre Phase dachte, widersetzt sich Deleuze der späteren These über die Bewegung als »Punkte in Raum oder Zeit«. Diese spätere These beschreibt er als »unbewegliche ›Schnitte‹« – eine abstrakte Vorstellung Bergsons »einer Abfolge, einer mechanischen, homogenen, universellen und vom Raum abgelösten Zeit, die für alle Bewegungen dieselbe wäre« (DELEUZE 2017: 13). Die Widersetzung beschreibt er durch eine frühere These Bergsons, der zufolge der Film »uns kein Bild gibt, das er dann zusätzlich in Bewegung brächte – er gibt uns unmittelbar ein Bewegungs-Bild. Sicher liefert er auch einen Schnitt, aber einen beweglichen, keinen unbeweglichen Schnitt plus abstrakte Bewegung« (DELEUZE 2017: 15).

Indem er die mögliche Geschichte der Entwicklung eines unbewegten Fragments in ein bewegtes beschreibt, nähert sich Deleuze auch den beiden anderen ›Thesen‹ Bergsons. Der ersten, über die Infragestellung der Theorie der Bewegung der Antike, in der man die Bewegung als privilegierte Momente

beschreibt zugunsten »eines beliebigen Moments«[14]. Ebenso jener anderen, bei der man davon ausgeht, dass »die Bewegung etwas tieferes ausdrückt: den Wechsel in der Dauer oder im Ganzen« (DELEUZE 2017: 22). Die Definition der Bewegung von Deleuze lautet wie folgt: »Bewegung ist Verlagerung im Raum. So gibt es zunächst jedes Mal, wenn es zu einer solchen Verschiebung von Teilen im Raum kommt, auch eine qualitative Veränderung eines Ganzen« (DELEUZE 2017: 22). Es ist interessant festzustellen, dass Deleuze Film und Bewegung als relativ zum Teil-Ganzes-Verhältnis (»Objekte eines Ensembles«, DELEUZE 2017: 24) definiert. Damit nähert er sich Kirchners Ausführungen zu den Hieroglyphen, dem Verhältnis der einzelnen und der endgültigen Form beziehungsweise der Komposition und der Fläche. Diese Annäherung sollte man begreifen auch in Bezug auf Kirchners Definition des ›Details‹, das es wegen des genannten Verhältnisses nicht gibt, es sei denn, das Detail ist der Sammelpunkt von Spannungslinien, welche die Fläche schafft durch den Umbau des Ganzen in seine Einzelteile. Wie definiert Deleuze das Ganze:

> Wäre das Ganze zu definieren, dann durch die *Relation*. Denn die Relation ist keine Eigenschaft der Objekte, sondern deren Bestimmungen gegenüber stets äußerlich. So ist sie auch, in ihrer geistigen oder mentalen Existenz, vom Offenen nicht zu trennen. Die Relationen gehören nicht zu den Objekten, sondern zum Ganzen, sofern man es nicht mit einer geschlossenen Gesamtheit von Objekten verwechselt. Durch die Bewegung im Raum kommt es zu jeweils wechselnden Positionen der Objekte eines Ensembles. Durch die Relationen hingegen transformiert sich das Ganze oder verändert seine Qualität. Von der Dauer selber oder von der Zeit können wir sagen: sie ist das Ganze der Relationen (DELEUZE 2017: 24f.).

Doch dieses Verhältnis findet sich erst im späten Film. Wie ist, nach Deleuze, das Verhältnis zum Ganzen im frühen Film? Merkmale des frühen Films sind: fixer Blickwinkel, Räumlichkeit und Unbeweglichkeit der Einzelaufnahme, abstrakte Zeit (weil das Betrachtungsgerät auch Projektor war); erst mit der Entwicklung der Montage, der beweglichen Kamera und mit der Emanzipation des Blickwinkels, der sich von der Projektion trennt, kommt es zu einer Bewegung zum Film hin mit seiner Kerneigenschaft insofern, als er nicht mehr »gezwungen [ist], die natürliche Wahrnehmung nachzuahmen« (DELEUZE 2017: 15).

Es besteht jedoch auch Hoffnung, den frühen Film als ein Medium zu sehen, das sich, durch dessen Autor, seiner autonomen Eigenschaften bewusst ist. Deswegen soll nochmals an die Bereitschaft Deleuzes erinnert werden, über die Teile und das Ganze zu reden, wenn er von der Einzelaufnahme spricht: »Die Einstellung ist ›Festlegung der Bewegung‹«, und diese entsteht »zwischen Elementen«, also »Teilen« innerhalb eines »Ganzen« (DELEUZE 2017: 36). Dabei behandelte der urtümliche Filmzustand die Bewegung auf eine ganz spezifische Weise: die Bewegung bleibt an diese Teile (Personen, Sachen) gebunden, dabei nicht »freigesetzt« (DELEUZE 2017: 43). Alles ereignet sich so, dass Gegenstände und Figuren in den Ebenen der Ausdrucksformen ihre Plätze

[14] Dementsprechend wäre der Film »das System, das die Bewegung *als Funktion eines beliebigen Moments* reproduziert, das heißt in Abhängigkeit von Momenten in gleichem Abstand, die so ausgewählt werden, dass ein Eindruck von Kontinuität entsteht« (DELEUZE 2017: 18, Herv. im Original).

behalten, komponiert in parallelen Schichten.[15] Doch die Eigenschaft, in die sich das bewegte Bild später entwickeln wird, ist von Anfang an als »Tendenz«, darin enthalten, dem urtümlichen Bild immanent. Diese Tendenz entwickelt sich zur »Einheit der Einstellung« (DELEUZE 2017: 47), dialektisch mit den Teilen und dem Ganzen verbunden, »dessen Veränderung sie über die Länge des Films wiedergibt« (DELEUZE 2017: 47). Ein Beispiel für eine solche Einheit der filmischen Einzelaufnahme, neben der Bewegung der Kamera (kontinuierliche Kamerabewegung), der Kontinuität der Montage (kontinuierliche Anschlüsse), ist auch die in die Tiefe konzipierte Einzelaufnahme (die Bildtiefe) (DELEUZE 2017: 45f.).

II.2.2 Panofsky: Filmische Räumlichkeit und Zeit oder – von der Bewegung zum Stil

In seinem Text aus dem Jahre 1934 (PANOFSKY 1967)[16] definiert Erwin Panofsky den Film nicht nur in Bezug auf seine Technologie, wonach der Film eine »allmähliche Vervollkommnung einer neuen Technik« ist, sondern auch in Bezug auf die entsprechende Entwicklung »einer neuen Kunst« (PANOFSKY 1967: 343), und rechnet damit unmittelbar mit der traditionell verstandenen Kunstgeschichte ab. Diese Abrechnung wurde (neben einigen anderen Künsten, wie Architektur, Karikatur, und angewandte Grafik), als die einzige bildende Kunst »die wirklich lebt« (PANOFSKY 1967: 335) betitelt. Panofsky führt den Ausdruck »Stil« als eine Selbstverständlichkeit für das Resultat eines Kunstprozesses ein, weil der Film »mit der unstilisierten Realität« umgehen soll (PANOFSKY 1967: 355).

Dieser Schlussfolgerung über die Notwendigkeit des Stils im Film geht die Beziehung mit der hier dargestellten, ersten Eigenschaft des Films voraus, und zwar seine neue Technologie und das damit verbundene Problem der Materialität. Das ist ausgedrückt worden ganz im Gegensatz zu Michauds Schlussfolgerung über den Film, der nicht begriffen wurde als Materialität des kinematographischen Apparats. Nämlich

> der Film, und nur der Film, wird jenem materialistischen Weltverständnis gerecht, das die gegenwärtige Kultur durchdringt, ob es uns nun gefällt oder nicht. Von der Sonderform des Zeichenfilms abgesehen, gibt der Film materiellen Dingen und Personen, nicht neutralem Stoff, einen Sinnzusammenhang, der seinen Stil und sogar Phantastik oder unbeabsichtigte Symbolqualität weniger durch die Vorstellung des Künstlers erhält als durch die Arbeit mit den äußeren Objekten und der A*ufnahmeapparatur* (PANOFSKY 1967: 354).

Nun sind die Filmtechnik und der entsprechende Stil auch über eine Analogie mit der Grafik verbunden: einerseits, weil der Stummfilm im Vergleich zum Tonfilm, in seinem »Darstellungsstil« (PANOFSKY 1967: 351) als

[15] Deswegen »gibt (es) also keine Veränderung oder Dauer im eigentlichen Sinne, umso weniger, als die Dauer eine ganz andere Dimension der Bildtiefe voraussetzt, welche die Parallelzonen vermischt und versetzt, anstatt sie übereinanderzulegen« (DELEUZE 2017: 43).

[16] Ursprünglich veröffentlicht unter dem Titel *Style and Medium in the Motion Picture* (1934). Über die Geschichte der Veröffentlichung dieses Textes und seiner Bedeutung sowie über die Beziehung Panofskys zu Rudolf Arnheim und Walter Benjamin in Bezug auf das Problem des Einflusses des Filmmediums auf die traditionelle Kunstgeschichte siehe: BREDEKAMP 2006.

analog und als »eine verlorene Kunst« (PANOFSKY 1967: 351) bewertet wird, genau wie der Holzschnitt und Kupferstich Dürers. Das heißt, der Darstellungsstil muss mit der Darstellungstechnik konsistent sein.[17] Andererseits stellt der Holzschnitt (am Beispiel Dürers) den Höhepunkt der Entwicklung der graphischen Holzschnitttechnik dar, genauso wie der Stummfilm allmählich zu seinem Höhepunkt entwickelt wurde (vgl. PANOFSKY 1967: 349).

Panofsky analysierte auch ein anderes Problem, das auf das Problem der Bewegungsdarstellung bezogen ist (der Film beginnt mit der Darstellung von Bewegung) (vgl. PANOFSKY 1967: 343f.). Im Kino ist nämlich das Subjekt einer »ästhetischen Erfahrung« so unterworfen, dass es sich »ununterbrochen in Bewegung« befindet, weil sich das Auge mit der Kamera identifiziert und die Kamera andauernd Entfernung und Richtung verändert.

> Wie der Beobachter, ist sie gleichmäßig beweglich und aus demselben Grund vor ihm (dem Beobachter) der Erscheinungsraum. Nicht nur Körper bewegen sich im Raum, auch der Raum selbst bewegt sich, kommt näher, geht zurück, wendet sich, zerkleinert und nimmt erneut Gestalt (PANOFSKY 1967: 349).

In der Beziehung zur Bewegung, als ursprünglich repräsentativem[18] Merkmal des Films, entsteht eine mögliche Definition des Films bei Panofsky, als »Dynamisierung des Raumes« und »Verräumlichung der Zeit« (PANOFSKY 1967: 345).

Verglichen mit Kirchner fällt die Übereinstimmung des Bewegungserlebnisses auf: der Künstler schreibt über seine (eigene) Bewegung in Bezug auf die Räumlichkeit als auch über sein Begleiten der inneren Bilder bis zu dem endgültigen. Außerdem erinnert dieser Text angesichts der Analogien zwischen Holzschnitt und Film auch an die Tatsache, dass Panofsky mit keinem Wort den deutschen expressionistischen Holzschnitt erwähnt. Vielleicht tut das Panofsky, weil es zunächst notwendig war, auf die bekannte technische Fertigkeit und auf ihren Höhepunkt in der traditionellen Grafik hinzuweisen.

Es ist jedoch bei der genannten Analogie auch nicht zu leugnen, dass, im Gegensatz zu Walter Benjamins Beharren darauf, ›technische Reproduzierbarkeit‹ sei ein Verlust des künstlerischen Wertes eines Originalkunstwerks – der Aura, der Film Aufmerksamkeit dafür verdiene, wie er »Gefühle und Spannung« hervorrufe und die Macht besitze, »psychische Erfahrungen« zu

[17] Panofsky schreibt über die Analogie des der Stilisierung noch nicht unterworfenen Stummfilms, der »organisch« hergestellt wurde, und der Grafik, wobei er Stil und Technik hervorhob: »Wenn ein Film zugleich natürlich und bedeutungsvoll wirken sollte, müsste das Spiel der Darsteller sich sowohl vom Bühnenstil unterscheiden als von der Alltagswirklichkeit. Man müsste die Sprache entbehrlich machen, indem man den Darstellungsstil organisch in Beziehung setzte zum technischen Verfahren der Bewegungsfotografie – wie in Dürers Druckgrafik die Farbe entbehrlich geworden ist durch eine organische Beziehung zwischen der Zeichnung und dem technischen Verfahren des Kupferstichs und Holzschnitts« (PANOFSKY 1967: 351).

[18] Ganz wie Deleuze, der, eine These Bergsons übernehmend, das Bild, dem im frühen Film eine Bewegung zugegeben wurde, vom Bild-Bewegung unterschied, beschreibt auch Panofsky vor allem das Filmbild zu Beginn der Filmentwicklung: »Statt Theateraufführungen nachzuahmen, die schon ein gewisses Mass an Bewegung enthielten, fügten die frühesten Filme den Werken einer ursprüngich bewegungslosen Kunst die Bewegung hinzu, auf dass die faszinierende technische Erfindung durch sich selbst erstrahle, ohne sich in die Sphäre höherer Kultur zu drängen« (PANOFSKY 1967: 344).

vermitteln.[19] Dies erinnert an die kunsthistorische Konvention, die Ausdrucks-Eigenschaft des deutschen expressionistischen Holzschnitts hervorzuheben. Darüber hinaus weist unsere Analyse der Eigenschaften des Holzschnitts als Technik und seine Verbindung zur spezifischen, formalen Weltansicht auf die Beziehung zwischen einer gewissen Stilisierung und der Einfachheit der Ausdruckmittel des frühen Films.

II.3 Von der Bewegungsdarstellung zur Bild-Bewegung

Beginnen wir mit den Beispielen (bereits erwähnt in Kapitel II.1), angefangen mit dem Film, der auf ganz einfache Weise die Räumlichkeit bewegte, indem er die Bewegung darstellt, entstanden ganz am Anfang der Entwicklung der Filmproduktion insgesamt. Der Holzschnitt *Selbstbildnis mit Pfeife* (Abb. 3) von E. L. Kirchner, den wir in der Folge analysieren, wiederholt Dicksons bewegte Räumlichkeit (obgleich Kirchner den Film wahrscheinlich nicht gesehen hat). Das tut er, indem er mit Ausdrucksmitteln des Holzschnitts arbeitet. Diese Ausdrucksmittel sind die folgenden: die schwarzen und weißen Oberflächen und deren Kontraste, sowie der ›Zuschnitt‹ in das vorgegebene, spezifische Format der Einzelaufnahme, als auch das Heraustrennen von vertikalen Linien. Damit produziert der Künstler das Verkürzen der Bewegung selbst – die Dynamisierung der Räumlichkeit und die Verräumlichung der Zeit, wie im Sinne der Theoretisierungen von E. Panofsky suggeriert wurde.

Dickson Greeting

Der erste Film von Dickson, *Dickson* G*reeting* (Abb. 1), kann in Bezug auf den Aspekt der Zeit beziehungsweise des Augenblicks, in dem die Dauer einer Handlung stattfindet, betrachtet werden, vor allem in dem Sinne, in dem Deleuze den frühen Film als Ergänzung zum Bild einer Bewegung, und nicht als Bild-Bewegung, einstuft. Zugleich jedoch wird durch die Wiederholung der Bewegung der Hutabnahme und durch den Bogen, den dabei die Hand durchführt, das Hervorheben der Bewegung selbst suggeriert, womit wir uns Deleuzes Anmerkung über die ›Tendenz‹ zur ›Bewegungseinheit‹ annähern und er wiederum das aus einzelnen Teilen zusammengesetzte Ganze andeutet. Dabei entsteht die Veränderung nicht in der gesamten Einzelaufnahme, sondern nur im Verhältnis des Teils zum Ganzen (Hutabnahme in Bezug zum Körper der Figur, die gezeigt wird) sowie im Verhältnis der Teile zueinander (die Hand in Bezug auf den Kopf). Nun kann man diesen Film gleichzeitig auf mehrere verschiedene Weisen sehen: in Bezug auf die Diachronie (Vorgang der Handlungsentwicklung – Grüßen durch die Hutabnahme), in Bezug auf die Synchronie (das Handlungsobjekt und das Subjekt, das durch das Objekt reproduziert wird, bestehen gleichzeitig) und zuletzt in Bezug auf die Räumlichkeit, die in Abwesenheit oder, wie auszuführen wäre, in eine abstrakte Räumlichkeit verwandelt

[19] Panofsky schreibt: »Gefühle zu erregen und Spannungen zu erzeugen« (PANOFSKY 1967: 346).

wurde. Michaud schreibt über die Anwesenheit und das Verschwinden innerhalb der Einzelaufnahme in Bezug auf diesen ersten Film von Dickson:

> Wenn die Figur ihre Umgebung verlässt, liegt die Betonung nicht mehr auf ihrer räumlichen Verlagerung, sondern auf dem doppelten Ereignis ihrer Erscheinung und ihres Verschwindens. Das Erscheinen und das Verschwinden sind voneinander nicht trennbar: Sie sind zwei Seiten ein und desselben Phänomens. Durch ihr Erscheinen im Bild, demonstriert die Figur ihre Loslösung aus jeglichem Kontext (Übersetzung Tatjana Geier)[20].

Es besteht also ein Teil, und damit auch das Ganze, genauso wie ein rudimentäres Verhältnis des Teils zum Ganzen, innerhalb dessen sich das Ganze nicht verändert, obwohl es auf die formalen Ausdrucksmittel hinweist: Frontalansicht, statische Kamera. In diesem Film steht die Bewegungsdarstellung an erster Stelle und sie schafft diese filmische Räumlichkeit aus dem Ganzen und den Teilen. Das ist eine klare Aussage über die Bestimmung des Films als eine Möglichkeit der Bewegungsdarstellung. Teil der Bewegung sind ihre Unterbrechung und Wiederholung, wobei mit der Wiederholung, eine Reihenfolge von identischen Augenblicken suggeriert wird. Die Dauer ist also zweifach: zeitgleich durch die Wiederholung der gleichen Bewegung und durch die Unterbrechung dieser Handlung beziehungsweise der Bewegung. Auch kann man ein Spannungsverhältnis feststellen, eben ein solches, wie wir es bei Kirchner gefunden haben, als er das Detail definiert beziehungsweise das Verhältnis der einzelnen in Bezug auf die ganze Form, welches wir in einigen der folgenden Holzschnitte Kirchners erkennen werden. Der Kampf mit dem Holz ist dabei im *Selbstbildnis mit Pfeife* (Abb. 3) und im *Im Kaffeehaus* (Abb. 2) weniger sichtbar als in der Zerkleinerung der Fläche des Abdrucks in den Holzschnitten *Mädchenkopf in Lampenlichtbeleuchtung* (Abb. 4) und *Begegnung* (Abb. 5).

Vier frühe Holzschnitte Kirchners

Die Betrachtung ausgewählter Holzschnitte ergänzen wir um die zuvor analysierten Aspekte des Verhältnisses zwischen dem Teil und dem Ganzen, der Lebendigkeit und der Bewegung. Dabei denken wir an die Definition des frühen in Bezug auf den reifen Film von Deleuze: dem Bild wird die Bewegung hinzugegeben, das filmische Bild besteht bereits als Bild-Bewegung. Die Dynamisierung der Räumlichkeit und die Verräumlichung der Zeit sind von Holzschnitt zu Holzschnitt ebenfalls immer präsenter, und zwar in dem Sinne, in dem dies (nach Panofsky) eine Eigenschaft des Films darstellt.

a) Augenblick-Räumlichkeit: Dem Bild wird die Bewegung hinzugefügt

In unserem ersten Beispiel, *Im Kaffeehaus* (Abb. 2), geht es vor allem um den abstrakten Raum: die Räumlichkeit ist definiert durch parallele vertikale Linien

[20] In der engl. Übersetzung: »When the figure steps out of his surroundings, the emphasis is no longer on his displacement in space but on the double event of his manifestation and vanishing. Appearance and disappearance are inextricably interwined: they are two sides of the same phenomenon. By bursting into the image, the figure demonstrates his exclusion from any context« (MICHAUD 2004: 51).

im Hintergrund, welche sie gleichzeitig in gleiche Teile trennt und ihr so das Maß für Proportionen vorgeben. Damit ist die vordere Figur links größer als die rechts in der zweiten Ebene, während die weiße Oberfläche der weiblichen und das Fragment der (männlichen), dem Beobachter zugewandten Figur noch weiter entfernt ist. Die Teile sind definiert durch das abstrakte, geometrische Schema des Raumes, der die Szene zusätzlich dynamisiert, indem er ihn näherbringt und entfernt. Die Szene kann man mit dem Film *Dickson Greeting* (Abb. 1) und den entsprechenden Maßen vergleichen. Die Raumgeometrie (Bewegen des Hutes von rechts nach links) erinnert an den Aspekt des Verhältnisses des Ganzen zum Teil und an die asymmetrische Komposition. Die Bewegung des Blicks geht von links nach rechts, um in der Mitte zu enden. Gezeigt wird ein Fragment, und zwar das Fragment einer Handlung, welche uns in das einführt, was sich außerhalb der gezeigten Räumlichkeit befindet, ein breiteres Ambiente, eine Atmosphäre, dynamisch und präsent, intensiv. Die Wirklichkeit wird in die Szene durch die abstrakten Verhältnisse der Komposition eingebracht. Sie stellt die Dimension der Lebendigkeit dar, denn sie bringt durch dynamische Verhältnisse des Schwarzen und des Weißen sowie durch das asymmetrische, dreieckige Komponieren eine Unruhe in die Beobachtung hinein. Weil sie die Zeit durch die räumlichen Koordinaten bestimmt, bezeichnen wir diese Variante der Teilhabe am Augenblick als Augenblick-*Raum*.

Diese Darstellung führt uns unumgänglich zu Deleuze und seiner Bestimmung der Bewegung als ein Phänomen, das es an sich selbst nicht gibt, sondern das sich an Objekte und Figuren bindet. Sollte also der Film Einfluss auf diesen frühen Holzschnitt haben, einen der ersten Kirchners überhaupt, dann besteht er in der Übertragung des charakteristischen Verhältnisses gegenüber der Bewegung, die das Ganze immer noch nicht ändert, obwohl sie eine Unruhe in die Komposition trägt, indem die Szene als ›Einheit der Einzelaufnahme‹ beziehungsweise ›Einheit der Bewegung‹ suggeriert wird. Das ist in dieser Darstellung so, weil wir das Werk als ein ausgeglichenes und gespanntes Ganzes erleben, als Beweis dafür, dass Kirchner bereits zu Anfang seines Holzschnittschaffens als ein Verhältnis zwischen der einzelnen und gesamten Form, nachgedacht hat.

b) Augenblick-Raum mit Diachronie-Elementen: zur Bild-Bewegung

Ähnliche Verhältnisse finden wir auch im *Selbstporträt mit Pfeife* (Abb. 3): Vertikale Linien von links und von rechts definieren abstrakt den Raum, in dem, abgeschnitten von oben und von unten, die Darstellung des eigenen Gesichts steht, wie der Künstler es selbst sieht. Doch das Verhältnis zwischen den Teilen und dem Ganzen ist so, dass die rechte Seite mit verdickten, dunklen Umrissen Bewegtheit suggeriert, als Teil des Ganzen, und wie ein Fragment wirkt, das sich erst innerhalb des Ganzen heraustrennt und zu etwas anderem wird.

Die zugehörige Lebendigkeit und Bewegung, zeitgleich ausgewiesen durch minimale räumliche Determinanten und das Motiv selbst, das die Übertragung einer Handlung (das Rauchen der Pfeife) suggeriert, sind hier der

stärkeren Transformation des Bildes in eine Bild-Bewegung unterworfen: Auch schon deswegen, weil das Format des Holzschnittes selbst rechtwinklig ist, also durch die Andeutung einer Filmleinwand, aber auch, weil es keine Bildebenen gibt, keine Zugaben, alles wird gleichmäßig in einem Akt gezeigt, ausgedrückt im Gesichtsfragment mit der Pfeife im Mund. Diese Darstellung ist daher auf eine gewisse Weise auch performativ. Hier gibt es keine Simultanität wie im Beispiel von *Im Kaffeehaus* (Abb. 2), sondern eine Diachronie, da sie ein Lesen von links nach rechts suggeriert, wobei das Erlebnis einer Änderung in ihrer Dauer entsteht.

Dieses Beispiel werden wir *Zeit-Raum mit Diachronie-Elementen* nennen. Dies ist zugleich die nächste Stufe in der Affirmation der autonomen Ausdrucksmittel des Films: Weil der rudimentäre Akt der Bewegungsdarstellung hier mehr Eigenschaften einer Bild-Bewegung als einer dem Bild hinzugefügten Bewegung aufweist. Hier ist zudem der Vergleich mit *Dickson Greeting* (Abb. 1) unumgänglich: Michauds Suggestion des Phänomens des Erscheinens und des Verschwindens als eines Elements der Andeutung einer Bewegung manifestiert sich in diesem Holzschnitt durch das Hinzugeben eines Paars vertikaler Linien an beiden Längsseiten (den kürzeren Seiten) des Holzschnitts. Wir sehen diese als abstrakte Kraftlinien, die dem Bild (Holzschnitt) den Eindruck von Bewegung verleihen.

c) Augenblick-Diachronität: Bild-Bewegung

Mit M*ädchenkopf in Lampenlichtbeleuchtung* (Abb. 4) verhält es sich ganz anders: Obwohl im gleichen Jahr entstanden wie *Selbstporträt mit Pfeife* (Abb. 3), ist dieser Holzschnitt instabil und transient, unbegrenzt und mehrschichtig. Diese Darstellung suggeriert uns nicht nur den Wert des Models und des Künstlers, sondern fügt auch eine zusätzliche Beobachterfunktion hinzu. Dominante schwarze Oberflächen und weiße, kurze, gewundene Linien deuten die Bewegtheit der als Büste dargestellten weiblichen Figur an und deformieren zudem die rechte Gesichtshälfte, indem sie eine doppelt breite, dunkle Schattenoberfläche hinzufügen. Es stellt sich die Frage, ob wir die gewundenen Längs- und Querlinien der weißen Umrisse als diachrone oder als simultane Bewegtheit sehen können. Bei der Analyse einer Renaissance-Zeichnung stellt Michaud fest, dass es sich bei mehreren weiblichen Körpern in Folge, nach Warburg, eigentlich um eine simultane Darstellung von sukzessiven Positionen handelt (vgl. MICHAUD 2004: 80). Am Beispiel des Holzschnitts scheint es, als ob die Mehrzahl der heterogenen Griffe (Einschnitte und Hervorhebungen) eine Abfolge von Interpretationen suggeriert. Die Flächendarstellung und gleichzeitig das Dynamisieren des Verhältnisses des oberen und unteren Teils des Porträts sowie seiner linken und rechten Seite verweisen auf das spezifische Formen des ›Details‹. Das heißt – des rechten, verunstalteten Teils des Gesichts, welches durch die antimimetische Deformierung die Unsicherheit der Position des Beobachters miteinbringt; denn dank der Tatsache, dass keine Darstellungsgrenzen vorhanden sind (die Grenzen befinden sich im rechteckigen Rahmen – einem Bestandteil des Holzschnitts), verfügt er über keine räumliche

Orientierung. Es entsteht Bewegung: gleichzeitig von links nach rechts (unten) in der dreieckigen asymmetrischen Büsten-Darstellung und von rechts nach links, zum Beobachter hin.

In seiner Warburg-Analyse sagt Michaud weiter, dass beim Beobachten von Renaissancebildern das ›Auge […] gegenüber der Figur eine nachahmende Bewegung aus[führt], um die Illusion zu erhalten, dass das Objekt sich bewege. […] Sie [die Figuren, Anmerk. M.R.P.] bewegen sich auf einer Ebene parallel zum Zuschauer, so dass der Zuschauer nur dann an eine Bewegung glauben kann, wenn er seine Augen bewegt‹ (Übersetzung Tatjana Geier)[21].

Durch die Beobachtung nehmen wir an der Ausführung der Darstellung teil, wir verändern aktiv ihr Aussehen und fügen ihr die Konnotation der Reihenfolge, der Diachronität, der Bewegung zu etwas Neuartigem von links nach rechts hinzu, indem wir den gewundenen Umrissen der Büste sowie den weißen, einfachen, gewundenen Linien, durch welche die Darstellung ausgerichtet wird, folgen. Das Porträt der Frau, das als Thema das Verhältnis von Licht und Schatten hat, ist das Manifest des Verhältnisses der Spannung, der antimimetischen, antiästhetischen Stellung bei dem Versuch der Darstellung der Bewegung. Die formale Asymmetrie ist zugleich ein Greifen nach Lebendigkeit. Das Gesicht als Objekt wird zerrissen und geschichtet, nicht-einfangbar, dabei bringt es Details hervor, die nur durch das Verhältnis zum Ganzen messbar sind, organisch daraus hervorgehend, davon untrennbar und damit im gleichen Maße Beziehungen herstellend mit etwas, was nicht das Thema der Darstellung ist, was aber eindeutig in der Darstellung gezeigt wird: Eine vollständige emotive Ausgeschlossenheit, Gleichgültigkeit, Verweigerung von Emotionen.

In diesem Fall wäre die Rede von der Andeutung einer Kamerabewegung von links nach rechts und umgekehrt, zu klar abgetrennten Teilen des Gesichts. Das würde uns nur noch mehr von der Nähe dieses Beispiels zu Deleuzes Analyse der frühen Filmpraxis zur ›Einheit‹ der Einzelaufnahme beziehungsweise zur ›Einheit der Bewegung‹ überzeugen. Die Einheit der Einzelaufnahme ist hier durch eine tiefenkonzipierte Einzelaufnahme erreicht, wo statt eines Porträts die weißen, kurzen, gewundenen Linien als Zeichen der Bewegung zum Thema werden. Der Eindruck, dass die Figur sich im Raum befindet, wird noch zusätzlich verstärkt durch die Anwesenheit der Schattenfläche rechts, die den Umriss des Gesichts nachzieht und damit fast ein zusätzliches, paralleles Gesicht erzeugt. Kirchner erzeugt Spannung sowohl in dem Sinne, wie Deleuze über das Ganze als Transformabilität als Folge von Bewegung schreibt, als auch in dem Sinne, wie Will Grohmann im Jahre 1925 über die Spannung schreibt, als er Kirchner und seine Reflexion in Bezug auf die

[21] »With the introduction of the forward-moving figure, the spectator was constrained to exchange comparative for anthropomorphic observation. The question was no longer ›What does this expression mean?‹ but ›Where is it moving to?‹ The eye executes an imitative movement vis-a-vis the figure, in order to maintain the illusion that the object is moving. [...] They [the figures, Anm: M.R.P.] move on a plane parallel to the spectator, so that the spectator can believe in forward movement only when he moves his eyes« (MICHAUD 2004: 82).

Nichtexistenz von Details als Folge einer gegenseitigen Verbindung von Teil und Ganzem paraphrasiert.

Dieses Beispiel nennen wir: Augenblick-Diachronität: Bild-Bewegung.

d) Augenblick-Synchronität: Bild-Bewegung

Das Blatt *Begegnung* (Abb. 5) aus dem Holschnittzyklus *Zwei Menschen*[22] hingegen suggeriert eine Deutung im Zeichen der Synchronität: Eine Begegnung zweier nackter Menschen, davon die weibliche Figur vorne, den Rücken zugewandt, und die männliche rechts, der weiblichen Figur entgegenkommend, mit Schatten am Boden, die sich aus dem Rahmen der Darstellung hinaus bewegen, auf die Verbindung mit dem ornamentalen vertikalen Fragment links deutend. Es scheint, als ob das Porträt auf die Position des Künstlers hinweise, der seinen Blick von unten auf die Figuren richtet und uns suggeriert, als Zuschauer den gleichen Blickwinkel einzunehmen. Der gefleckte Hintergrund, ausgerichtet von links oben nach rechts unten, als Andeutung von Vegetation, die ornamentale, diagonale Rankenverflechtung, die horizontalen hellen Linien des Haars der weiblichen Figur sowie die diagonalen Schatten am Boden geben der Darstellung eine Dimension, die aus einem Augenblick eine Dauer erzeugt, daher einen Wert der Simultanität.

Die asymmetrische Komposition sowie das Verhältnis des Teils und des Ganzen (des Ornaments und der symbolischen Darstellung) in den Schatten und im Gesicht am Ende des ornamentalen Rahmens greifen jene Schicht des Realen auf, das in der Nichtdarstellbarkeit steckt. Die Darstellung hat daher eine andere Dimension als jene, welche dargestellt wird: Die Symbolik des Treffens, das einen Trost für die Zukunft spendet, bietet unter dem Schleier der Repräsentation eine Ebene von Realität und von Lebendigkeit[23].

Ein Teil der Darstellung ist der Winkel der Aufnahme (das Frauengesicht am Boden der Darstellung als Teil der ornamentalen Fläche), aber auch die Montage (Elemente, die laut Deleuze ein Ganzes ausmachen), weil der dominanten Szene ein ornamentales Band links zugegeben wurde: erst alle Elemente zusammen bilden ein Ganzes. Obwohl trennbar, stehen sie im Dienst einer anstößigen Begegnungsdarstellung, weil es sich um nackte Figuren handelt, was Nähe andeutet, wobei sie gleichzeitig voneinander entfernt sind, entzweit durch den Schatten am Boden, was wiederum eine Deutung von links nach rechts, in die Tiefe suggeriert. All das sind Elemente, die aus diesem ›Bild‹ eine filmische Bild-Bewegung machen, das Eingefangen-sein in einer Einzelaufnahme oder, wie Deleuze selbst schreibt: Das ganze realisiert sich

> als das, was die Ensembles hindert, sich in sich oder über anderen Ensembles zu schließen, was von einer Ordnung zeugt, die auf kontinuierliche Abläufe ebenso wenig wie auf

[22] Über den Zyklus als Kirchners Illustration des Romans Richard Demels *Zwei Menschen* aus dem Jahr 1903 schreibt inspiriert Meike Hoffmann (2011).

[23] Michaud zitiert Warburg, seine Theoretisierung des Renaissance-Models der Darstellung: »Artistic activity, when it represents the human figure, is often first of all the pressure of causality reproducing once again the surface of things themselves« (MICHAUD 2004: 31).

> Brüche zurückzuführen ist. Das Ganze erscheint in der Dimension einer Dauer, die sich ändert, unaufhörlich verändert (DELEUZE 2017: 47f.).

Nach Meike Hoffmann handelt es sich um das asymmetrisch, in Bezug auf das figurative Hauptmotiv komponierte Fragment des Ornamentbandes. Dieses Fragment entspreche: 1. der spezifischen, damals aktuellen Betonung der Ausdruckseigenschaften der Darstellung (die Autorin verweist auf die Theorie von Theodor Lipps, wonach die emotionale Wahrnehmung von der rhythmischen Bewegung abhänge) (vgl. HOFFMANN 2011: 28) und 2. sei es vergleichbar mit dem Funktionieren einer Abfolge von Darstellungen wie beispielsweise des »Stummfilms«, weil die begleitenden ornamentalen Bänder die gegenseitige Verbindung einzelner Szenen unterstützten, bis hin zum emotionellen und damals noch undenkbaren, »klangvollen« (›musikalisch‹) begleiteten Filmeffekt (HOFFMANN 2011: 29).

Dieses Beispiel nennen wir Augenblick-Synchronität: Bild-Bewegung.

III. Schlussfolgerung: Der Einfluss des Films auf Kirchners Holzschnitte

In dem Bestreben, zu einigen neuen Erkenntnissen über die frühe expressionistische Grafik Ernst Ludwig Kirchners zu gelangen, haben wir versucht, eine Typologie zu entwickeln, die seinem Ansatz der Bewegungsdarstellung entsprechen würde – von demjenigen Typ, der neue räumliche Verhältnisse entdeckt, bis zu jenem, der in der Zeit der Betrachtung/Deutung nach der Dimension der Zeit beziehungsweise der Dimension der Bewegung sucht.

Wir sind dem Film insofern näher gekommen, als wir den ursprünglich in der Grafik festgestellten Problemkomplex des Verhältnisses des Teils und des Ganzen sowie der Lebendigkeit, der hinter dem Versuch der Bewegungsdarstellung steht, auch in diesem Medium erkannt haben, zunächst als ein Eindringen der Realität in die filmische Darstellung und dann als Aufstellung des Rätsels der Darstellung selbst. Ist es jedoch möglich, festzustellen, ob der Film Kirchners Grafik beeinflusst hat? Kirchner mag zu dieser Zeit keine Filme gesehen haben, seine Aufzeichnungen hierüber sind in Bezug darauf rar (vgl. HENZE/DUBE-HEYNIG/KRAEMER-NOBLE 1990; DELFS 2010). Wenn aber das *Kaffeehaus* (Abb. 2) eine Innovation im frühen Film entdeckt, welche die vorgegebenen Rahmen des Bildschirms überschreitet (vgl. PETERLIĆ 2008: 50), und die *Begegnung* (Abb. 5) die Beschäftigung mit der subjektiven Einzelaufnahme anbietet (die im frühen Film aus der Montage von Filmen mit doppelten Einzelaufnahmen hervorgeht) (vgl. PETERLIĆ 2008: 52), dann können die Porträts zwischen diesen beiden allgemeinen Orten der frühen Kinematographie betrachtet werden.

Die Entwicklung des Gedankens an die Unterteilung von Deleuze (Bergson) auf Bild+Bewegung und Bild-Bewegung wurde auf Beispiele früher Holzschnitte Kirchners angewandt. Und zwar nicht um eine imaginäre, sich

entwickelnde, fortschreitende Linie auszuführen, sondern um ein Nachdenken über die Beziehung zwischen den beiden Medien – des Holzschnitts und des Films – möglich zu machen. Das Dynamisieren der Räumlichkeit und die Verräumlichung der Zeit als wesentliche Richtlinien der filmischen Darstellungsweise helfen bei einer Präzisierung ausgewählter Beispiele in dem Sinne, in welchem diese Richtlinien für das Verstehen der Bewegungsdarstellung in der frühen Grafik Kirchners von Bedeutung sind. Es wurde eine Verbindung hergestellt zwischen Kirchners Verständnis der Bewegungsdarstellung und der entsprechenden Verbindung mit der Holzschnitttechnik – und mit Michauds Analyse der Beziehung Warburgs und des für ihn zeitgenössischen, frühen Films, wie auch Deleuzes Betonung des Syntagmas Bild-Bewegung. Das Insistieren Panofskys auf der Herstellung einer Verbindung zwischen dem Holzschnitt und dem Film in dem Sinne, dass beide Medien qualitative Höhepunkte erreicht hatten, führt uns zu einem Paradox – dass mit dem Holzschnitt die Auflösung der Darstellungskrise erreicht wurde, ähnlich der frühen filmischen Ausdrucksfähigkeit. Der Film hat geholfen, den Holzschnitt zu verstehen.

Wenn ein Film wie *Dickson Greeting* (Abb. 1) durch sein Paradigma des Erscheinens und des Verschwindens beziehungsweise der Bewegungsdarstellung (und der Darstellung seiner Wiederholung) wie eine Zerkleinerung der Bewegung in *Mädchenkopf in Lampenlichtbeleuchtung* (Abb. 4) und *Begegnung* (Abb. 5) erkennbar ist, dann ist die Filmartigkeit der Einzelaufnahmen aus ebenjenem Film auf *Im Kaffeehaus* (Abb. 2) und *Selbstporträt* (Abb. 3) übertragbar. Das Verhältnis des Teils und des Ganzen, deutbar als ein Erzählen, beziehungsweise als das Andauern einer Handlung – erkennen wir in den ersten beiden Holzschnitten, während uns der Schnitt einer Einzelaufnahme sowie die Stilisierung eine Analogie zu den anderen beiden Holzschnitten erlauben.

Frühe Filmtheorien betonen insbesondere das Übereinstimmen der Verfolgung einer Bewegung in der Natur mit der Kamera und den ästhetischen Anspruch, dass der Film aus einem Respektieren von traditionellen Regeln der visuellen Gestaltung bestehe: eine falsch gerichtete Bewegung könne die richtig gerichtete Aufmerksamkeit des Betrachters nur stören (vgl. hierzu die frühen Texte von Hermann Häfkers in DIEDERICHS 2004). Kurz gesagt, die durch die Kamera und den Projektor ermöglichte Bewegungsdarstellung hat in den Holzschnitten ihr Analogon in der Technologie des Mediums selbst gefunden (das Schneiden ins Holz, die dramatische Begegnung des Messers und des Materials), aber auch in der Theorie des Künstlers selber, der die Aufeinanderfolge der bildlichen Betrachtung von Filmbildern in die Aufeinanderfolge der ›inneren‹ Betrachtung des Künstlers übersetzt hat: Erst nach der Betrachtung der Bilderfolge entsteht das Endgültige.

Abbildungen



Abb. 1:
Still aus dem Film *Dickson Greeting* von W. L. Dickson



Abb. 2:
Ernst Ludwig Kirchner: *Im Kaffeehaus*
Quelle: DUBE-HEYNING/DUBE 1967



Abb. 3:
Ernst Ludwig Kirchner: *Selbstbildnis mit Pfeife*
Quelle: DUBE-HEYNING/DUBE 1967



Abb. 4:
Ernst Ludwig Kirchner: *Mädchenkopf in Lampenlichtbeleuchtung*
Quelle: DUBE-HEYNING/DUBE 1967



Abb. 5:
Ernst Ludwig Kirchner: *Begegnung*
Quelle: HOFFMANN 2011

Literatur

BREDEKAMP, HORST: ›On Movies‹. Erwin Panofsky zwischen Rudolf Arnheim und Walter Benjamin. In: KOEBNER, THOMAS; THOMAS MEDER; FABIENNE LIPTAY (Hrsg.): *Bildtheorie und Film*. München [Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG] 2006, S. 239-252

CRARY, JONATHAN: *Techniques of the Observer. On vision and modernity in the nineteenth Century*. London [MIT Press] 1992

DAHLMANNS, JANINA: Groteske Köpfe – Karikaturen und Masken. In: MOELLER, MAGDALENA M. (Hrsg.): *Frühe Druckgraphik der ›Brücke‹*. München [Hirmer Verlag] 2005, S. 68-72

DELEUZE, GILLES: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2017

DELFS, HANS (Hrsg.): *Ernst Ludwig Kirchner. Der Gesamte Briefwechsel*. Zürich [Scheidegger & Spiess] 2010

DE MARSALLE, LOUIS: Über Kirchners Grafik. In: *Genius*, 2, 1921, S. 250-263

DE MARSALLE, LOUIS: Zeichnungen von E. L. Kirchner. In: GRISEBACH, LOTHAR; LUCIUS GRISEBACH (Hrsg): E. L. Kirchners Davoser Tagebuch, Eine Darstellung des Malers und eine Sammlung seiner Schriften. Köln [DuMont] 1997, S. 184-188

DIEDERICHS, HELMUT H. (Hrsg.): *Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2004

DUBE-HEYNING, ANNEMARIE; WOLF-DIETER DUBE: *E. L. Kirchner. Das Graphische Werk*. Bd. I. München [Prestel] 1967

GROHMANN, WILL: *Kirchner-Zeichnungen*. Dresden [Verlag Ernst Arnold] 1925

HOFFMANN, MEIKE: Mit der Ausdrucksarabeske auf dem Weg zum Expressionismus – Ernst Ludwig Kirchners Holzschnittzyklus Zwei Menschen (Mann und Weib). In: GERLINGER, HERMANN; KATJA SCHNEIDER (Hrsg.): *Wort wird Bild. Almanach der Brücke*. Bd. 2. Halle/Saale [Stiftung Moritzburg] 2011, S. 23-29

HÜNEKE, ANDREAS: Erich Heckel und der zeitgenössische Film 1913-1930. In: *Jahrbuch der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden. Berichte, Beiträge*, 32, 2005, S. 113-119

KETTERER, ROMAN NORBERT: Erich Heckel. In: KETTERER, ROMAN NORBERT: *Dialoge. Bildende Kunst. Kunsthandel*. Stuttgart [Belser Verlag] 1988, S. 37-63

KIRCHNER, ERNST LUDWIG: Die Arbeit E. L. Kirchners. In: KORNFELD, EBERHARD W. (Hrsg.): *Ernst Ludwig Kirchner. Nachzeichnung seines Lebens*. Aus Anlass der Ausstellung von E. L. Kirchner im Kunstmuseum Basel, vom 18. November bis 27. Januar 1980. Bern [Kornfeld Verlag] 1980 S. 331-344

MICHAUD, PHILIPPE-ALAIN: *Aby Warburg and the Image in Motion*. New York [Zone books] 2004

MOELLER, MAGDALENA: ›Die Brücke‹. Zeichnungen, Aquarelle, Druckgraphik. In: MOELLER, MAGDALENA: *›Die Brücke‹, Zeichnungen, Aquarelle, Druckgraphik.* Ausstellungskatalog: Brücke-Museum Berlin: 6. März – 26. Juli 1992. Berlin [Verlag Gerd Hatje] 1992, S. 11-41

PANOFSKY, ERWIN: Stil und Stoff im Film. In: *Filmkritik*, 11, 63, 1967, S. 343-355

PETERLIĆ, ANTE: Povijest filma. Zagreb [Hrvatski filmski savez] 2008

PRESLER, GERD: *Ernst Ludwig Kirchner. Die Skizzenbücher »Ekstase des ersten Sehens«*. Karlsruhe [Engelhardt und Bauer] 1996

REMM, CHRISTIANE: Die Holzschnitt-Ausstellung I der Künstlergruppe ›Brücke‹ 1906 in Dresden. In: MOELLER, MAGDALENA: *Frühe Druckgraphik der ›Brücke‹*. München [Hirmer Verlag] 2005, S. 26-32

ROTERS, EBERHARD: Ernst Ludwig Kirchners Begriff der ›Hieroglyphe‹ und die Bedeutung des Graphischen Details. In: ROHDE, GEORG; OTTFRIED NEUBECKER (Hrsg.): *Edwin Redslob. Edwin Redslob zum 70. Geburtstag. Eine Festgabe*. Berlin [Blaschker] 1955, S. 336-340

SCHIEFLER, GUSTAV: Einführung. In: HENZE, WOLFGANG, ANNEMARIE DUBE-HEYNIG, MAGDALENA KRAEMER-NOBLE (Hrsg.): *Ernst Ludwig Kirchner, Gustav Schiefler. Briefwechsel, 1910-1935/1938*. Stuttgart [Belser Verlag] 1990, S. 416-433

[Inhaltsverzeichnis]

Anna Mohl und Riccarda Stiritz

Vom Bild zur Medienikone. Bedingungen der Entstehung von Medienikonen am Beispiel des Bildes *Der Mann mit den blutenden Augen*

Abstract

This article analyses the way a medial icon comes into being by means of the photography *Der Mann mit den blutenden Augen*, shot and published during the protests against the highly controversial railway and urban development project Stuttgart 21. While looking at the specific features, characteristics and requirements of modern icons, it also goes back to the religiously rooted origin of icons as being symbols of faith and spirituality. Accordingly, by then comparing the photography with Bellinis famous painting *Dead Christ Supported by two Angels*, significant parallels, for instance in terms of certain characteristic ways of depiction and portrayal – such as the recurring use of the pathos formula in iconologic images –, are being made visible. Based on these steps, the analysis aims to show what conditions must be given in order to produce and distribute a medial icon such as *Der Mann mit den blutenden Augen*.

In der vorliegenden Arbeit wird die Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen*, aufgenommen im Rahmen des Protests gegen das Bahnprojekt Stuttgart 21, im Hinblick auf den Entstehungsprozess einer Medienikone analysiert. Dabei sollen nicht ausschließlich die Bedingungen und Eigenschaften moderner Ikonen, sondern ebenso Parallelen zur religiös geprägten Entstehung der Ikone beleuchtet werden. Im Vergleich mit Bellinis Bild *Toter Christus unter-*

stützt von zwei Engeln wird untersucht, inwiefern die Fotografie auf Pathosformeln zurückgreift, wie sie auch in ikonologischen Abbildungen anzutreffen sind. In Rückbezug auf *Der Mann mit den blutenden Augen* soll gezeigt werden, welche Bedingungen für die Entstehung und Verbreitung einer Medienikone gegeben sein müssen.

1. Einleitung

Bilder wecken und steuern unsere Aufmerksamkeit und bestimmen die öffentliche Agenda. Einige Bilder ragen besonders heraus und erhalten den Status von Medien-ikonen. Sie verkörpern dann bestimmte Vorgänge oder Ereignisse. So gibt es für den Vietnamkrieg oder für den Spanischen Bürgerkrieg einige wenige weltweit bekannte Bilder, in denen diese Kriege und die öffentliche Haltung dazu gewissermaßen verdichtet worden sind.

Wenn Bilder unsere Aufmerksamkeit steuern, bleiben sie jedoch nicht neutral. In einer Welt der fortschreitenden Digitalisierung sowie des anhaltenden Überflusses an Nachrichten und Informationen vermögen Bilder mehr denn je unsere Meinungsbildung zu beeinflussen. Durch ihre scheinbar unmittelbare Verständlichkeit gelingt es ihnen, komplexe Vorgänge zu vereinfachen und bestimmte Ansichten einer Sache als objektive Abbildung der Wirklichkeit erscheinen zu lassen. Dies gilt insbesondere für die Fotografie. Diesem Anschein zum Trotz haben vor allem die Visual Culture Studies immer wieder betont, dass ein angemessenes Verständnis der Bilder erst gelingt, wenn wir sie in ihren kulturellen Entstehungs- und Rezeptionskontext einbinden.

Der vorliegende Aufsatz möchte diese Einbindung an einem konkreten Beispiel vorführen, nämlich an der Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen*. Mit der Analyse dieses Bildes sollen exemplarisch die Prozesse untersucht werden, die für das Entstehen einer Bild- bzw. Medienikone verantwortlich sind. Die zentrale Frage lautet entsprechend: Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit ein Bild zur Bildikone avanciert? Die Antwort, die wir auf diese Frage geben werden, wird sich als Verallgemeinerung unserer Beispielanalyse darstellen. Im Einzelnen werden wir in einem ersten Schritt die ausgewählte Fotografie beschreiben und kontextualisieren. In einem zweiten Schritt werden wir sodann den aktuellen Forschungsstand zur Entstehung von Bild- und Medienikonen referieren und anschließend die Fotografie vor diesem Hintergrund ikonologisch interpretieren.

2. *Der Mann mit den blutenden Augen* – eine Medienikone?

Die Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen* ist eines der bekanntesten Bilder, die im Zusammenhang mit den Protesten gegen das Bahnprojekt

Stuttgart 21 veröffentlicht worden sind. Es wurde am 30. September 2010 im Rahmen einer Demonstration gegen das Bahnprojekt aufgenommen, ging durch zahlreiche Medien und sorgte bundesweit für Aufruhr. Der abgebildete Aktivist wurde unter den Stuttgart 21-Gegner*innen zu einem Symbol des zivilen Protests.



Abb. 1:
Der Mann mit den blutenden Augen, dpa, 30.09.2010
Quelle: https://www.sueddeutsche.de/politik/stuttgart-21-rentner-wagner-ein-steinewerfer-1.1009302 [letzter Zugriff: 18.09.2019]

2.1 Bildbeschreibung

Laut zahlreicher Texte, die im Zusammenhang mit der Fotografie in den gängigen Medien veröffentlicht wurden, zeigt das Bild den Rentner Dietrich Wagner, der im Rahmen der Proteste gegen das Projekt Stuttgart 21 an der Besetzung des Stuttgarter Schlossparks am 30. September 2010 teilgenommen hat. Im folgenden Abschnitt wird das Bild zunächst rein formal beschrieben; im folgenden Punkt gehen wir auf den Hintergrund ein.

Auf der Fotografie sind neben dem Mann in der Mitte noch zwei weitere Demonstranten abgebildet. Die Namen dieser beiden Männer wurden in den Veröffentlichungen nicht verbreitet. Im Hintergrund der Fotografie sind noch weitere Personen zu erkennen, die jedoch unscharf abgebildet und daher nicht identifizierbar sind. Eine Frau am rechten Bildrand hält eine Kamera in den Händen, was darauf schließen lässt, dass sie als Reporterin vor Ort war.

Die drei Protagonisten sind im Halbporträt abgebildet, das heißt, sie sind ab der Hüfte abwärts abgeschnitten. Ihre Körper und die Gesichter sind der betrachtenden Person zugewandt, unterscheiden sich aber in ihrer Körpersprache und den Gesichtsausdrücken. Die beiden anonymen Personen stützen den Mann in ihrer Mitte, offensichtlich weil dieser verletzt ist und nicht mehr

aus eigener Kraft laufen kann. Er hat graue Haare und einen weißen Bart, was auf ein fortgeschrittenes Alter schließen lässt. Der Blick fällt aber hauptsächlich auf seine blutenden Augen. Er ist der betrachtenden Person frontal zugewandt, da seine Augen aufgrund der Verletzungen geschlossen sind, hält er jedoch keinen Augenkontakt. Aus seinem linken Auge ragt eine undefinierbare Fleischgeschwulst, aus beiden Augen fließt Blut über seine Wangen bis in seinen Bart. Der Mund ist leicht geöffnet und sieht angestrengt aus, als würde er schlecht Luft bekommen. Die Haare sind nass, vermutlich vom Einsatz der Wasserwerfer, und kleben durcheinander an seinem Kopf. Er trägt einen blauen Kapuzenpulli, darüber eine schwarze, durch einen Reißverschluss geschlossene Jacke. Seinen linken Arm hat er um den Hals des rechten Begleiters, seine rechte Hand auf die Schulter des anderen Begleiters gelegt. Insgesamt drückt seine Körpersprache Erschöpfung aus; sein linker Ellenbogen ist höher als seine Schultern, ohne den Halt des anderen Mannes, so scheint es, würde er in sich zusammensinken.

Der linke Mann ist mittleren Alters und trägt ebenfalls eine schwarze Jacke, darunter ist ein braunes T-Shirt der politisch engagierten Band ›Kettcar‹ zu erkennen. Seine linke Schulter ist weiter nach vorne geneigt als die andere sowie der Arm nicht am Körper anliegend. Dadurch entsteht Dynamik im Bild; die kleine Gruppe scheint in einer vorwärts gerichteten Bewegung begriffen zu sein. Der Gesichtsausdruck der stützenden Personen ist schwieriger zu deuten: Um seine Augen und den Mundwinkel herum sind einige Falten, die auf den ersten Blick als ein Lächeln gedeutet werden können. Auf den zweiten Blick kann es aber auch als angestrengte Miene gesehen werden.

Der Mann auf der rechten Seite des Verletzten ist die jüngste der drei Personen, schätzungsweise Anfang/Mitte Zwanzig. Er sticht heraus, da er mit seinem Blick direkt in die Kamera und damit in die Augen der betrachtenden Person blickt. Er trägt eine rote Lederjacke, auf der ein gelber Anti-Stuttgart 21-Aufkleber angebracht ist. Um seinen Hals hat er einen schwarzen Schal gewickelt. Seinen linken Arm hat er um den Rücken des Verletzten, die andere Hand stützend an seine Hüfte gelegt. Auch seine blonden Haare sind durch das Wasser durcheinandergeraten. Die hellen Haare, seine leicht abstehenden Ohren, der undurchdringbare Blick und sein Alter lassen den jungen Mann besonders verletzlich wirken.

Der Hintergrund lässt erkennen, dass die festgehaltene Szene in der freien Natur situiert ist. Man sieht mehrere Bäume, die grüne Blätter tragen, wodurch man die Fotografie in die Jahreszeiten Frühjahr oder Sommer einordnen kann. Von oben fällt helles Licht in die Szenerie; es wird deutlich, dass es mitten am Tag ist. Ohne die zugehörige Information, dass das Bild im Stuttgarter Schlossgarten entstanden ist, könnte man den Ort jedoch nicht genauer zuordnen, als dass es ein Park- oder Waldstück sein muss.

2.2 Hintergrund

Das Bild *Der Mann mit den blutenden Augen* wurde am 30. September 2010 im Stuttgarter Schlossgarten während einer Demonstration gegen das Bahn-Großprojekt Stuttgart 21 aufgenommen und durch die Deutsche Presse-Agentur veröffentlicht. Der 30. September 2010 wird in den Medien und im ›Volksmund‹ aufgrund der damaligen Ereignisse oft als der ›Schwarze Donnerstag‹ bezeichnet. Im Rahmen der Proteste gegen das Großprojekt der Deutschen Bahn und des Landes Baden-Württemberg wurde der Schlossgarten in der Stuttgarter Innenstadt am Vormittag des 30. September von S21-Gegner*innen besetzt. Es war die Information bekannt geworden, dass in der kommenden Nacht die ersten Bäume für das Projekt gefällt werden sollten. Zu den Besetzer*innen zählten auch viele Schüler*innen, die von einer Schülerdemonstration gegen S21 in der Innenstadt in den Schlosspark kamen. Vonseiten der Polizei waren sowohl Kräfte aus Baden-Württemberg als auch Bayern, Rheinland-Pfalz, Hessen und Nordrhein-Westfalen anwesend. Beim Einsatz gegen die Demonstrierenden wurden Schlagstöcke, Wasserwerfer und Pfefferspray benutzt. Die Demonstrierenden warfen mit Flaschen und Kastanien. Laut Angaben des *Focus* wurden ungefähr 360-370 Personen verletzt. In einem Artikel der *Welt* ist nach Angaben der Parkschützer von etwa 1000 Personen die Rede. Sowohl vonseiten der Linken, SPD und den Grünen als auch der Projektgegner*innen wurde Kritik am gewaltsamen Einsatz der Polizei geübt. Die Polizei und die Landesregierung rechtfertigten das Vorgehen als Reaktion auf die aggressiven Demonstrierenden.

Der auf dem Foto abgebildete Demonstrant Dietrich Wagner hat nach eigenen Angaben auch mehrere Kastanien geworfen. Er rechtfertigt sein Verhalten damit, dass er nicht der einzige Werfer gewesen sei und die Polizei durch ihre Uniform geschützt gewesen wären. Nach Angaben der Polizei hat sich Wagner mehrfach provokativ vor den Wasserwerfer gestellt. Wagner entgegnet, dass er andere Leute vor dem Wasserstrahl schützen wollte. Infolge seiner Verletzungen ist der Rentner Dietrich Wagner nach dem ›Schwarzen Donnerstag‹ fast vollständig erblindet. Er nahm eine Entschädigung der Polizei in Höhe von 120.000 Euro an. Als weitere Folge beeinflussten die Proteste am ›Schwarzen Donnerstag‹ den Wechsel der baden-württembergischen Landesregierung bei den Landtagswahlen 2011. Ministerpräsident Stefan Mappus musste nach den Ereignissen von vielen Seiten Kritik für das Verhalten des Staates einstecken.

Das Bild des gestützten Mannes mit den verletzten Augen hat die Debatte um Stuttgart 21 und den Einsatz von Gewalt gegenüber Demonstrierenden maßgeblich geprägt und emotionalisiert. Indem das Bild zur Ikone und zum Sinnbild der Stuttgart 21 Debatte wurde, war es integraler Bestandteil der Proteste. Im Folgenden soll deshalb genauer auf den Begriff der Medienikone und dessen Verflechtung mit dem Politischen eingegangen werden.

3. Bedingungen von Bild- und Medienikonen

3.1 Zum Begriff der Ikone

Um die Entstehung von Medienikonen besser zu verstehen, wenden wir uns zunächst dem Begriff der Ikone zu.

> Unter dem vom griechischen Wort *ikóna*, »Bild«, »Abbild«, abgeleiteten Begriff »Ikone« werden traditionell Kult- und Heiligenbilder der orthodoxen Ostkirche […] verstanden. Der primäre Zweck der zumeist auf Holz gemalten Heiligenbilder ist es, eine Verbindung zwischen dem Betrachter und dem Dargestellten und damit zu Gott herzustellen (PAUL 2011: 8).

Hans Belting beschreibt die im religiösen Bereich angesiedelten Ikonen als bildgewordene Präsenz Gottes. Zum einen sind sie Abbild eines Heiligen, *imago*, zum anderen wird durch das Abbild eine (heilige) Geschichte, *historia*, dargestellt (vgl. BELTING 2009: 9 u. 20). Die Darstellungen der Heiligen folgen einem sich wiederholenden Bilderkanon, so sind

> die Figuren [...] häufig axial, d.h. entlang einer Achse dargestellt, wodurch der Blick des Betrachters in der Regel auf Gesicht und Augenpaar des/der Abgebildeten gelenkt wird und dadurch eine unmittelbare Beziehung zwischen Bild und Betrachter aufbaut (PAUL 2011: 8).

Diese Grundlagen von historischen bzw. religiösen Ikonen kann man auf die Entstehung von Bild- und Medienikonen im letzten Jahrhundert übertragen. Gerhard Paul führt als Grundlage der Entstehung von Bildikonen die Darstellung von bedeutenden Persönlichkeiten bzw. der Verbindung des/der Dargestellten mit einem bedeutenden Ereignis an. Durch die Verdichtung von diesen Ereignissen und den damit verbundenen Gefühlen auf ein einzelnes Bild wird dieses Bild zum Symbol des Geschehenen. Wenn man die Theorie von *imago* und *historia* auf Bildikonen in den Medien überträgt, können diese »als authentisches *imago* eines kollektiv erlebten Ereignisses wahrgenommen werden; gleichzeitig liefern die Medien durch Kommentare und Kontextualisierungen die *historia*, die seine Deutung ermöglicht und übergreifende Orientierung bietet« (FAHLENBRACH 2010: 60).

3.2 Bilder zwischen Authentizität und Inszenierung

Bereits seit der Antike haben auch politische Vertreter*innen ihre Versprechungen und Ansprüche politischer Art visuell dargestellt. Damit ist eine bildgerechte Inszenierung politischen Handelns keinesfalls ein neues Phänomen moderner demokratischer Gesellschaften. Doch mit der Entstehung des modernen Journalismus im 19. Jahrhundert existierte plötzlich ein eigenständiges System, das insbesondere nach dem Zweiten Weltkrieg als Institution gefordert war, um einen demokratisch legitimierten gesellschaftlichen Diskurs zu gewährleisten. In diesem noch heute bestehenden System wird eine Reflexion von Umwelt und Gesellschaft ermöglicht, indem nach autonomer Darstellungs- und Selektionslogik Akteur*innen, Ereignisse und Themen gewählt und

gestaltet werden. Vor allem im späten 20. Jahrhundert führte dies zu einer Flut an Bildern; historische Bildikonen wie zum Beispiel das Napalm-Mädchen von Vietnam, Bundeskanzler Willy Brandt kniend vor dem Mahnmal des Warschauer Ghetto-Aufstandes oder Kinder, die zur Zeit der Berliner Luftbrücke auf die ›Rosinenbomber‹ warteten, sind nur einige der zahlreichen Beispiele. Diese Bildikonen können bei Bedarf sofort abgerufen werden, denn es liegt in der Natur des Menschen, mentale Bildmuster zu bilden, die die Erinnerung prägen. Unser menschliches Gedächtnis setzt sich aus vielen einzelnen Bildern zusammen, die sich fortlaufend überlagern und verändern. Dies wird als importierte Erinnerung bezeichnet und durch diesen Prozess werden auch textbasierte Erinnerungsfragmente verändert. »In einer Ära der Informationsüberflutung bietet das Foto eine Methode, etwas schnell zu erfassen und gut zu behalten. Darin gleicht es einem Zitat, einer Maxime, einem Sprichwort« (SONTAG 2003: 29). Bildern gelingt es also, bedeutende und komplexe historische Vorgänge in einen einzigen permanenten Eindruck für die Nachwelt zu verwandeln – in der Verbindung von *imago* und *historia*.

Hier liegt aber auch die Gefahr des Bildes:

> Bildhafte Darstellungen besitzen eine ideologische Wirksamkeit, weil Wahrnehmungsmechanismen ihre Rezeption erleichtern, dadurch aber die Neigung fördern, zeichenbedingte Eigenschaften des Dargestellten unkritisch als Eigenschaften realer Gegenstände aufzufassen (SACHS-HOMBACH 2013: 303).

Dadurch, dass die menschlichen Wahrnehmungsautomatismen darauf beruhen, Dinge visuell wahrzunehmen und sofort zu rezipieren, werden Bilder auf diese Weise wahrgenommen und verstärkt als real aufgefasst. Diese von Martin Schuster genannte »magische Verwandtschaft« (SCHUSTER 1989: 14) zwischen dem inneren Bild und der Realität kann zu einer unmittelbaren Wahrnehmungsbewertung führen. Durch die Verbreitung in den Massenmedien verändere sich die Wahrnehmung und damit auch die Bedeutung von diesen Bildern, die sich von ihrem Entstehungskontext abkoppeln und »beginnen ein Eigenleben zu führen« (PAUL 2011: 9). Damit besitzen Bilder eine ambivalente Wirkung, die emotional instrumentalisiert werden kann (vgl. SACHS-HOMBACH 2019: 9). Denn gleichzeitig mit dem ›Wirklichkeits-Plus‹ von Bildern, das damit affektiv und emotionalisierend wirkt, wachsen neben der zunehmenden Verbreitungstechnik von Bildern auch die Mittel, eine bewusste Instrumentalisierung und Konstruktion einer Botschaft im Bild so zu verdecken, dass diese nicht mehr als solche bewusst wahrgenommen wird. Diese Ambivalenz des Bildes ist speziell bei Fotografien gegeben, da die Funktionsweise einer Kamera Authentizität und technische Wertneutralität suggeriert und die fotografierende Person als maßgebliche Akteurin fälschlicherweise als ›unschuldige Beobachterin‹ in den Hintergrund rückt.

Ein vergleichbares Beispiel stellt hier auch die Kriegsfotografie dar, in der regelmäßig die Opfer, oftmals Menschen, die unter mächtigeren Personen zu leiden haben, abgebildet werden.

> Die Vorstellung von einem Leiden [...] ist ein Konstrukt. Vor allem in der Form, in der Kameras dieses Leiden festhalten, wird es für einen kurzen Augenblick sichtbar, stößt auf die Anteilnahme vieler Menschen und verschwindet wieder aus dem Blick. Anders als ein

> geschriebener Bericht [...] verfügt ein Foto nur über eine einzige Sprache und ist im Prinzip für alle bestimmt (SONTAG 2003: 27).

Die Bilder geben einen kleinen Ausschnitt der Geschehnisse wieder, klammern dabei aber Vorhergegangenes und Folgendes aus. Erst mithilfe einer ergänzenden Einordnung ist es möglich, das Ereignis auch nur annähernd zu erfassen. Trotzdem, und vielleicht auch der Einfachheit halber, bleibt uns der (erste) Eindruck der Darstellung im Bild präsent.

3.3 Merkmale moderner Ikonen

Kathrin Raminger hat sich mit der Frage beschäftigt, was ikonische Bilder auszeichnet und wie sie wirken. Im Rahmen dessen hat sie versucht, die immanenten Wesensmerkmale von Ikonizität zu identifizieren (vgl. RAMINGER 2012: 2). Ein Merkmal bildet die bereits oben genannte Ambivalenz von Bildern und insbesondere von Fotografien, welche mit dem Wirklichkeits-Plus von Bildern einhergeht und eine vermeintliche Entstehung ohne interpretierenden Eingriff durch Menschenhand suggeriert. Dies verleiht ihnen scheinbare Authentizität und damit auch Legitimität (vgl. RAMINGER 2012: 1). Der Begriff der Aura, die Parallelen zum Mythischen aufweist, beschreibt hierbei die gleichzeitige Einmaligkeit und Dauer, die in einer Ikone vereint wird (vgl. BENJAMIN 1991: 441).

Diese Gleichzeitigkeit des Widerspruchs von Flüchtigkeit und Zeitlosigkeit erzeugt eine intensive Wirkung, von Max Imdahl auch als szenische Dichte beschrieben, aus der sich die von ihm als ikonischer Bildsinn bezeichnete Vergleichzeitigung von etwas eigentlich szenisch Ungleichzeitigem ergibt (vgl. IMDAHL 1994: 308ff.). Wirkt dieses Abbilden und Festhalten eines Momentes oder einer Handlung symbolhaft verkürzt, so befinden wir uns beim Begriff der Pathosformel: idealisierte Darstellungsformen, die in der Öffentlichkeit, im kulturellen Gedächtnis (vgl. ASSMANN 2004: 46) gespeichert sind und einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. Pathosformeln tragen zur Ikonizität bei und zeichnen sich dadurch aus, dass Gestik und Mimik durch einen starken emotionalen Ausdruck geprägt sind, der einen bleibenden Eindruck bei den Betrachtenden hinterlässt. Diese Wirkung und Macht von Ikonen erklärt wiederum auch, warum Ikonen eine solch singuläre emotionale Intensität und affektive Wirksamkeit besitzen: Sie wirken emotional und irrational (vgl. RAMINGER 2012: 2).

Diese emotionale Intensität und Wirkung, welche aus dem bereits erwähnten perzeptuell erzeugten Wirklichkeitsplus erwächst und die durch Darstellungsmittel wie beispielsweise der Pathosformel weiter verstärkt werden, führt letztendlich zu einer gesellschaftlichen Dynamik, an deren Ende eine »Schlüsselposition (der Ikone) in öffentlichen Diskursen« (DRECHSEL 2009) steht. Dieser Kanonisierungsprozess, den die Ikone durchläuft, beinhaltet unter anderem die Reproduktion und Reinszenierung sowie Verarbeitung eines Werkes in unterschiedlichen Medien sowie die kommerzielle Vermarktung und einen öffentlichen Diskurs, in welchem laut Elke Grittmann und Ilona Ammann nicht nur der informative und argumentative Charakter von Ikonen, sondern auch

ihre Rolle bei der Verständigung und Fundierung von gemeinsamer Identität hervortritt (zitiert nach RAMINGER 2012: 2). Zuletzt finden Ikonen Einzug in das öffentliche Gedächtnis.

3.4 Zum Begriff der Pathosformel

Der folgende Abschnitt setzt sich mit dem Begriff der Pathosformel auseinander, die eng mit dem Appell eines Bildes verknüpft ist und somit eine wichtige Rolle bei der Wirkung von Medienikonen spielt.

Der von dem deutsch-jüdischen Kunsthistoriker Aby Warburg geprägte und erstmals 1905 eingeführte kunstgeschichtliche Begriff der Pathosformel bezeichnet allgemein die visuelle Darstellung von menschlichen Emotionen und Affektionen und wird mit Formalismus assoziiert (vgl. ECHLE 2012: 1). Nagelweihler fasst Warburgs Verständnis des Begriff zusammen als Formen, die in der Antike entstanden waren, um »Momente äußerster Erregung« (NAGELWEIHLER 2012: 1) darzustellen; die amerikanische Wissenschaftlerin Colleen Becker bezeichnet die Pathosformel als einen »emotional geladenen visuellen Tropus« (BECKER 2013: 1).

Da der Begriff bereits kurz nach seiner Entstehung rege Verwendung als Schlagwort fand und damit von seiner ursprünglichen Bedeutung abgerückt wurde, ist es heute schwer, eine einheitliche Definition aufzustellen. Ulrich Port hat den Versuch unternommen, grundlegende Eigenschaften der Pathosformel festzuhalten. Bei der Pathosformel, so Port, gehe es im engeren Sinn immer um einen »(potenziell) theatralen Ausdruck starker affektiver Erregung; um Körperbilder und mit ihnen korrespondierende Sprachgebärden« (PORT 2005: 27). Im weiteren Sinn sei »Pathosformel« der

> Problemtitel für alle affektiv- und passionsbezogenen Motive, Topoi und Codes, die ein bestimmtes Niveau der Formalisierung erreicht haben und in der Lage sind, künstlerische Darstellungen wie theoretische Argumentationen zu strukturieren (PORT 2005: 27).

Port spricht außerdem von einer »grundlegenden Ambiguität« des Pathosbegriffs, die sich einerseits in Bezug auf »unmittelbar affektive oder durch Affektion hervorgerufene Betroffenheit« und andererseits in Bezug auf »eine bereits formierte und codierte Inszenierung eben dieser Regungen« widerspiegelt. Warburg, so fährt Port fort, gehe es schließlich beim Begriff der Pathosformel nicht um eine unvermittelte, natürliche »Faktizität von Affekten, Leiden und Leidenschaften«, sondern um eine »bereits kulturell überformte und diskursivierte Darstellung derselben« (PORT 2005: 31).

In diesem Gegensatz von unmittelbarer Affektivität und formierter Inszenierung scheint das Wesen der Pathosformel zu liegen. Dies beschreibt Warburg sehr bildlich als »Zusammentreffen von nordischer Kühle und dem hitzigen Temperament der Antike«; ein Zusammentreffen, das für die Entstehung einer Pathosformel maßgeblich sei (da eine Abbildung von »affectierter Lebendigkeit« allein nicht ausreiche) (WARBURG 1906: 58).

Diese Ambivalenz findet sich auch in der von Warburg benannten »Ausgleichformel« von »Edle-Einfalt-und-stille-Größe-Formel« (PORT 2005: 114)

wieder. Winckelmanns Zusammenfassung der Elemente einer Pathosformel als »seelische Größe« auf der einen Seite (Gesetztheit, Vermeidung von Furor in Mimik und Körperstellung, die Zurückhaltung von Klagen und Exklamationen und des würdevollen Ertragen des Leids) und einer gleichzeitigen offenen Kundgebung von Erlittenem, verbildlicht dies (vgl. PORT 2005: 112f.). Er nennt es die »klassizistische Harmonierung der Pole, wo der sichtbare Schmerz des Körpers und die Größe der Seele« (zitiert nach PORT 2005: 113f.) ebenbürtig und ausgewogen sind: »Es ist der ›Eindruck eines Helden, der mitten im Schmerz seinen Schmerz bekämpft‹«, zitiert Port den deutschen Gelehrten Johann Gottfried Herder (zitiert nach PORT 2005: 113).

Und hier befindet sich auch der Schlüssel zum Erregungspotential von Pathosformeln, die der in Joachim Ritters Erläuterung zur Pathosformel zitierte Schweizer Historiker Werner Kaegi auch als »magisch wirksame Erregungsbilder, [...] die unterdrückte Energien [...] zu neuem Ausdruck erwecken konnten« (zitiert nach RITTER 1989: 202) bezeichnet, der Warburgs Pathosformeln entlang einer »Suche nach der Unruhe statt der Ruhe« einordnet und schließt, Energiesymbole von Tat und Kampf würden diese Unruhe als Ausdrucksformeln für sehr bewegte physische und psychische Kräfte markieren (zitiert nach RITTER 1989: 202). Denn nur dort, wo eine Pathosformel energiegeladen sei und polarisierend wirke, indem sie »auch ästhetisch die ›echte Antike Stimme‹ gegen erstarrte Formen und Normen« erwecke, könne sie wirken wie ein Sprengmittel (WARNKE 1980: 66) – ein Sprengmittel mit emotionaler Ladung. Es geht um eine »unauflösliche Verquickung einer emotionalen Ladung mit einer ikonographischen Formel« (DIDI-HUBERMAN 2010: 212).

Pathosformeln sind verknüpft mit der Unbeständigkeit und Differenz gesellschaftlicher Emotionen und der darüber geführten Debatte. Das ist der Grund, warum sie aufstachelnd verwendet werden können: Ihre Ausprägung ist das Produkt uneiniger Kräfte. Pathosformeln sind Ausgleichserzeugnisse; sie halten einen kurzen Moment der Stabilisierung fest, in welchem die Dynamik konfligierender Größen stillstehen, bevor eine Konstellationsänderung eintritt und die Konflikte wieder ausbrechen und weitergehen (vgl. PORT 2005: 31-33).

4. *Der Mann mit den blutenden Augen* im praktischen Kontext

Die Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen* lässt sich ebenfalls als Ikone betrachten, die auf Pathosformeln zurückgreift und so für die Appellfunktion der Fotografie verantwortlich ist. Um dies zu erweisen, werden zunächst die im Gemälde des italienischen Künstlers Giovanni Bellini eingesetzten Pathosformeln aufgedeckt, um anschließend auf deren Ähnlichkeit zu denjenigen der Stuttgart 21-Fotografie zu verweisen. Die bei Bellini noch in einem religiösen Kontext stehenden Pathosformeln werden in der Fotografie aus diesem herausgelöst. Die Energie dieser Pathosformeln – ihre Appellfunktion – bleibt in

der Fotografie erhalten und erklärt den politischen Anstoß, der von der Fotografie ausgeht und diese als Medienikone Teil der Proteste werden ließ.

4.1 Der Vergleich mit *Toter Christus unterstützt von zwei Engeln*

Der italienische Künstler Giovanni Bellini hat während seiner Schaffensperiode gleich mehrere Bilder gemalt, die auf Pathosformeln zurückgreifen, die in der Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen* ebenfalls anzutreffen sind. Nachfolgend werden wir uns auf das Gemälde *Toter Christus unterstützt von zwei Engeln* von Bellini konzentrieren, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zur Fotografie herauszuarbeiten.



Abb. 2:
Toter Christus unterstützt von zwei Engeln (Pietà), ca. 1460, Tempera on panel, 74 x 50 cm, Museo Correr, Venice
Quelle: https://www.wikiart.org/de/giovanni-bellini/toter-christus-unterstutzt-von-zwei-engeln-1460 [letzter Zugriff: 28.09.2019]

In dem abgebildeten Gemälde ist Jesus Christus zu sehen, der von zwei Engeln an seiner Seite gehalten wird. Im Hintergrund befindet sich auf der linken Seite die Stadt Jerusalem, erkennbar an den charakteristischen Gebäuden. Auf der anderen Seite ist der Hügel Golgatha zu erkennen, auf welchem Jesus und andere Angeklagte zu dieser Zeit gekreuzigt wurden.

Das Gemälde beschreibt die Szene nach Jesu Kreuzigung, wie sich an den bereits vorhandenen Malen an seinen Händen und seinem Brustkorb

sowie an dem Dornenkranz auf seinem Kopf erkennen lässt. Zu diesem Zeitpunkt ist Jesus bereits tot; auf dem Gemälde scheint es allerdings fast so, als habe er noch ein bisschen Leben in sich. Jesus wirkt gequält, seine Augen sind geschlossen, sein Kopf hängt nach vorne, sein Mund ist leicht geöffnet. In dieser Pose ähnelt der verletzte Demonstrant Dietrich Wagner ihm stark, der ebenfalls geschlossene Augen, ein schmerzverzerrtes Gesicht und klar sichtbare Wunden hat.

Jesus wird von den beiden Engeln an seiner Seite gestützt, diese beklagen den Verlust ihres Herrn und sind sichtlich von den vorhergehenden Ereignissen geschockt. Auch hier ist die Ähnlichkeit zu *Der Mann mit den blutenden Augen* präsent, da auch dieser die beiden jungen Männer neben sich hat, die ihn stützen und geschockt, wütend und anklagend die Ungerechtigkeit der Situation darstellen.

In beiden Ikonen ist deutlich gemacht, dass das Leid bereits geschehen ist und dass es zu Unrecht geschah. Indem die Opfer und ihre Unterstützer*innen gezeigt werden und durch die Pathosformel des stützbedürftigen Verletzten in der Mitte die Wehrlosigkeit und Unschuld dieser betont werden, wird kritisiert, wie die Peinigenden mit dem Gottessohn umgegangen sind. Diese Kritik findet sich auch bei *Der Mann mit den blutenden Augen*; die Stuttgarter Polizei wird so als Täterin, der sich nicht scheut, gegen die Schwächsten in der Gesellschaft vorzugehen, dargestellt.

Insgesamt finden sich jedoch Unterschiede, was die Distanz zwischen Betrachtenden und Dargestellten angeht. Bellinis Engel sind ganz auf ihren Herrn konzentriert und vermeiden den frontalen Blick in die ›Kamera‹, sodass kein direkter Blickkontakt stattfindet. Die betrachtende Person kann so die Szene betrachten, ohne Teil von ihr zu werden. In einem ähnlichen Werk Bellinis ist dies insofern verändert, als dass der rechte Engel die betrachtende Person direkt anschaut und so ein Gefühl von Schuldbewusstsein und Betroffenheit bei dieser hervorruft, welche sich damit angesprochen und mitverantwortlich fühlt, was die Distanz verschwinden und die betrachtende zur beteiligten Person werden lässt.

Ähnlich verhält es sich bei *Der Mann mit den blutenden Augen*: Durch den entsetzten, anklagenden Blick des jungen Mannes ist die betrachtende Person Zeuge eines ungerechten Übergriffes gegenüber Wagner. Damit wird das Gefühl erzeugt, Partei zu ergreifen und als ›Mitwissende*r‹ etwas gegen das Unrecht zu unternehmen. Der direkte Augenkontakt stellt somit Nähe her.

4.2 Ikonologische Besonderheiten der Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen*

Im folgenden Abschnitt werden wir uns anschauen, inwieweit die bereits theoretisch beleuchteten Bedingungen und Wesensmerkmale von Ikonen auf *Der Mann mit den blutenden Augen* zutreffen und welche ikonologischen Besonderheiten die Fotografie besitzt.

Das Festhalten eines bestimmten Moments, in welchem durch die verschiedenen kompositorischen Gestaltungsmöglichkeiten etwas eigentlich ›Ungleichzeitiges‹ gleichzeitig dargestellt werden kann, findet sich bei *Der Mann mit den blutenden Augen* in der offensichtlich bereits geschehen Polizeigewalt (vgl. RAMINGER 2012: 2). Des Weiteren findet sich auch hier eine symbolhafte Verkürzung einer dargestellten Handlung, die bereits oben behandelte Pathosformel (vgl. RAMINGER 2012: 2). Indem der Rentner schwach und wehrlos seine Arme um die beiden stützenden Männer neben sich legt, erinnert er an verschiedene Darstellungen des schwachen Jesus, der halbtot von seinen Anhänger*innen oder Engeln gestützt wird. Der Ausdruck von Gestik und Mimik ist stark emotional, sein schmerzverzerrtes, erschöpftes Gesicht lässt darauf schließen, dass er große Schmerzen hat. Das sichtbare Blut aus seinen Augen verstärkt den Schock bei der betrachtenden Person. Insgesamt ist bei *Der Mann mit den blutenden Augen* eine vorherrschende Thematik die des Opfers; als klare Rollenverteilung wird die offensichtlich gewaltsame Polizei als Täterin dargestellt, während der ältere Mann wehrlos und unschuldig wirkt. Der Junge neben ihm unterstützt diesen Eindruck, ebenso der mittelalte Mann. Durch die Altersunterschiede wirken die drei Männer wie eine Repräsentation dreier Generationen; verbunden durch den Kampf gegen die Ungerechtigkeit des Systems. Der familiär wirkende Zusammenhalt suggeriert Sympathie mit den beiden Helfern und Mitleid mit dem Opfer. Die drei wirken authentisch in dem scheinbar nicht gestellten Bild. Dieser Eindruck wird durch den ungleichmäßigen Augenkontakt erweckt; denn würden alle Personen direkt in die Kamera schauen, erschiene das Bild durchaus als eine gestellte Fotografie. Während der ältere Mann von nichts Notiz zu nehmen scheint und ganz mit sich und seinem Leid beschäftigt ist, wirkt der Mann links angestrengt und vermeidet den Blick in die Kamera. Einzig der Junge rechts von dem Mann mit den verletzten Augen schaut entsetzt und anklagend in die Kamera. Damit sind die von Raminger identifizierten immanenten Wesensmerkmale von Ikonizität – Entzeitlichung, szenische Dichte, emotionale Intensität und Wirkung, Authentizität, Verständlichkeit und Wiedererkennungswert – allesamt gegeben (vgl. RAMINGER 2012: 2).

Natürlich führt die Frage nach der Authentizität unweigerlich zur Frage nach der Inszeniertheit des Bildes. Inwiefern ist *Der Mann mit den blutenden Augen* inszeniert? Verschiedene Aufnahmen des gleichen Motivs zeigen zwar die gleichen Personen, je nach Ausschnitt und Perspektive wirken diese jedoch unterschiedlich. In einem Foto wirkt der Mann links wütend und hält einen Stift in die Kamera; auch weitere Personen sind im Bild zu sehen und nehmen den dreien so den symmetrischen Fokus um das Opfer herum. Insgesamt ist durch die Dynamik des Ereignisses, der Lokation im Park und den überstürzten, chaotischen Entwicklungen ein verhältnismäßig hoher Grad an Authentizität anzunehmen.

Die Fotografie von Wagner gilt als Symbol des ›Schwarzen Donnerstag‹ und des Widerstands gegen den Stuttgarter Bahnhof. In Demonstrationen, die auf den 30. September 2010 gefolgt sind, haben sich viele Demonstrierende

das Bild der blutenden Augen zu eigen gemacht und mit Schminke nachgezeichnet. Das ›Image‹ des von der Polizeigewalt verletzten Mannes wurde aus seinem Kontext am ›Schwarzen Donnerstag‹ mitgenommen und politisch eingesetzt. Auch durch die mehrere Jahre andauernden Verhandlungen über eventuelle Schadensersatzansprüche und -zahlungen der Geschädigten der Proteste wurde eine wiederholte und regelmäßige Erinnerung an die Geschehnisse angestoßen und für den Eingang dieser in die Historie von Stuttgart 21 gesorgt. *Der Mann mit den blutenden Augen* hat somit eine Schlüsselposition im Diskurs der Öffentlichkeit sowie Eingang in das kulturelle Gedächtnis bzw. die kulturelle Erinnerung erhalten (vgl. DRECHSEL 2009; ASSMANN 2004). Damit hat auch der Kanonisierungsprozess, der als maßgeblich für die Wahrnehmung eines Fotos als Medienikone definiert wurde, stattgefunden.

5. Fazit

Zusammenfassend wollen wir am Beispiel der betrachteten Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen* beantworten, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit wir ein Bild als Bildikone betrachten. Wir schlagen, aufbauend auf dem aktuellen Forschungsstand, diese Kriterien vor:

Zuvorderst sollte das Bild – vermeintlich – in der Lage sein, eine komplexe Situation auf ein einzelnes ›Image‹ herunter zu brechen. Die Gefühle der Betrachtenden gegenüber dem veranschaulichten Ereignis müssen darin repräsentiert werden, um es als Abbild dessen wahrzunehmen.

Um diesen Status der ›ehrlichen‹ Abbildung eines Ereignisses zu erhalten, muss ein hoher Anschein von Authentizität im Bild gegeben sein. Dieser geht aus einem (scheinbar) nicht inszenierten Festhalten des Augenblicks hervor. Besonders authentisch sind beispielsweise Fotografien, die eine hohe Dynamik aufweisen – so auch bei *Der Mann mit den blutenden Augen*. Dadurch besitzen diese Bilder ein ›Wirklichkeitsplus‹; man hinterfragt den Entstehungskontext und die vollständige Abbildung der Wirklichkeit nicht oder nur bedingt.

Im Folgenden gelangt das Bild aus der Interpretation des oder der Einzelnen in einen gesellschaftlichen Diskurs, der das ›Image‹ und die damit verbundene Geschichte festigt. Durch die andauernde Verbreitung der Fotografie *Der Mann mit den blutenden Augen* rund um die Berichterstattung zu den Protesten gegen Stuttgart 21 hat das Bild große Bekanntheit in der Diskussion um das Projekt erlangt. Wagner gilt als Symbol des Protestes gegen das Bahnvorhaben; seine blutenden Augen wurden in weiteren Protesten von anderen, geschminkten Demonstrierenden aufgegriffen.

Bildikonen, wie die Fotografie von Dietrich Wagner, zeigen inhaltlich oft ein ungleiches Machtverhältnis – meist von den ›kleinen‹ Menschen als Opfer und einer Institution wie dem Staat als Täter – auf. Im Fall unseres Beispiels wird Wagner als Opfer der Polizei- bzw. Staatsgewalt aufgegriffen, obwohl diese nicht konkret zu identifizieren ist. In anderen Bildern wie der Medienikone des Napalm-Mädchens ist das ebenfalls der Fall: Die Leidende ist zu erkennen,

während die Gefahr diffus im Hintergrund lauert. Den Betrachter überkommt ein Hilfs- bzw. Handlungsimpuls.

Verstärkt wird diese Betrachtungs- und Rezeptionsweise durch Darstellungen von Pathos, wie zum Beispiel einer pietà-ähnlichen Anordnung der Personen in einem Bild. Die Ikone *Toter Christus unterstützt von zwei Engeln* kann als Beispiel für eine emotionalisierende Darstellungsform gesehen werden, in welcher der Mechanismus der Pathosformel wirkt. Bilder, die diese Anordnung reproduzieren, greifen diese unbewusst verankerte Verbindung zu den religiösen Ikonen auf.

Der Mann mit den blutenden Augen ist ein nahezu perfektes Beispiel für die Emotionalisierung einer politischen Diskussion sowie für die Ikonisierung einer politischen Fotografie. Durch die genannten Wirkungen und Darstellungsmechanismen wird ein Bild Symbol für Protest, für gesellschaftlichen Kampf gegen Missstände und für ungleiche Zustände. *Der Mann mit den blutenden Augen* repräsentiert damit nicht nur eine einmalige vergangene Tat, sondern lebt als Ikone weiter in der Debatte um das Volk gegen die Obrigkeit und hat somit das Potential erlangt, auch in der Zukunft politische Missstände zu porträtieren, zu kritisieren und zu emotionalisieren. Ikonisierungen dieser Art werden sich in Zukunft mit dem Verhärten der Fronten in Bürgerbewegungen und Demonstrationen wie beispielweise ›Fridays for Future‹ sicherlich noch einige Male beobachten lassen und bleiben als aktuelle Thematik in den Medien somit höchst relevant.

Literatur

ASSMANN, ALEIDA: Zur Mediengeschichte des kulturellen Gedächtnisses. In: ERLL, ASTRID; ANSGAR NÜNNING (Hrsg.): *Medien des kollektiven Gedächtnisses: Konstruktivität – Historizität – Kulturspezifität*. Berlin [De Gruyter] 2004, S. 45-49

BECKER, COLLEEN: Aby Warburg's *Pathosformel* as methodological paradigm. In: *Journal of Art Historiography*, 9, 2013. https://arthistoriography.files.wordpress.com/2013/12/becker.pdf [letzter Zugriff: 30.10.2019]

BENJAMIN, WALTER: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: BENJAMIN, WALTER: *Abhandlungen. Gesammelte Schriften I. 2*. Herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1991, S. 431-508

DIDI-HUBERMAN, GEORGES: *Das Nachleben der Bilder: Kunstgeschichte und Phantomzeit nach Warburg.* Berlin [Suhrkamp] 2010

DRECHSEL, BENJAMIN: Theoretische Fundierung zum Europäischen Politischen Bildgedächtnis. In: *Online-Modul Europäisches Politisches Bildgedächtnis. Ikonen und Ikonographien des 20. Jahrhunderts*, 09, 2009. www.demokratiezentrum.org/themen/europa/europaeisches-bildgedaechtnis/theoretische-fundierung.html [letzter Zugriff: 20.12.2019]

ECHLE, EVELYN: Pathosformel. In: *Lexikon der Filmbegriffe.* 2012. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3964 [letzter Zugriff: 31.10. 2019]

GÖTTLICH, UDO: Emotionalisierung durch Medien. In: SANDER, UWE; FRIEDERIKE VON GROSS; KAI-UWE HUGGER (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden [VS Verlag für Sozialwissenschaften] 2008, S. 454-459

GRITTMANN, ELKE: Das Bild von Politik: Vom Verschwinden des entscheidenden Moments. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte. Bilder,* 31, 2009, S. 33-38

HEN/DPA: *Wählerverhalten in Baden-Württemberg: Der Minus-Mappus.* https://www.spiegel.de/politik/deutschland/waehlerverhalten-in-baden-wuerttemberg-der-minus-mappus-a-753463.html [letzter Zugriff: 24.09.2019]

IMDAHL, MAX: Ikonik. Bilder und ihre Anschauung. In: BOEHM, GOTTFRIED (Hrsg.), *Was ist ein Bild?* München [Fink] 1994, S. 300-324

MEIER, STEFAN; MARK A. HALAWA: Visual Studies. In: NETZWERK BILDPHILOSOPHIE (Hrsg.): *Bild und Methode. Theoretische Hintergründe und methodische Verfahren der Bildwissenschaft*. Köln [Halem] 2014, S. 209-215

MITCHELL, W.J.T.: Showing seeing: a critique of visual culture. In: *Journal of Visual Culture*, 1(2), 2002, S. 165-181

NAGELWEIHLER, IVO: Die entfesselte Antike: Aby Warburg und die Geburt der Pathosformel. 2012. https://kunstundfilm.de/2012/05/die-entfesselte-antike-aby-warburg-und-die-geburt-der-pathosformel/ [letzter Zugriff: 30.10.2019]

OSWALD, ISABELLA MARTINA: Aby Warburgs Pathosformel. Zur Genese eines bildwissenschaftlichen Begriffs. Diplomarbeit, Universität Wien, historisch-kulturwissenschaftliche Fakultät, 2013, 123S. http://othes.univie.ac.at/28158/1/2013-04-04_9003720.pdf [letzter Zugriff: 30.10.2019]

PAUL, GERHARD: *Bilder, die Geschichte schrieben. 1900 bis heute*. Göttingen [Vandenhoeck & Ruprecht] 2011

PORT, ULRICH: *Pathosformeln: die Tragödie und die Geschichte exaltierter Affekte (1755–1888)*. München [Wilhelm Fink Verlag] 2005

RAMINGER, KATHRIN: Ikone: Wie lässt sich dieser Gattungsbegriff auf einer allgemeinen Ebene in der Kunst- bzw. Bildwissenschaft anwenden? Was zeichnet ikonische Bilder aus und wie wirken sie? 2012. https://diktaturforschung.univie.ac.at/uploads/media/Kathrin_Raminger_Ikone.pdf [letzter Zugriff 21.09.2019]

RITTER, JOACHIM: Pathosformel. In: RITTER, JOACHIM; KARLFRIED GRÜNDER; GOTTFRIED GABRIEL (Hrsg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Bd. 7. Basel [Schwabe Verlag] 1989, S. 202

SACHS-HOMBACH, KLAUS: *Bild und Medium. Kunstgeschichtliche und philosophische Grundlagen der interdisziplinären Bildwissenschaft.* Köln [Herbert von Halem Verlag] 2006

SACHS-HOMBACH, KLAUS: *Bildtheorien: Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2009

SACHS-HOMBACH, KLAUS: *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. 3., überarbeitete Neuauflage. Köln [Herbert von Halem Verlag] 2013

SACHS-HOMBACH, KLAUS: Zur Theorie einer interdisziplinären Allgemeinen Bildwissenschaft. In: *Visual History*, 07.10.2014. https://www.visual-history.de/2014/10/07/zur-theorie-einer-interdisziplinaeren-allgemeinen-bildwissenschaft/ [Letzter Zugriff: 04.01.2020]

SACHS-HOMBACH, KLAUS: *Die Macht der Bilder*. Vortrag an der Uni Tübingen im Rahmen der G1 im Wintersemester 2018/19. https://ovidius.uni-tuebingen.de/ilias3/ilias.php?ref_id=1780464&cmd=view&cmdClass=ilrepositorygui&cmdNode=sx&baseClass=ilrepositorygui [Letzter Zugriff: 15.08.2019]

SCHADE, SIGRID; SILKE WENK: *Studien zur visuellen Kultur. Einführung in ein transdisziplinäres Forschungsfeld.* Bielefeld [transcript Verlag] 2011

SCHIRRA, JÖRG R.J.: Begriffsgenetische Betrachtungen in der Bildwissenschaft. Fünf Thesen. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bild und Medium. Kunstgeschichtliche und philosophische Grundlagen der interdisziplinären Bildwissenschaft*. Köln [Herbert von Halem Verlag] 2006, S. 197-215

SCHIRRA, JÖRG R.J.; KLAUS SACHS-HOMBACH: Bild und Wort. Ein Vergleich aus bildwissenschaftlicher Sicht. In: *Essener Linguistische Skripte (ELiSe)*, 6(1), 2006, S. 51-72

SCHUSTER, MARTIN; BERNHARD P. WOSCHEK: *Nonverbale Kommunikation durch Bilder.* Stuttgart [Verlag für Angewandte Psychologie] 1989

SONTAG, SUSAN: *Das Leiden anderer betrachten*. München [Hanser] 2003

WARBURG, ABY: Dürer und die italienische Antike. In: *Verhandlungen der 48. Versammlung deutscher Philologen und Schulmänner in Hamburg vom 3. bis 6. Oktober 1905,* 1906, S. 55-60

WARNKE, MARTIN: Vier Stichworte: Ikonologie – Pathosformel – Polarität und Ausgleich – Schlagbilder und Bilderfahrzeuge. In: HOFMANN, WERNER; GEORG SYAMKEN; MARTIN WARNKE (Hrsg.): *Die Menschenrechte des Auges. Über Aby Warburg*. Frankfurt/M. [Europäische Verlagsanstalt] 1980, S. 53-83

WOLFRUM, EDGAR; CORD ARENDES: Die Macht der Bilder. In: *Ruperto Carola*, 2, 2006. https://www.uni-heidelberg.de/presse/ruca/ruca06-2/8.html [Letzter Zugriff: 20.08.2019]

[Inhaltsverzeichnis]

Henning Mayer

Soziale Vexierbilder: Zur motivierenden Verklammerung von Spiel und Ernst in virtuellen Beobachtungsarenen

Abstract

The present article aims to sketch the use of game-based incentive mechanisms in serious matters (e.g. in the context of recruiting or customer retention) as a threshold state that motivates users to participate on an ongoing basis by promising opportunities for being ›discovered‹ without taking any risk. For this purpose, a heuristic is developed using the example of ancient and modern war games, which translates the juxtaposition of game and seriousness into an addictive succession of motivating opportunities for discovery and playful retreat spaces.

Der Beitrag versucht den Einsatz von spielerischen Anreizmechanismen (Gamification, Serious Games) in ernsten Angelegenheiten (z.B. des Recruitings oder der Kundenbindung) als Schwellenzustand zu verstehen, der Nutzer_Innen dadurch zur fortlaufenden Beteiligung motiviert, dass er ›Entdeckungsgelegenheiten‹ ohne Risiko verspricht. Hierzu wird am Beispiel von alten und neuen Kriegsspielen eine Heuristik erarbeitet, die das paradoxe Nebeneinander von Spiel und Ernst in ein handlungstreibendes Nacheinander von motivierenden Entdeckungsgelegenheiten und spielerischen Rückzugsräumen übersetzt.

1. Einleitung

Die spätestens im *linguistic turn* (vgl. RORTY 1967) angelegte Hinwendung der Sozialwissenschaften zu wahrnehmbaren und in Kommunikationsanschlüssen mediatisierten und mediatisierenden Bildphänomenen spricht für eine systematische Integration der begrifflichen Grundlagen von Soziologie und Bildwissenschaften (vgl. SACHS-HOMBACH 2014). Insbesondere medien- und kommunikationssoziologisch orientierte Zugänge beschäftigen sich mit Bildern als Mittel sozialer Alltagskommunikation (vgl. u.a. MÜLLER/SOEFFNER 2018), als Formen der Medienwirkung aber auch ihrer aktiven Aneignung (vgl. JÄCKEL 2010). Wie u.a. Andreas Schelske (2005) zu Recht betont, finden hierbei mitunter vorschnelle Übernahmen konstitutiver Merkmale von Bildern in die Theoriearchitekturen der Soziologie statt, die eine entsprechende Rückbindung an die Grundlagen einer interdisziplinären (und in diesem Sinne ›allgemeinen‹) Bildwissenschaft erkennen lassen. Geht man davon aus, dass Bildphänomene nicht nur »als genuine Reflexionsmedien« (NAUMANN 2014: 86) für sozialwissenschaftliche Erkenntnisinteressen, sondern auch soziologische Beobachtungen als Gegenstände einer allgemeinen Bildwissenschaft verstanden werden können, dann ist ein Zusammenrücken methodologischer und theoretischer Prinzipien anhand von geteilten Forschungsgegenständen anzuraten.

Insbesondere mit Blick auf eine gegenwärtig stattfindende, paradigmatische Verschiebung der soziologischen Sozialtheorie von ›extensiven‹ Strukturen, Institutionen und anthropozentrischen Konstanten hin zu soziotechnischen Relationen, ›intensiven‹ Affekten und Immersionsphänomenen (vgl. u.a. SEYFERT 2019; BARAD 2015; LATOUR 2014; MASSUMI 1995) kann die Soziologie verstärkt von einer informierten Bildwissenschaft profitieren. Im Zusammenhang mit neuen kybernetischen Interaktionsmedien, Infrastrukturen und Verschaltungsangeboten »skopischer Interfaces« (KNORR-CETINA 2012) lassen sich mithin zahlreiche Verwechslungen und wiedereinbrechende Ambiguitäten in soziologische Begriffe der Rolle, Handlungsträgerschaft aber auch der sozialen Adressabilität an sich beobachten. Im Anschluss daran lohnt es sich, nicht nur die konkrete Bildverwendung, sondern auch Wahrnehmungsprobleme zu fokussieren, die sich im Zusammenhang mit *bestimmten* Bildtypen stellen. Ein solches Problem, das mit den oben kursorisch erwähnten Sozialfiguren der Oszillation von Referenzen korrespondiert, ist die phänomenologische Frage nach der Besonderheit von sog. Vexier- oder Kippbildern.

Wie Schirra und Sachs-Hombach (2007: 46) ausführen, ist eine Unterscheidung von »figure« und »ground« hilfreich, um die mediale Besonderheit von Bildern zu untersuchen, deren wahrnehmbare Form (oder Figur) augenblicklich (im Rahmen einer Grundierung) wechseln kann. Im Rückgriff auf Heiders (1927) Medium/Form-Unterscheidung skizzieren die Autoren bildliche Darstellungen (Verlaufsform: »to show«) als eine Art Medium zweiter Ordnung, in dessen (lose gekoppelten) Substraten nicht nur bestimmte Formen fixiert, eingeprägt oder streng gekoppelt werden (wie z.B. in der Sprachverwendung), sondern die Ambiguität zwischen aktueller Figur und im Medium dieser

Grundierung gleichzeitig auch möglicher Alternativfiguren selbst wahrgenommen werden kann. Das Bild macht also gleichzeitig verschiedene, möglicherweise widersprüchliche Formen verfügbar, ohne damit die Wahrnehmung oder Rezeption als solche zu gefährden. Ein derartiges Verständnis von Bildern, die sich gleichzeitig immer auch anders sehen lassen, die immer A *und* B sind (als zwei Figuren einer Gestalt), die also mit Michel Serres (1981) ›parasitär‹ zwischen den Referenzen liegen, ermöglicht Anschlussfragen nach dem ›wie‹ dieses ›und‹ – also nach einer Kontextur, die die Wahrnehmung zwischen A und B springen lässt. Der vorliegende Beitrag versucht, diese Kontextur mit dem Begriff des Schwellenzustandes zu fassen und unmittelbar auf einen Fall anzuwenden, an dem eine besondere Paradoxie der Gleichzeitigkeit widersprüchlicher Formen sichtbar wird: Sogenannte Serious Games nutzen spielerische Anreizmechanismen, um z.B. Kunden zu binden oder geeignete Mitarbeiter identifizieren zu können. Diese Spiele sind gewissermaßen beides: ernste und doch spielerische, spielerische und doch ernste Angelegenheiten.

2. Serious Games

Der Einsatz von spieltypischen Elementen in Bildungs- (vgl. RITTERFELD/CODY/VORDERER 2009; DORMANN/WHITSON/NEUVIANS 2013), Nachhaltigkeits- (vgl. OWEN 2013) aber auch Gesundheits- (vgl. LISTER et al 2014) und Finanzdienstleistungskontexten ist einer der wohl bedeutsamsten Trends zur Kundenbindung der letzten 10 bis 15 Jahre. Solche häufig mit dem Buzzword der *Gamification* (vgl. DETERDING et al 2011) belegten Anreizmechanismen der ›spielerischen Rahmung‹ von ernsthaften Anliegen (vgl. BOGOST 2011) wurden vorbehaltlich unter verhaltensökonomischen Gesichtspunkten des *Nudgings* (vgl. EYAL 2013 und insbesondere ARIELY 2008) untersucht, erfreuen sich neuerdings aber auch in den Sozial- und Kulturwissenschaften zunehmender Popularität. Ausgehend von einer dem *serious gaming* zugrundeliegenden Paradoxie des Aufeinandertreffens von Spiel und Ernst (vgl. ROCKWELL/KEE 2011) wurde bis dato versucht, dieses Kollisionsverhältnis entweder in die eine (›entertainment‹ als Primärziel der Nutzung solcher Applikationen (vgl. MICHAEL/CHEN 2006)) oder in die andere Richtung (›work objectives‹ (vgl. STATLER/HERACLEOUS/JACOBS 2011: 237) als Primärziel) aufzulösen.

Die vorliegende Arbeit unternimmt den Versuch, solche ›ernsthaften Spiele‹ als Schwellenzustände zu plausibilisieren, die gerade dadurch zur fortlaufenden Teilnahme motivieren, dass sie die_den Nutzer_in im Unklaren darüber lassen, ob im Spiel durchgesetzte Handlungen ernsthafte Konsequenzen nach sich ziehen oder nicht. Um den Kontrast zwischen Spiel und Ernst auf die Spitze zu treiben, konzentriert sich dieser Beitrag auf in Militärkontexten eingesetzte Kriegsspiele, die der_dem Spieler_in die Armee als potenzielle Arbeitgeberin schmackhaft machen sollen. Ausgehend von der Annahme, dass eine als faszinierend erlebte Verklammerung von Spiel und Ernst kein notwendigerweise zeitgenössisches Phänomen ist, startet der Artikel mit einer

kulturhistorischen Aufarbeitung von Kriegsspielen als Vorbereitungs- oder Planspiele für den Ernstfall und begleitet Simulationen dieser Art in ihrem Übergang von analogen (Brett- und Reliefspiel) zu digitalen Spielumgebungen. Am Beispiel des Computerspiels *America's Army*, das vom US-Militär zu Recruiting-Zwecken entwickelt wurde, wird mit Niklas Luhmanns (2003) Begriff der »Risikokommunikation« versucht, eine Heuristik zu erarbeiten, die das Nebeneinander von Spiel und Ernst in ein handlungstreibendes Nacheinander von motivierenden Entdeckungsgelegenheiten und spielerischen Rückzugsräumen übersetzt. Ist das wirklich noch Spiel? Und wenn nicht, wie ist es denn?

3. Kriegsschauspiel als Simulation von Realität

3.1 Zum Schachspiel

Im Preußen des frühen 19. Jahrhunderts wird das Kriegsspiel erstmals als eigenes Genre zur spielerischen Vorbereitung auf Krieg – als »taktisches Kriegsspiel« (HILGERS 2000: 59) oder *Planspiel* zu militärischen Zwecken – eingeführt. Noch bevor »Kriegs- und Domänenrath Leopold George Baron von Reiswitz 1812« (HILGERS 2000: 62) die taktische Spielkommode einrichtet, untersucht »Herzog August der Jüngere« (HILGERS 2000: 59) Mitte des 17. Jahrhunderts die Lust am Schachspielen als strategisches Motiv. In Anlehnung an August identifiziert von Hilgers das Schachbrett (die »Spielfläche«) als Folie der Konvergenz von »Figuren und Spielbrett« (beide HILGERS 2000: 60). Figur und Spielbrett konvergieren – präziser – in den gegenbedingten Restriktionen möglicher Spielzüge. Es geht nicht mehr um die Identifikation des Spielers mit den Bewegungsalternativen einer Spielfigur, sondern um die Beobachtung der Spielsituation als Rechenproblem – als Herausforderung der Zusammenstellung vieler verschiedener Figuren nach Maßgabe einer Strategie, die nur in der durch das Brett bereitgestellten Infrastruktur realisiert werden kann. Gleichzeitig vermerkt von Hilgers, dass das so angenommene Schachspiel (hier: »König-Spiel«) ein Spiel mit der Rollenkonfiguration des Spielers erlaubt, der potenziell alltagsrealistische Funktionen (wie »Marschall, Rat oder Kurier« (HILGERS 2000: 61)) am Schachbrett symbolisch auf ihre konventionelle Qualität testen kann. Damit argumentiert er nahe an Udo Thiedeke, der »Schach als Ordnungsspiel« (THIEDEKE 2010: 23) vermutet, in dem Souveränitätsroutinen unverbindlich trainiert werden können. Entscheidend ist hier, dass ›Spiel‹ vornehmlich die Wiederaufführung von Alltagsproblemen des Adels in einem strategischen Kollisionsverhältnis nachbildet, dabei aber Konsequenzen der Kollision unter Spiel ≠ Ernst verbuchend ausklammert:

> Hier kann der Kampf um Ränge erprobt, evtl. in Partien unter Konkurrenten sogar simuliert werden, ohne dass dies politische oder territoriale Folgen nach sich zieht (THIEDEKE 2010: 24).

Im Rahmen des Schachspiels werden so vor allem Konsequenzen einzelner Züge geprobt, spielerisch angedeutet und im beschwichtigenden ›Ist-doch-nur-

ein-Spiel‹ Moment entschärft. Der Ausgang einer strategischen Operation erlaubt, Folgeoperationen an ebendiesen Ausgang anzupassen (zu lernen), »ohne die Gesellschaft insgesamt zu destabilisieren« (THIEDEKE 2010: 25).

3.2 Zur Spielkommode

Mit Einführung von Reiswitz' »mächtige[r] Kommode« (HILGERS 2000: 63) wird zunächst das Schachbrett durch äußerst detaillierte, topologisch modellierte Landkarten ersetzt, die als Spielfelder den Arealen heutiger (computerbasierter) Fantasy-Rollenspiele ähneln. Es ist jetzt nicht mehr nur die Anordnung benutzbarer Felder (wie beim Schach), die über formale Schritte zur Einhaltung strategischer Prämissen entscheidet, sondern das räumliche Relief möglicher Hindernisse wie Berge, Seen und Wälder. Spielern_Spielerinnen, die auf solchen Spielfeldern gegeneinander antraten und für sich über je unterschiedliche territoriale Ausgangspositionen verfügten, wurde so in besonderer Weise abverlangt, Eigenheiten des abgebildeten Geländes in die Strategie mit aufzunehmen und den Gegner in ›Fallen zu locken‹. Es wird also interessant, die unveränderliche Umgebung proaktiv für sich zu nutzen[1] und zugleich davon auszugehen, dass der Gegner unter gleicher Ausgangslage (aber aus einer abweichenden Perspektive) dasselbe tut. Spielzugentscheidungen müssen so den perspektivischen Pluralismus der zwischen Spielern unterschiedlichen Zurechnung von statischen Hürden mitdenken lassen. Wichtig ist, dass die Landkarte selbst als ein verkleinertes, im Maßstab von 1:2373 modularisiertes Abbild im Vorlauf vermessener ›realer‹ Areale entwickelt wurde und so Gegenstandsbezug zu in kriegerischen Auseinandersetzungen als Austragungsorte zur Auswahl stehenden Gebieten sicherstellte (HILGERS 2000: 67).

Diese empirische Grundierung der Spielareale muss dann auch als eine entscheidende Prämisse verstanden werden, die, im Unterschied zum stärker schematisierten Schachspiel, eine realitätsgetreue Testumgebung für Trainingszwecke hoher Militärs und Offiziere bereitstellt. Es muss (tautologisch: zur Vorbereitung) für den Ernstfall trainiert werden können. Und Training heißt, dass gescheitert werden können muss, dass also Rekursionen oder Feedback-Loops einer Verfeinerung der strategischen Spielpläne entgegenkommen, die sich im kriegerischen Ernstfall als Konkurrenzvorteil gegenüber den Untrainierten auszeichnet. Jedes Spiel ist dann ein Test der Ernsthaftigkeit, der seine eigenen Motive aus der Unterhaltung am Bruch mit dem Spiel gewinnt: Der_die erfolgreiche Spieler_in ist mutmaßlich auch gute_r Stratege_Strategin außerhalb des Spiels, während dieser Übergang durch die innere (kartographische) Anlehnung des Spiels an eine kriegerische Wirklichkeit bewiesen wird. Oder pointiert formuliert – man lernt Krieg im Spiel. Diese Einschätzung teilend, identifiziert Reiswitz die eigentliche Innovation seiner

[1] Das Gelände zu nutzen heißt, auf seine spezifischen Gegebenheiten noch spezifischer zu reagieren: »Es ist letztlich nur eine Frage des Abstraktionsgrades von Signifikanten, die zwischen strategischem und taktischem Raum für Reiswitz eine Unterscheidung macht – auf Kombinatorik beruhen sie beide« (HILGERS 2000: 63).

Spielkommode darin, ein »uneigentliches Spiel« (HILGERS 2000: 66) zu sein, das – wiederum im Anschluss an die bereits in der Einleitung erwähnten *serious games* – sich in besonderer Weise durch eine spielerische Vermittlung ernster Inhalte auszeichnet (DENKER 2013).

Das analoge Kriegsspiel kann also als Vorbereitungsspiel für den Ernstfall angenommen werden und muss in dieser Form über die reine Spielsituation hinausreichen. Für die hier entfaltete Argumentation liefert das aber noch kein ausreichendes, theoretisches Fundament. Bevor sich der Computersimulation zugewendet wird, soll zweierlei versucht werden: Erstens eine Modernisierung des Simulationsbegriffs in Anlehnung an Jean Baudrillards poststrukturalistische Simulationstheorie, der dann zweitens auf digitale Simulationsspiele angewendet wird.

3.3 Simulation nach Baudrillard

Folgt man Baudrillards evolutionstheoretisch unterfütterten Untersuchungen zur (post)modernen Gesellschaftssemantik, so wird ›Simulation‹ erst mit Einführung digitaler und digitalisierender Technologien allgegenwärtig (vgl. BAUDRILLARD 2005: 79). Die gesellschaftliche Selbstbeschreibung ist, nach den Zeitaltern der Imitation (Renaissance) und der seriellen Produktion (Industrialisierung), gekennzeichnet durch eine Vielzahl koexistierender virtueller Modelle, die jeweils für sich unterschiedliche Entwürfe der Erklärung einer gesamtgesellschaftlichen Umwelt bereitstellen, ohne dazu eine ontologische Wirklichkeit berücksichtigen zu müssen. Solche Modelle, wie beispielsweise umfassende Erklärungsparadigmen der Genetik oder Quantenphysik, können ob ihrer binär operationalisierten Wirkungsfunktion ausschließlich (und das heißt: in sich selbst genügsam) selbstreferentiell angezählte, simulierte Wirklichkeiten konstituieren. Jedes Modell gibt dann eine ihm eigene Beobachtungsstruktur vor. Äußere Phänomene werden ausschließlich als Bestätigungsgelegenheiten der inneren Konsistenz des Modells beobachtet. Es testet beziehungsweise fragt die (zumindest für Baudrillard verloren gegangene) Realität im Selbstbezug ab, bleibt dabei aber Feedback-resistent. Oder: es exponiert sich selbst als Erklärungsinstanz von Wirklichkeit, unterschlägt dabei aber die dem vorausgehende Übersetzungsleistung ihrer Repräsentationen. Modelle simulieren Weltbezug (›ohne mit der Welt verbunden zu sein… ‹), ohne die Welt imitieren zu müssen (›…denn die Verbindung ist obsolet geworden‹). Abseits der Modelle ist also wirklich *nichts* mehr – denn sie befragen sich fortan selbst. Und was verändert sich vor diesem Hintergrund mit dem Übergang von analogen zu digitalen Spielumgebungen?

Wenn man also Baudrillard folgend annimmt, dass die Simulation ihre operationale Perfektion anstrebt, also ihre Handlungsfähigkeit in sich selbst begründet, dann ist die Reiswitz'sche Spielkommode noch keine Simulation im eigentlichen Sinne. Obgleich das analoge Kriegsspiel über ein eigenes Regelwerk verfügt, werden die Regeln des Spiels durch die menschliche Entscheidungsfreiheit über Einsatz und Stärke der Sanktionierung von Regelverstößen

relativiert. Erst das digitale Computerspiel – so die These – kann eine Spielumgebung voraussetzen, die die Simulation gegenüber wirklichen Einwänden abhärtet.

Entscheidendes Merkmal programmierter Computerspiele, in deren basalen Spielaufbau Nutzer nur noch mittelbar eingreifen können, ist die Verabsolutierung der Spielregeln. Die in analogen Spielsituationen mögliche Sanktionierung von Regelverstößen wird im digitalen Spiel obsolet, wenn alles nicht im Sinne der Spielregeln Ausgestaltete erst gar nicht gespielt werden kann. Regelverstöße sind keine Sonderfälle des Spielverlaufs mehr, in dem ein menschliches Gremium auf Grundlage institutionalisierter Spielregeln selbst über mögliche Sanktionen entscheidet (und dann zumindest möglicherweise die situative »Aufweichung oder Abänderung der Regeln« (THIMM/WOSNITZA 2010: 39) folgt). Stattdessen ist die programmierte Spielstruktur im Sinne ihrer algorithmischen Tiefenstruktur nicht kompromissbereit. Regelverstöße werden schlicht exkludiert. Einzige Sanktion ist dann, überhaupt nicht spielen zu können (*error*). Alles, nicht im Sinne der a priori programmierten Spielstruktur Intendierte, kann unter Voraussetzung, das Programm nutzen zu müssen, damit gespielt wird, nicht gespielt werden. Die Spielregeln einzuhalten, fällt mit der Bedingung, das Spiel beginnen zu können, zusammen. Thimm und Wosnitza fassen zusammen: »Nur die Handlungen, die den Regeln eingeschrieben sind, können im Spielverlauf auch von den Spielern ausgeführt werden« (THIMM/WOSNITZA 2010: 40). Gleichzeitig sieht dieses exklusive Regelwerk »Handlungsvarianz« (THIMM/WOSNITZA 2010: 40) nur im Sinne der Regeln vor. Es simuliert Unsicherheitsbereiche, die Spielentscheidungen andeuten, rechnet aber selbst mit dieser Unsicherheit als Moment der mit Sicherheit bestimmten Grenzen des Spiels. Der_die Spieler_in reagiert also immer im Sinne des gespielten Programms. Das digitale Spiel »oszillier[t] zwischen Freiheit und Einschränkung« (THIMM/WOSNITZA 2010: 40) und hat auf jede Spielhandlung des_der Nutzers_der Nutzerin eine programmierte Antwort. Im Rückbezug auf Baudrillard ließe sich ein derart digitalisiertes Kriegsspiel dann tatsächlich als Simulation verstehen. Die Simulation käme einer Verwechslung von Realität unter Maßgabe der Spiellogik gleich, die absolut (man könnte sagen wasserdicht) realitätsfern ist.

Damit wären nun zwar Computerspiele als Simulationsspiele besonderer Ordnung identifiziert, nicht aber die Besonderheit des Spielens von Krieg. Die weitergehende These ist, dass es digitale Kriegsspiele gibt, die sich gerade in ihrem Widerspruch zu den oben ausgeführten Überlegungen verstehen lassen:

> But it is precisely the development of war games that shows how much the real intrudes into the simulation media, which is the case whenever the simulation reaches its limit and suffers disturbances (HILGERS 2008: 63).

4. ›America's Army‹ als Realisierung der Simulation

America's Army[2] ist eine im Multiplayer- (*online*) wie Singleplayermodus (*offline*) spielbare Computersimulation, die als Recruiting Maßnahme der US-Army, »on the Internet« (LENOIR 2003: 14) verbreitet wird. Neben »1,2 Millionen« (PATALONG 2002a) gepressten CD's der ersten Version wird das Spiel seit 2002 bis heute – mittlerweile in der dritten, aktualisierten Version – als Freeware vertrieben. Bis 2009, so berichtet die PC Games, kostete das Spiel die Army »über 30 Millionen US-Dollar« (BAYER 2009). Das Spielszenario umfasst ein im Stile amerikanischer Bootcamps inszeniertes Tutorial, in dem sich der_die Spieler_in für das im Multiplayer Modus organisierte Onlinespiel qualifizieren muss. Gleichzeitig werden im Online Modus besonders erfolgreiche Spieler_innen direkt von der Army kontaktiert und auf »zusätzliche Informationen« (PATALONG 2002b) vorbereitet. Entgegen der in diesem Beitrag gewonnenen Beobachtung der preußischen Spielkommode weiter oben ist *America's Army* nicht nur ein dreidimensional programmiertes, digitales, sequenziell single- wie multiplayerbasiertes Spiel, sondern auch kein klassisches ›Übungsspiel‹, das Militärs vorbehalten bleibt. Die US-Army hofft vor allem auf die Werbewirkung des Spiels, um potenzielle neue Rekruten von sich zu überzeugen (hier wird der bereits geleisteten Klassifizierung von *America's Army* als *serious advergame* bei NIEBORG 2004a gefolgt). Der Ernstfall wäre dann ein tatsächlicher Eintritt in die Armee als Konsequenz des gelungenen Spieldesigns.

> The game can be played absolutely straight, as an honest representation of the service especially regarding ethics, codes of conduct, and professional expectation, and extending to accurate depiction of hierarchy, missions, weapons, equipment, uniforms, settings, discipline, tactics, procedure – in short this was to be a game a platoon sergeant could play without wincing (DAVIS 2003: 269).

Wenn man Margaret Davis hier zustimmt, dann taucht die Army im Spiel als detaillierte Darstellung ihrer tatsächlichen, in den Baracken vorzufindenden Organisationsrealität auf. Der Ernstfall wird also spielbar simuliert und unter Gesichtspunkten des Spieldesigns so hergerichtet, dass »the best the military has to offer« (LENOIR 2002: 14) zumindest als so interessant wahrgenommen wird, dass Eintritte in die Army wahrscheinlicher werden (und dann wiederum so wahrscheinlich, dass sie die 30 Mio. Dollar wert sind). Spätestens hier stellt sich die Frage nach den Techniken der Faszination des Spiels, das seitens der Army seinen avisierten Höhepunkt erreicht, wenn nicht mehr nur gespielt, sondern ernsthaft eingetreten wird. Beobachtet wird nun also das Zurechnungsproblem des Zusammentreffens von Krieg als Ernst im Spiel mit Krieg – jetzt zusätzlich zu einem Zeitproblem: Es gibt ein intendiertes, analoges ›Nach-dem-Spiel‹ im Verständnis des Spiels als Rekrutierungsmaßnahme.

[2] www.americasarmy.com [letzter Zugriff: 15.01.2020]

Es ist zu vermuten, dass *America's Army* sich an dieser Schnittstelle von Spiel zu Ernst aus Perspektive der Spieler_innen nicht festlegt: Solange nur gespielt wird, kann es sich noch nicht um Ernst handeln – auch dann nicht, wenn Drittparteien schon längst dabei sind, die Leistungsdaten der Spieler_innen mit Blick auf eigene Qualifizierungskriterien vergleichend auszuwerten. Wie also muss ein solches Spiel gestaltet sein, damit spielerisch genossen wird, was schon bald Ernst werden könnte? Zur Beantwortung dieser Frage muss zunächst die dieser Arbeit zugrundeliegende Unterscheidung von Spiel und Ernst geschärft werden.

Gregory Bateson findet den Anlass zur Auseinandersetzung mit einer »Theory of Play and Fantasy« (BATESON 2000: 177-193) Mitte des 20. Jahrhunderts in der Beobachtung junger Affen im »Fleishhacker Zoo« San Franciscos. Die Tiere unterhielten ein »combat-game«, ohne sich im Zuge der spielerischen Auseinandersetzung zu verletzen. Auf Grundlage dessen vermutete Bateson, dass die Tiere sich gegenseitig metakommunikativ darüber einigen mussten, dass »this [what happens] is play« (BATESON 2000: 179). Ausgehend davon abstrahierte er ein theoriefähiges Modell bestimmter Charakteristika, die allen Spielzusammenhängen innewohnen:

Spielsituationen setzen die Signalisierung voraus, nur Spiel zu sein. Alle Mitspieler müssen sich darüber im Klaren sein und Signale als Signale nicht nur verstehen, sondern auch reflektieren und hinterfragen können »which can be trusted, distrusted, falsified, denied, applified, corrected and so forth« (BATESON 2000: 178). Die Form des Verstehens ist dann vielmehr ein im gemeinsamen Einverständnis organisiertes Missverstehen ernsthafter Zeichen als Spielsymbole – der ironische Aufgriff alltäglich ernstgemeinter Handlungen (»[t]hese actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote« (BATESON 2000: 180)) als reine Andeutungen. Der spielerische Biss verfolgt eben nicht eine Verletzungsabsicht, die im Ernstfall vorausgesetzt werden muss. Erving Goffman erweitert das Modell, indem er von situationsangepassten und nahezu unmerklichen Signalisierungshandlungen der Spielteilnehmer_innen ausgeht, die eine Rahmensituation (*frame*) institutionalisieren, auf deren Innenseite ironische Handlungen (*actions*) zum Normalzustand der spielerischen Auseinandersetzung werden (GOFFMAN 1974: 30). Der Rahmen markiert die Spielsituation (*game*), während innerhalb der Situation mit Dirk Baecker »Handlungen vollzogen werden, die nicht bedeuten, was sie bedeuten« (BAECKER 1993: 157). Solche Handlungen nennt Goffman »play [activities] « und setzt zugleich voraus, dass die Spielenden »seem to have a clear appreciation that it is play, that is going on« (GOFFMAN 1974: 40f.).

Spiel lässt sich also Bateson und Goffman folgend in zwei Dimensionen beobachten: Als mitlaufender Frame, der eine Situation anzeigt, die dezidiert nicht ernst ist (*game*) – und als im Rahmen dieser Situation mögliche Handlung, die gar nicht ernst gemeint sein kann (*play*). Wie lässt sich das Kriegsspiel im Rahmen dieses Modells verstehen?

Die Unterscheidung von Spiel und Ernst ist eine Frage der Abgrenzung von vordergründiger und hintergründiger Handlung – also von Andeuten und ›Auch-so-meinen‹. Tatsächlich lässt sich annehmen, dass zumindest nach der Handlung auch für einen äußeren Beobachter_innen (der ja im Gegensatz zu allen Spielteilnehmern_innen *im* Frame nicht metakommunikativ darüber in Kenntnis gesetzt wird, dass ›it is play, that is going on‹) sichtbar wird, ob eine Handlung spielerisch oder ernst gemeint war[3] (Indikator). Auch ein Kriegsspiel kann ein reines Spiel (als reine Andeutung) im Sinne Batesons sein, wenn Konsequenzen der Spielhandlung nicht über das Spiel hinaus reichen. Auch wenn die bei Reiswitz an der Spielkommode mehr oder weniger erfolgreichen Spielzüge keine direkten Konsequenzen außerhalb des Spiels hatten, so bewirkten sie doch zumindest indirekt, dass der_die Spieler_in in einer Reihe spielerischer Erfolge im Ernstfall über taktisches Rüstzeug verfügt. Dann muss gefragt werden, wie authentisch ein Spiel (als Spiel) ist, wenn das Spiel Mittel zum Zweck für den Ernstfall wird.

Wenn man fragt, ob *America's Army* vor diesem Hintergrund ein Spiel ist, dann sind zwei Antworten möglich: Ja, im Verständnis einer realistischen Simulation von Kriegshandlungen, die innerhalb eines eindeutig markierten Spielbereichs ohne ernste Konsequenzen bleiben. Und nein, hinsichtlich des Spiels als Mittel zur Rekrutierung neuer Soldat_innen außerhalb des Spiels – als wesentliches Motiv der Spielentwickler_innen. Diese offensichtliche Ambivalenz lässt sich durch eine Unterscheidung von ›Spiel, als ob es Ernst wäre‹ und ›Ernst, als ob es Spiel wäre‹ auf den Punkt bringen.

Spielszenario und Spielmechanik von *America's Army* folgen einer Architektur der realistischen Darstellung. Es abstrahiert realistische Situationen als Kulisse und Raum für Spielhandlungen. Gleichzeitig wird die Abstraktion mit hyperrealistischen Animationen angereichert.[4] Hyperrealistische Animation meint hier, dass die Spielmechanik auch dann Fehlschüsse und Ungenauigkeiten vorsieht, wenn sie darauf verzichten könnte. Insofern findet eine in Perfektion angestrebte Übernahme der Fehlerhaftigkeit von Realsituationen statt.

5. ›Ernst als ob es Spiel wäre‹

Der Spielprozess lässt sich in drei, für die Argumentation dieser Arbeit bedeutsame, aufeinanderfolgende Phasen einteilen. (1) Eine Qualifikationsphase, in der alleine gegen standardisierte Hürden gespielt wird; (2) den kooperativen und online-basierten Multiplayermodus, in dem diverse, echte Spieler_innen über Avatare (als Mitglieder unterschiedlicher Teams) zu bestimmten

[3] Wie sonst auch hätte Bateson das Verhalten der Affen als Spielhandlungen erkennen können.
[4] In der aktuellsten Version von *America's Army* umfasst das unter anderem laufend aktualisierte historische Referenzen. Eine anschauliche Übersicht findet sich in der Spielbeschreibung unter http://aa3.americasarmy.com/recon.php. Darüber hinaus lohnt sich ein Blick in die diskursanalytisch begründeten Gedanken zur »History as Simulation« in WERNING 2009: 196-199.

Aufgaben gegeneinander antreten; und zuletzt (3) die Phase, in der besonders erfolgreiche Spieler_innen von Talentscouts der Army auf Grundlage ihres Spielerfolgs mit expliziten Rekrutierungsinteressen kontaktiert werden.

Sobald sich der_die Spieler_in im Singleplayer *Bootcamp* für den Onlinemodus qualifiziert hat, wird das Solospiel hinfällig. Ab jetzt wird im Konkurrenzfeld anderer Spieler_innen die eigentliche Spielwelt von *America's Army* zugänglich. Thiedeke sieht in solchen online-basierten, echte Menschen mit äquivalenten Spielavataren interaktiv integrierenden Multiplayer-Spielen eine Verdopplung von Wirklichkeit(en). Das Duplikat verlängert dann die »aktuellen Wirklichkeitsbedingungen« (THIEDEKE 2010: 29) als soziales Artefakt in die virtuelle Spielwelt. Das heißt, unter gleichbleibender Qualität kommunikativer Orientierungsreferenzen (Diskurs, Feedback, vergleichbare Auf- und Abstiege im Ranking) wird am Maßstab der analogen Wirklichkeit möglich, was ohne Spielzugang unmöglich bleibt (»Vermöglichung« (THIEDEKE 2010: 29)). Selbst der unsportlichste Gamer kann in *America's Army* Ausdauersprints anstellen, Frauen können über männliche Avatare in Kommunikationszusammenhängen als männlich auftauchen und schlichtweg alle können immer wieder »von den Toten [auferstehen]« (THIEDEKE 2010: 29). Für Thiedeke reicht das aus, um annehmen zu können, dass unter computerisierten Spielbedingungen eine zweite, digitale Realität in die erste analoge Realität eingezogen wird, die exklusive (also nur in den Interaktionsroutinen des Spiels mögliche) Kommunikationsgelegenheiten sicherstellt. Diese exklusiven Kommunikationsgelegenheiten geben sich – und darauf kommt es an – potenziellen Spieler_innen selbst nur dann als exklusiv zu erkennen, wenn nicht gleichzeitig gespielt wird. Sobald gespielt wird, taucht der (für äußere Beobachter_innen als exklusiv erkennbare) Spielrahmen für den involvierten Spieler_innen nur noch als »Inklusionsbereich« (THIEDEKE 2010: 29) auf, der die Beschränkungen der ersten, analogen Realität abschattet. Damit argumentiert Thiedeke in überraschender Nähe zu Luhmanns (1984) medientheoretischen Analysen zur Schrift, die – in Abgrenzung zur Sprache – erstmals eine klare Durchsetzung der Trennung von Handeln und Beobachten vorgibt. Aus dem Sachverhalt folgend, dass »man während des Lesens kaum handeln und auch an den gerade ablaufenden Handlungen anderer kaum teilnehmen kann« (LUHMANN 1984: 409), vakuumiert die gelesene Mitteilung eines Schriftstückes sozusagen eine einschätzende Beobachtung des Textes, weil sie Handlungen während des Lesens (außer des Lesens) ausschließt. Analog hierzu ist anzunehmen, dass auch die akute Computer-Spielhandlung eine gleichzeitige Beobachtung der Spielgrenzen (als zweite Wirklichkeit) für den_die Spieler_innen verunmöglicht, insofern sich Beobachtungen während des Handelns verbieten. Sich selbst als Spieler_innen zu beobachten und zu Spielen bleibt möglich, allerdings nur im Nacheinander.

Mit Blick auf die Rekrutierungsinteressen der Armee wird so also eine in besonderem Maße künstliche Beobachtungssituation hergestellt. Sobald das Spiel erlaubt, dass Spieler_innen als Spielhandelnde in einen zweiten Wirklichkeitsbereich eintauchen können, ohne sich dabei selbst als Spieler_innen beobachten zu können, können auch beobachtende Dritte die Spieler_innen in

den gamifizierten Publikumsrollen der Organisation (Armee) auf Leistungsparameter befragen, ohne sie dazu in Leistungsrollen beteiligen zu müssen. Im Rahmen des Spiels stattfindende Handlungen erlauben Rückschlüsse auf äquivalente Kompetenzen und Qualifikationen außerhalb des Spiels. Verantwortliche der Armee können Spieler_innen als Rekruten_Rekrutinnen beobachten (ohne sie dafür rekrutieren zu müssen) und sich auf Grundlage ihres Spielverhaltens für oder gegen eine Kontaktaufnahme entscheiden. Dem_der Spieler_in kann das latente Wissen um diesen Beobachtungszusammenhang nicht abgesprochen werden, obgleich mehr als ein vages Gefühl vermutlich nicht seine_ihre Spielhandlungen begleiten wird, zumindest wenn man davon ausgeht, dass er_sie ›nur spielen‹ will. Das heißt, den Frame des Spiels begleitet zwar ein latenter, mitunter auch zu spielerischen Höchstleistungen[5] motivierender, äußerer Beobachter, der den_die Spieler_in aber im Unklaren darüber lässt, welche spezifischen Spielhandlungen nach welchen Kriterien dann auch tatsächlich beobachtet werden (*play*).

Im Grunde genommen ist *America's Army* ein werbetechnischer Geniestreich – eine Suggestion des Eintritts in die echte Armee als seltene Chance[6], die sich nur im Spiel wahrnehmen lässt. Der_die Spieler_in muss (kann weil er_sie will) sich durchsetzen (ohne dazu im Schlamm kriechen zu müssen) und solange ihm_ihr niemand sagt, dass und warum er_sie sich durchgesetzt hat, wird er_sie im Spiel (und das heißt: beobachtbar) bleiben. Diesen Zusammenhang kann man ‹Ernst als ob es Spiel wäre› nennen und den weiteren Analysen dieser Arbeit voraussetzen.

6. Risiko mit Luhmann: Danach als Gelegenheit

Am Beispiel von *America's Army* lässt sich beobachten, wie die (ganz im Sinne Bateson's) typische Spielironie des ›Spielens als ob es Ernst wäre‹ gleichzeitig mit ihrem Komplementärproblem ernster Konsequenzen (›als ob Ernst nur ein Spiel wäre‹) belastet wird. Die zugegebenermaßen maximal verwirrende

[5] Gerade dann, wenn man – wie zuletzt Hendrik Vollmer (2013: 36) ausgeführt hat – davon ausgeht, dass im Spiel eine Vielzahl numerischer Leistungsindikatoren (Leaderbords der Spieler untereinander, aber auch Bestenlisten zu einzelnen Paramatern wie der Schußgenauigkeit) mit ›fantastischen‹ Narrationen der zahlenförmigen Darstellungen korrespondieren. Daran anschließend könnte man auch versuchen, eine Wiederaufführung der Schauseite der Armee im Spiel *America's Army* zu untersuchen und daran anschließend auf im Sinne von Divinationspraktiken stattfindende Tiefenverweise zu achten. Ob des begrenzten Umfangs dieser Arbeit muss an dieser Stelle darauf verzichtet werden, obwohl eine weitergehende Beschäftigung als sinnvoll erscheint.

[6] Chancen sind dabei als Zufälle zu plausibilisieren, die in den Strukturen des Referenzsystems (bspw. des Bewusstseins eines_einer Spielers_Spielerin) als »Gelegenheiten genutzt werden« (LUHMANN 1990: 465) können, sich also als Neuheiten von bisherigen Strukturen abheben und kognitive Lernprozesse anstoßen, die die Überraschung als ein Ereignis, mit dem man potenziell hätte rechnen können, re-integrieren (vgl. LUHMANN 1984: 390). Gerahmt wird ein solcher Überraschungsbereich durch eine normative Einschränkung des »Möglichkeitsspielraums« (Luhmann 1984: 397), in dem produktive Irritationen von katastrophalen Störungen, die die Strukturen des Systems nicht nur zur Aktualisierung einzelner Erwartungen zwingen, sondern die Möglichkeit der Selbstbeschreibung dieses Systems in ihrer Gänze gefährden, unterschieden werden.

Kollision zweier ironischer Formen im unabgeschlossenen Frame der Spielsituation von *America's Army* als Rekrutierungsmaßnahme konfrontiert den_die wissenschaftliche_n Beobachter_in mit den Beschränkungen seiner_ihrer eigenen Perspektive: Lässt sich gleichzeitige Komplementarität überhaupt beobachten?

Niklas Luhmann identifiziert die elementare Paradoxie »der Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen« (LUHMANN 2003: 45) – in Anlehnung an Spencer-Browns *Laws of Form* (SPENCER 1971) – als Kennzeichen eben dieses Beobachtungsproblems. Ihm nach erlaubt die Einführung der Zeitdimension, den bis hierhin dekonstruierten Unsicherheitsbereich von Spiel im Ernst *und* Ernst im Spiel in der Form Spiel *oder* Ernst zu beobachten. Luhmann vermutet gesellschaftliche Zeitkonstruktionen als beobachtungsspezifisch. Die moderne, polykontextural[7] strukturierte Gesellschaft setzt voraus, dass Zeitwahrnehmungen einzelner Beobachter_innen unter »Gleichzeitigkeit« (LUHMANN 2003: 42) weiterer, mitunter gegenläufiger Beobachtungen angenommen werden müssen. Wenn etwas geschieht (also beobachtet wird), dann gleichzeitig zu all dem, was im Sinne der Bezeichnung ausgeschlossen wurde. Paradox ist, dass jede Bezeichnung diese Gleichzeitigkeit anderer Bezeichnungsmöglichkeiten ignorieren muss, um distinktiv zu bleiben. Jeder Verweis auf die Außenseite der Unterscheidung verlangt nach zeitintensiven *Crossings* (von Innen nach Außen). Gleichzeitigkeit und Nacheinander treffen sich in Einheit jeder Unterscheidung im Moment des Unterscheidens: erstens im Nacheinander der Bezeichnungsoperation und zweitens in der abgrenzenden Bestätigung eben dieser Bezeichnung.

Für die hier entfaltete Argumentation bedeutet das: Selbst wenn Spiel und Ernst im Falle von *America's Army* verschwimmen, so lässt sich zumindest ein Nacheinander dieser Gleichzeitigkeit herausarbeiten.[8] Und wie? Luhmann nennt die Risikokommunikation als soziale Technik zur Plausibilisierung von Bezeichnungen trotz Gleichzeitigkeit anderer Bezeichnungsmöglichkeiten (vgl. LUHMANN 2003: 46). Bezeichnungen müssen dann als Entscheidungen verstanden werden, die anfallen, wenn zukünftige Ereignisse auf Grundlage vergangener Strukturen antizipiert werden (vgl. vertiefend NASSEHI 1993: 337). Jede Entscheidung ist also per se riskant, weil sie zukünftige Konsequenzen einleitet, die wiederum auf diese Entscheidung zurückverweisen. Alois Hahn erweitert den Grundgedanken:

> Dabei stellt Risiko jene Bedrohung dar, die absichtlich gewagt wird, die man also sich selbst zurechnet und die im Prinzip vermeidbar wäre, wenn man auf bestimmte Handlungen verzichtete (HAHN: 1998: 49).

[7] Eine zugängliche Rekonstruktion von Gotthard Günthers Begriff der Polykontexturalität findet sich bei ORT 2007: 100.

[8] Der Beitrag liefert damit einen Alternativvorschlag zu dem von ROTH 2017 formulierten Gedanken, dass *Serious Games* immer dann als paradox beobachtet werden müssen, wenn zwischen Spiel und Wirklichkeit unterschieden wird.

Die, jetzt wieder mit Luhmann, »Risikoakzeptanz« (LUHMANN 2003: 49) belastet den_die Entscheider_in mit der Verantwortung über seine_ihre Entscheidung, denn er weiß ja, wenn auch unspezifisch, schon vorher um mögliche Risiken. Das ›In-Kauf-nehmen‹ der Bedrohung korrespondiert mit der Chance, »manche Vorteile nur zu erreichen, wenn man etwas auf's Spiel setzt« (LUHMANN 2003: 49). Eine Entscheidung zur Nichtentscheidung aus Angst vor den unsicheren Konsequenzen der Entscheidung, gegen die sich entschieden wurde, lässt sich so selbst als riskante Entscheidung der Nichtwahrnehmung von Gelegenheiten (Vorteilen) verstehen. Diese Risikoheuristik übersetzt die Paradoxie der *serious games* (die Gleichzeitigkeit von ›Spiel als ob es Ernst wäre‹ und ›Ernst als ob es Spiel wäre‹) in eine im Nacheinander (also unter Einbezug der Zeitdimension) beobachtbare Form, die die Spielmotivation potenzieller Rekruten einerseits und die Organisationsvorteile Spiele als Rekrutierungsmaßnahmen einzusetzen andererseits, zueinander in Beziehung setzen. Hier wird sich lediglich auf den ersten Punkt konzentriert, also auf die Frage danach, wie unter solchen Bedingungen Spieler_innen im Spiel gehalten werden.

Obgleich *America's Army* als ›Beobachtungsarena‹ verstanden werden muss, bleibt im Anschluss an die bis hier durchgeführten Untersuchungen anzunehmen, dass Spieler_innen sich mit Entscheidung für Spielbeginn nicht automatisch dazu entscheiden, die spielerische Leichtigkeit auf's Spiel zu setzen (bzw. zu riskieren, keinen Spaß am Spielen zu haben). Die von Grund auf offensichtliche Paradoxie zwischen *America's Army* als Chance von der Armee entdeckt zu werden (für den_die Spieler_in) und gleichzeitig als Möglichkeit überhaupt erst in einer ausgewählten Zielgruppe attraktiv zu erscheinen (für die Armee), muss in der Faszination des Spielens gelöst werden. Erst im Spiel – so die These – entdeckt der_die Spieler_in die Armee für sich. Dabei wird ›Spielen-wollen‹ als Motivation der Entscheidung für Spielbeginn vorausgesetzt und ›In-die-Army-wollen‹ als unerwartetes Folgeproblem des Spielens überprüft.

7. Nicht vorgesehene Entdeckungsgelegenheiten als Risikoprävention

Um diesen Übergang nachzeichnen zu können, also darzustellen, warum Spieler_innen von *America's Army* durch Spielmechanismen dazu bewegt werden, tatsächlich der Armee beitreten zu wollen, bietet es sich an, die Entscheidung zum Spielbeginn unter dem Gesichtspunkt ihrer ›Vorläufigkeit‹ zu beobachten. Zunächst ist anzunehmen, dass jede Entscheidung nur in Einheit ihrer Folgeentscheidungen gedacht werden kann, also als Initialzündung dafür, dass die Spezifizität gewisser, notwendiger Anschlussentscheidungen in die Abwägung zur Erstentscheidung aufgenommen werden muss. Wer sich beispielsweise ›für die Karriere‹ entscheidet, aber noch keine Freundin hat, wird sich, sobald er eine Freundin bekommt, erneut zwischen Karriere und Familienplanung

entscheiden müssen und sollte das bereits mit Entscheidung zum Berufseinstieg bedenken. In der soziologisch motivierten Bürokratieforschung werden Versuche der Antizipation von Entscheidungskaskaden mit Blick auf die Möglichkeit (zumindest aus Modellierungsperspektive) negativ überraschender Folgeentscheidungen unter dem Begriff der »postdecision surprises« (BELL 1982) geführt, die es zu vermeiden gilt.[9] Eine gänzlich andere Strategie der Aufnahme von zukünftigen Ereignissen (die möglicherweise überraschen werden) in gegenwärtige Entscheidungslagen folgt Ideen, wie sie zunehmend in der anthropologischen Glücksspielforschung vertreten werden (vgl. SCHÜLL 2012: 166; CUMMINGS 1997). Losgelöst von psychometrischen Einschätzungen (vgl. GRIFFITHS 2017) und Rational-Choice-Paradigmen (vgl. ROSETT 1965), weisen solche Ansätze darauf hin, dass zufallsbasierte Glücksspiele ihre Spieler_innen gerade dadurch ›im Spiel halten‹, dass sie die Abgabe von Entscheidungsgewalt oder *Agency* (Schüll spricht von »suspending choice« (SCHÜLL 2012: 191)) selbst zur Entscheidung stellen. Passionierte oder pathologische Glücksspieler_innen taktieren dann weniger nach Kriterien der Gewinnmaximierung, sondern suchen nach Möglichkeiten, den Zufall (oder das Schicksal – zum Begriff der »Providenz« einleitend und in Abgrenzung zur »Kontingenz« beschreibend HARTUNG 2002) über Einsätze und Auszahlungen entscheiden zu *lassen* (vgl. HARTUNG 2002: 25).[10] Analog hierzu spricht Goffman von Zufallsspielmaschinen als ›Entscheidungsinstrumente‹, die den_die Spieler_in einerseits mit »einer bekannten Anzahl möglicher Ergebnisse [konfrontieren]« (GOFFMAN 1971: 165), ihn_sie dabei aber darüber im Unklaren lassen, welches dieser Ergebnisse (deren Outcome der_die Spieler_in nicht kontrollieren kann) dann auch tatsächlich auf die Spielhandlung folgt. Wird das Spiel unter diesen Bedingungen mit der Absicht begonnen, gewinnen zu wollen (bzw. »einen Preis« zu erwirtschaften), dann geht diese Chance oder »günstige Gelegenheit« (beide in GOFFMAN 1971: 165) nur dann mit einem ihr spezifischen Risiko einher, wenn zugleich auch bestimmte Wetteinsätze verloren werden können. Im Anschluss an die hier durch Luhmann motivierten Ausführungen im letzten Kapitel können Spieler hingegen auch dann die Nichtwahrnehmung solcher Gelegenheiten als (positives) Risiko erleben, wenn der Wetteinsatz – jenseits des einfachen Engagements überhaupt Zeit aufzuwenden, um zu Spielen – nicht eindeutig bezeichnet werden kann. Goffman ergänzt diesen ›objektiven‹ Blick auf Risiken, die mit jeder Entscheidung einhergehen, um eine ›subjektive‹ Perspektive, die

[9] Vor diesem Hintergrund führt Luhmann den Begriff der Prävention als »Vorbereitung auf unsichere, künftige Schäden« (LUHMANN 2003: 38) ein, der an der Eintrittswahrscheinlichkeit und Schadenshöhe zunächst unerwarteter Folgeprobleme ansetzt. Präventionsstrategien zur Minimierung von Gefahren, die nicht auf eigene Entscheidungen zugerechnet werden können, umfassen beispielsweise das Anlegen von Geldreserven für etwaige Notfälle. Werden Entscheidungen hingegen einem Individuum zugerechnet, dann »beeinflusst die Prävention die Bereitschaft zum Risiko« (LUHMANN 2003: 38) in bedeutsamen Maße mit. Sie erlauben noch riskantere Entscheidungen zu treffen, weil präventive Maßnahmen bereitstehen (bspw. Versicherungen), um im Schadensfall über eine gewisse Absicherung zu verfügen. Durch solche Präventionsmaßnahmen – die mitunter als operationale oder handlungstreibende Fiktionen wirksam werden – geht die Annahme einher, auf unerwartete Nebenfolgen vorbereitet zu sein.

[10] Belletristische Vorlagen lassen sich insbesondere in der spätromantischen Literatur zum ‹leidenschaftlichen› Spiel finden.

interessanterweise erlaubt, Zufallsspiele, die als solche »nicht vorgesehen« (GOFFMAN 1971: 167) waren, als Situationen zu beschreiben, in denen Niederlagen ohne Erwartungsenttäuschungen möglich sind:

> [Der Spieler] kann nun seine Situation als eine definieren, die ihm entweder Gewinn bringt oder ihn in seinen normalen Zustand zurückversetzt. Die Wahrnehmung einer solchen Chance kann man als günstige Gelegenheit ohne Risiko bezeichnen (GOFFMAN 1971: 167).

Im Falle einer Niederlage fällt der_die Spieler_in also nicht tief – denn er hatte nie wirklich etwas zu verlieren. Obgleich der Beitrag zunächst das Nebeneinander von Spiel und Ernst in ein Nacheinander aus riskanten Entscheidungen übersetzt hat, die entweder das Ernsthafte oder das Spielerische riskieren, ist jetzt zusätzlich anzumerken, dass Entscheidungen keine in sich abgeschlossenen Ereignisse sind, sondern weiterhin prozessual gedacht werden müssen. Am Beispiel von *America's Army* lässt sich also beobachten, wie eine Recruiting Situation derart spielerisch gerahmt wird, dass Spieler_innen günstige Gelegenheiten ohne Risiko erleben können. Die Entscheidung zum Spielbeginn von *America's Army* lässt sich so als eine Art ›doppelter Boden‹ verstehen, der in das Bewerbungsverfahren eingezogen wird und mögliche Erwartungsenttäuschungen abfedert; also für Spieler_innen wie Personalverantwortliche der Armee gleichermaßen eine Testumgebung auf Probe einrichtet, die zu jeder Zeit auch ›einfach nur ein Spiel‹ bleiben kann. Spieler_innen müssen sich nicht dazu entscheiden, eine Bewerbung abzuschicken und so auch nicht riskieren, eine Absage zu bekommen, die möglicherweise schon vor der Bewerbung vom tatsächlichen Abschicken abschreckt. *Serious Games* bieten im Recruiting Kontext unter diesen Bedingungen die Möglichkeit, ›nicht vorgesehene‹ Entdeckungsgelegenheiten in den Spielrahmen einzubetten, ohne den motivierenden Spielcharakter zu beschädigen. Mit der Entscheidung *America's Army* zu spielen, ist zwar auch entschieden, dass beobachtende Dritte sich möglicherweise dazu entscheiden, den_die Spieler_in mit ernsthaftem Anliegen zu kontaktieren. Dass solche Entscheidungen mit der Performance im Spiel zusammenhängen, muss Spieler_innen klar sein, auf welche Kriterien dabei besonders geachtet wird (welche Prädiktoren als aussagekräftig für die vermutete zukünftige Leistung in den ›echten‹ Baracken gelten) hingegen nicht. Man kann gewinnen (entdeckt werden) oder auch nicht (einfach weiterspielen), dann hat man allerdings nicht notwendigerweise verloren. Ob man entdeckt wird oder nicht, entscheidet man nicht selbst – aber man entscheidet, dass man andere darüber entscheiden lässt[11], ohne eine solche Entscheidung (des ›Darüber-entscheiden-lassens‹ zur Entscheidung kontaktiert zu werden) selbst vorzusehen. *America's Army* bildet somit den Gegenfall zu den im ersten Teil dieser Arbeit am Beispiel der Reiswitz'schen Spielkommode dargestellten Planspielen, die sich selbst als Trainingsfälle für den Ernstfall vorsehen und

[11] Obwohl *America's Army* sicherlich nicht als reines Glücksspiel missverstanden werden darf, lassen sich aus dieser Entscheidung zur Entscheidungsabgabe auch einige Argumente ableiten, die eine präzisere Untersuchung des Begriffs der *Immersion* erlauben, die in ihrer Strukturiertheit über traditionelle Ideen des Abtauchens in virtuelle Wirklichkeiten hinausgehen.

Spielerfolge an Realerfolgen im Krieg messen. Stattdessen bietet es seinen Nutzer_innen die Möglichkeit, sich absichtlich für das Spiel zu entscheiden (und eben nicht für eine Bewerbung) und damit jede im Rahmen dieses Spiels auftauchende, aber über das Spiel hinausreichende Gelegenheit als etwas zu sehen, was nicht dem Spieler_in zugerechnet werden kann und dessen Ausgang ihn_sie auch nicht enttäuschen wird.

8. Verwechslung: Vexierbilder als komplementäre Entschärfung von Kontext

Eine Doppelrahmung des bis hierhin ausgeführten *Serious Gaming* Phänomens als zugleich spielerisch und ernst stellt also hinreichende Ambiguität bereit, um – sobald ins sequenzielle Nacheinander überführt – Erwartungsenttäuschungen ›abzufedern‹. Insofern lässt sich die Übersetzung einer bildtheoretisch aus dem Gegenstand des in sich mehrdeutigen Vexierbildes gewonnenen Unterscheidung in soziale Problemlagen als diagnostisch fruchtbares Anliegen kennzeichnen. Versucht man sich nunmehr an einer Rückübersetzung dieser Erkenntnisse in die bildtheoretische Frage nach der Besonderheit von Kippbildern, dann ermöglicht die Bezugnahme auf Merkmale des ›context building‹ eine Synthese: » […] picture use is at its core, so our thesis, context building that allows us – in contrast to verbal context building – to re-present empirically non-present situations of behavior« (SCHIRRA/SACHS-HOMBACH 2007: 57).

Während eine genuine Wahrnehmungsqualität von Bildern darin besteht, das Objekt der Bezeichnung empirisch (und das heißt jenseits der in einer sprachlichen Mitteilung vollzogenen, logischen Abschattung von Kontext) abzubilden, ermöglichen Vexierbilder die komplementäre Wahrnehmung unterschiedlicher Kontexte im Rahmen einer Grundierung. Damit einher geht eine Art dosierbarer Kontexteliminierung, in der der Kontext einer Figur gewisse ›Features‹ des Kontextes einer unmittelbar auch zu sehenden, anderen Figur zu entschärfen vermag, ohne damit die empirische Abbildung zu verunmöglichen. Im hier bearbeiteten Fall heißt das: Im *Serious Gaming* werden solche Kontext-Features des ›Ernsthaften‹, die das ›Spielerische‹ auflösen würden, genauso unterdrückt wie Features des ›Spielerischen‹, die das ›Ernsthafte‹ gefährden würden. Und gerade in dieser wechselseitigen Konditionierung ist beides als faszinierendes Nacheinander von Entdeckungsgelegenheiten ohne Risiko möglich. Wenn also Spieler_innen im oben genannten Fall laufend den Eindruck hätten, während des Spiels unter Leistungsdruck zu stehen und ggf. bald selbst auf einem echten Schlachtfeld anwesend sein zu müssen, dann würde sich die spielerische Qualität genauso verlieren, wie das ernsthafte Anliegen, Spiele als Anreizmechanismen zu nutzen. Gleiches würde für die ernsten Bemühungen der Militärorganisation gelten, die Rekruten gewinnen möchten, aber deren Spiel nicht ernst nehmen dürfen. Die Faszination des Einsatzes solcher Mechanismen würde sich verlieren.

Kippbilder erlauben – und das bleibt eine These, deren umfassende Unterfütterung noch aussteht – Kontext auf sich selbst anzuwenden: Eine aktualisierte aber kontingente Figur wird so nicht mit der laufenden Potenzialität alternativ auch möglicher, anderer Figuren zusammen gedacht, sondern die ›Auch-anders-Möglichkeit‹ als Fluchtpunkt immer dann mitaktualisiert, wenn Merkmale einer Figur den Eindruck dieser Figur trüben würden. In diesem Sinne ließe sich dann auch ein Immersionsverständnis erweitern.

Literatur

ARIELY, DAN: *Predictably Irrational: The Hidden Forces That Shape Our Decisions*. New York [Harper Perennial] 2008

BAECKER, DIRK: Das Spiel mit der Form. In: BAECKER, DIRK (Hrsg.): *Probleme der Form*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1993, S. 148-158

BARAD, KAREN: *Verschränkungen*. Berlin [Merve] 2015

BATESON, GREGORY: A Theory of Play and Fantasy. In: BATESON, GREGORY: *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago [U of Chicago P] 2000, S. 177-193

BAUDRILLARD, JEAN: *Der symbolische Tausch und der Tod*. Berlin [Matthes & Seitz] 2005

BAYER, THILO: America's Army kostet bereits über 30 Millionen US-Dollar. In: *PC-Games Hardware*, 10.12.2009. http://www.pcgameshardware.de/Americas-Army-PC-28981/News/Americas-Army-kostet-bereits-ueber-30-Millionen-US-Dollar-701255/ [letzter Zugriff: 24.02.2019]

BELL, DANIEL: Regret in Decision Making Under Uncertainty. In: *Operations Research*, 30, 1982, S. 961-981

BOGOST, IAN: Persuasive Games: Exploitationware. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 3.03.2011. http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php [letzter Zugriff: 19.02.2019]

CUMMINGS, LESLIE E.: A Typology of Technology Applications to Expedite Gaming Productivity.In: *Gaming Research and Review Journal*, 4, 1997, S. 63-79

DAVIS, MARGARET: Researching America's Army. In: LAUREL, BRENDA (Hrsg.): *Design Research. Methods and Perspectives*. Cambridge, MA [MIT Press] 2003, 268-275

DENKER, HELGE: Im Spiel darf man auch mal scheitern. In: *Süddeutsche Zeitung*, 18.05.2013. http://www.sueddeutsche.de/digital/serious-games-im-spiel-darf-man-auch-mal-scheitern-1.1675555 [letzter Zugriff: 26.02.2019]

DETERDING, SEBASTIAN et al: From game design elements to gamefulness: defining »gamification«. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 11, 2011, S. 9-15

DORMANN, CLAIRE; JENNIFER WHITSON; MAX NEUVIANS: Once More Feeling Game Design Patterns for Learning in the Affective Domain. In: *Games and Culture*, 8(4), 2013, S. 215-237

EYAL, NIR: *Hooked: A Guide to Building Habit-Forming Products*. London [CreateSpace Independent Publishing Platform] 2013

GOFFMAN ERVING: *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Interaktion*. Frankfurt/M. [Suhrkamp], 1971

GOFFMAN, ERVING: *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience.* Cambridge, MA [Harvard UP] 1974

GRIFFITHS, MARK D.: The psychosocial impact of gambling in virtual reality. In: *Casino and Gaming International*, 29, 2017, S. 51-54

HAHN, ALOIS: Risiko und Gefahr. In: GRAEVENITZ, GERHART VON; ODO MARQUARD; MATTHIAS CHRISTEN (Hrsg.): *Poetik und Hermeneutik XVII: Kontingenz.* München [Wilhelm Fink] 1998, S 49-55

HEIDER, FRITZ: Ding und Medium. In: *Symposium. Philosophische Zeitschrift für Forschung und Aussprache*, 1, 1927, S. 109-157

HARTUNG, STEFAN: Kontingenz des Spiels und des Geschichtsurteils bei Girolamo Cardano. In: HEMPFER, KLAUS W.; HELMUT PFEIFFER (Hrsg.): *Spielwelten: Performanz und Inszenierung in der Renaissance*. Stuttgart [Steiner] 2002, S. 21-46

HILGERS, PHILIP VON: Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824. In: *Board Game Studies*, 3, 2000, S. 59-77

HILGERS, PHILIP VON: *War Games. A History of War on Paper*. Cambridge, MA [MIT Press] 2008

JÄCKEL, MICHAEL: *Mediensoziologie. Grundlagen und Forschungsfelder*. Wiesbaden [Springer VS] 2010

KNORR-CETINA, KARIN: Von Netzwerken zu skopischen Medien: Die Flußarchitektur von Finanzmärkten. In: KALTHOFF, HERBERT; UWE VORMBUSCH (Hrsg.): *Soziologie der Finanzmärkte*. Bielefeld [transcript] 2012, S. 31-62

LATOUR, BRUNO: *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*. Berlin [Suhrkamp] 2014

LENOIR, TIMOTHY: Fashioning the Military-Entertainment Complex. In: *Correspondence: An International Review of Culture and Society*, 10, Winter/Spring, 2002-2003, S. 14-16

LISTER, CAMERON et al: Just a fad? Gamification in health and fitness apps. In: *JMIR Serious Games*, 2(2), 2014, S. 1-12

LUHMANN, NIKLAS: *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1984

LUHMANN, NIKLAS: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1990

LUHMANN, NIKLAS: *Soziologie des Risikos*. Berlin [campus] 2003

MASSUMI, BRIAN: *The Autonomy of Affect*. In: *Cultural Critique*, 31, 1995, The Politics of Systems and Environments, Part II., S. 83-109

MICHAEL, DAVID; SANDE CHEN: *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston [Course Technology PTR] 2006

MÜLLER, MICHAEL R.; HANS-GEORG SOEFFNER: *Das Bild als soziologisches Problem. Herausforderung einer Theorie visueller Sozialkommunikation.* Weinheim [beltz] 2018

NASSEHI, ARMIN: *Die Zeit der Gesellschaft. Auf dem Weg zu einer soziologischen Theorie der Zeit*. Opladen [Westdeutscher Verlag] 1993

NAUMANN, BARBARA: Bilder-Denken und Symbolisierungsprozesse in der frühen Kulturwissenschaft. In: BENTHIEN, CLAUDIA; BRIGITTE WEINGART (Hrsg.): *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*. Berlin [De Gruyter] 2014, S. 86-103

NIEBORG, DAVID B.: America's Army: More than a Game. In: EBERLE, THOMAS; CHRISTIAN KRIEZ (Hrsg.): Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation. München [SAGSAGA] 2004a. http://www.gamespace.nl/content/ISAGA_Nieborg.PDF [letzter Zugriff: 22.02.2019]

ORT, NINA: *Reflexionslogische Semiotik. Zu einer nicht-klassischen und reflexionslogisch erweiterten Semiotik im Ausgang von Gotthard Günther und Charles S. Peirce*. Göttingen [Velbrück] 2007

OWEN, PAULA: *How Gamification Can Help Your Business Engage in Sustainability* (Do Shorts). London [Routledge] 2013

PATALONG, FRANK: US-Army: Rekrutenfang per Ego-Shooter. In: *Spiegel*, 23.05.2002a. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/us-army-rekrutenfang-per-egoshooter-a-197361.html [letzter Zugriff: 20.02.2019]

PATALONG, FRANK: *America's Army*: Hoffen auf die Gehirnwäsche. In: *Spiegel,* 2002b. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/amerikas-army-hoffen-auf-die-gehirnwaesche-a-203945.html [letzter Zugriff: 20.02.2019]

RITTERFELD, UTE; MICHAEL CODY, PETER VORDERER: *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York [Routledge] 2009

ROCKWELL, GEOFFREY M.; KEVIN KEE: The leisure of serious games: A dialogue. In: *Game Studies. The international journal of computer game research*, 11(2), 2011 http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee [letzter Zugriff: 02.03.2019]

RORTY, RICHARD M.: *The Linguistic Turn. Essays in Philosophical Method*. Chicago [U of Chicago P] 1967

ROSETT, RICHARD N.: Gambling and Rationality. In: *Journal of Political Economy*, 73, 1965, S. 595-607

ROTH, STEFAN: Serious Gamification: On the Redesign of a Popular Paradox. In: *Games and Culture*, 12, 2017, S. 1-12

SACHS-HOMBACH, KLAUS: Zur Theorie einer interdisziplinären Allgemeinen Bildwissenschaft. In: *Visual History*, 2014. https://www.visual-history.de/2014/10/07/zur-theorie-einer-interdisziplinaeren-allgemeinen-bildwissenschaft/ [letzter Zugriff: 16.01.2020]

SCHELSKE, ANDREAS: *Sozialwissenschaftliche Bildwissenschaften – Soziologie*. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2005, S. 257-267

SCHIRRA, JÖRG R.J.; KLAUS SACHS-HOMBACH: To show and to say: Comparing the uses of pictures and language. In: *Studies in Communication Sciences, 7*(2), 2007, S. 35-62

SCHÜLL, NATASHA D.: *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton [Princeton UP] 2012

SERRES, MICHEL: *Der Parasit*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1981

SEYFERT, ROBERT: *Beziehungsweisen. Elemente einer relationalen Soziologie*. Weilerswist [Velbrück] 2019

SPENCER-BROWN, GEORGE: *Gesetze der Form*. Lübeck [Bohmeier] 1971

STATLER, MATT; LOIZOS HERACLEOUS, CLAUS D. JACOBS: Serious play as a practice of paradox. In: *The Journal of Applied Behavioral Science*, 47, 2011, S. 236-257

THIEDEKE, UDO: Spiel-Räume: kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche. In: THIMM, CAJA (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden [Springer VS] 2010, S. 17-32

THIMM, CAJA; LUKAS WOSNITZA: Das Spiel – analog und digital. In: THIMM, CAJA (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden [Springer VS] 2010, S. 33-54

VOLLMER, HENDRIK: Fantastische Zahlen. In: Passoth, Jan H.; Josef Wehner (Hsrg.): *Quoten, Kurven und Profile – zur Vermessung der Gesellschaft*. Wiesbaden [Springer VS] 2013, S. 27-45

WERNING, STEFAN: *Real Wars on Virtual Battlefields. The Convergence of Programmable Media at the Military-Civilian Margin*. Bielefeld [transcript] 2009

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 7

Franz Reitinger

THE TRIVIAL, THE POPULAR, AND THE CURRENT
Frights in Art, Politics, and History

Wie die Religion ist auch die Kunst angstversessen. Albtraum der Künste war und ist das Banale, die Erzfeindin alles Edlen und Hehren. Nun fällt es nicht schwer, hinter dem säkularen Schreckbild des Banalen die Figur eines allem Religiösen abholden Profanen wiederzuerkennen, das in seinen verschiedenen Spiegelungen noch jeden Weltentsagungspropheten in Aufruhr versetzte. In keinem Moment treten die Auflösungserscheinungen heutiger Kunst offener zutage als dort, wo diese sich dem vermeintlichen ›Leben‹ anbiedert und grobe und primitive Elemente in deren Mitte Platz greifen. Die längste Zeit pflegte das Hässliche ein unerlässliches, aber letztlich untergeordnetes Ornament der Schöpfung zu sein. In manchem an das trojanische Pferd aus der Mythologie erinnernde Umwertungsstrategien machen es suspekten und nicht ohne guten Grund verpönten Agenden inzwischen leicht, sich einer entgrenzten Kunst als Neuschönes aufzudrängen. Die ursprünglich als Schutz vor politischen Übergriffen für autonom erklärten, sich mittlerweile aber in durchaus problematischer Weise ihre eigenen Normen gebenden Künste laufen dabei Gefahr, zu nützlichen Idioten in einem Netzwerk empathieerheischender, dubioser Mächte zu werden.

Die sich alles anverwandelnden, dabei aber letztlich auf sich selbst verweisenden Künste wissen sich von der Historie durch einen Graben der Zeit getrennt, der von einer Phänomenologie instanten Erlebens, dem einige per se

Geschichtsträchtigkeit attestieren, nur notdürftig zugeschüttet wird. Auch die Historie kennt ihre Albträume. Übermächtig erscheint die Schreckgestalt des Gängigen, das zugleich der Inbegriff alles Vergänglichen ist. Dem Verschwinden des Gewohnten und vielleicht auch Liebgewordenen setzt Erinnerung ein Fanal. Der bloßen Replizierung des Dagewesenen wirkt die Arbeit am Historischen entgegen, die aus der ausufernden Fülle des Vergangenen und Überkommenen zwei unterschiedliche Qualitäten isoliert: das Singuläre auf der einen und das Exemplarische auf der anderen Seite. Es wäre sicherlich ein Irrtum, sich das Singuläre und das Exemplarische als erratische Größen vorzustellen. Hier wie dort hat man es mit umkämpftem Terrain zu tun, das von verschiedensten Dynamiken erfasst und mit einander widersprechenden Wertungen belegt wird. So durchlebt das Alleinstellungsmerkmal des Singulären einen wundersamen Deutungswandel, indem es in der Singularität als selbstgewählte Form der gesellschaftlichen Isolierung wiederkehrt, während das Exemplarische ausgehöhlt und seiner normativen Wirkung immer weiter beraubt wird. Derweilen das Sensationelle einer technisch erweiterten Schaulust Bahn bricht, sehen sich Singuläres und Exemplarisches an den Rand einer medial gesteuerten Aufmerksamkeitsmaschinerie gedrängt, die sich ihre eigenen banalen Wirklichkeiten schafft. Um den Kategorien des Singulären und des Exemplarischen eine neue Festigkeit zu geben, wird es notwendig sein, den sie bannenden Zauber eines illusionären Universalismus zu brechen, der nur die verkappte Ausformung eines in sich keinerlei Halt findenden Relativismus ist, und das Besondere und der Aufmerksamkeit Würdige neuerlich an Kriterien von Zeit und Raum zu koppeln. Nur so wird der bis zur völligen Assoziationslosigkeit voranschreitenden Entleerung historisch gewordener Gedächtnislandschaften zu begegnen sein, wirksamer jedenfalls als bisher. Einem alles mit jedem verquickenden Relativismus erscheinen die Dinge auf einer ersten Stufe fragwürdig, auf einer zweiten Stufe zweifelhaft und auf einer dritten Stufe auswechselbar und umstandslos ersetzbar. Ein durchartikuliertes Geburtshaus wie dasjenige des namhaften Gelehrten Adam von Lebenwaldt, das beinahe ein halbes Jahrtausend an seinem Platz stand, kann so in zwei Tagen platt gemacht und an seiner Stelle eine tür- und fensterlose Betongusswand hochgezogen werden, die selbst noch das sprichwörtliche Brett vorm Kopf dagegen wie einen Sparren im Auge der öffentlichen Verwaltung aussehen lässt.



Abb. 1:
Geburtshaus des Gelehrten Adam von Lebenwaldt aus dem 16. Jahrhundert mit Blindportal und wieder instandgesetztem Kollateralschaden am barocken Nebenhaus, 2019.

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 8

Franz Reitinger

WEGE ZU EINEM KORPUS DER HISTORISCHEN BILDWISSENSCHAFTEN

Die *Bibliothek für historische Bildforschung* versteht sich als exemplarische Studiensammlung auf dem Weg hin zu einer künftigen Fachbibliothek. Deren aktuelle Verfasstheit verdankt sich weniger systematischen Zukäufen als einem wachen Auge, das über vierzig Jahre gezielt nach nennenswerten Veröffentlichungen auf dem Feld der visuellen Kommunikation Ausschau hielt. Nach Luxusausgaben und bibliophilen Kostbarkeiten wird man in den Regalen einer solchen Bibliothek zwar eher vergeblich suchen. Der Büchervorrat birgt gleichwohl so manche Rarität. Die eigentliche Stärke einer Schwerpunktbibliothek zur historischen Bildforschung beruht indes nicht so sehr auf ihren Beständen als ihrem systematischen Aufbau, der dem potentiellen Benutzer trotz aller Unvollkommenheit einen angemessenen Begriff vom neuzeitlichen Bildaufkommen bis zur Erfindung der modernen Apparatebilder und Simulationsmaschinen zu vermitteln vermag und ex negativo die dominanten Muster, blinden Flecken und augenscheinlichen Verwerfungen einer spezifisch kunsthistorischen Wahrnehmung offenlegt. Ohne in irgendeiner Weise Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, führt einem eine derartige Bibliothek das gesamte Forschungsfeld physisch konkret als zeitübergreifendes wie überschaubares Korpus vor Augen. Mehr noch als einzelne herausragende Vertreter, bibliographische Handlisten, Einführungen, Leitfäden oder Lehrbücher vermag sie die Disziplin als solche abzubilden. Am zähen Ringen um das Schicksal der Aby-

Warburg-Bibliothek an der Londoner Universität zeigt sich umgekehrt: Ist die Bibliothek erst einmal aus den Augen, gerät bald auch das Fach aus dem Sinn.

Überblickt man den publizistischen Raum der letzten siebzig Jahre, so sticht einem die Disparatheit der vielen Veröffentlichungen ins Auge. Oft lässt der Titel für sich noch keine adäquate Beurteilung der bildhistorischen Relevanz einer Publikation zu. Nur die wenigsten können in engerem Sinne als bildwissenschaftliche Arbeiten gelten. Begriffe wie ›Kunst‹, ›Geschichte‹ oder ›Literatur‹ im Haupt- oder Untertitel sind vielfach als Hinweis zu werten, unter welcher Dachdisziplin bildhistorische Forschung betrieben wurde. Folgende Formate teilen sich den publizistischen Raum:

- Einzelstudien,
- Akademische Abschlussarbeiten,
- Akademische Reihenwerke,
- Tagungsbände,
- Museums-, Sammlungs- und Ausstellungskataloge,
- Publikationen im Umkreis des Auktions- und Antiquariatshandels,
- Historische Nachdrucke,
- Anlassgebundene oder sonstige Jubiläumsschriften,
- Firmen- und Vereinsschriften,
- Liebhaberausgaben,
- Geschenkbände,
- Privatdrucke.

Aus den vorhandenen Beständen einer künftigen Bibliothek für historische Bildforschung ließe sich eine Frühgeschichte bildhistorischen Forschens extrahieren, die in zentralen Aspekten von den Resultaten einer im Abgrenzungswettbewerb mit den Nachbardisziplinen stehenden und vom zwanghaften Emulationsstreben nach den Vorgaben von Natur- und Sozialwissenschaften eingenommenen akademischen Kunstgeschichte abweicht. Den historischen Bildwissenschaften kam zu keiner Zeit der Status einer Disziplin, nicht einmal der einer Hilfsdisziplin wie der Heraldik, der Numismatik oder der Kartographie zu, die als spezifisch historische Bildformen heute ihrerseits zum nicht immer einfach zu erschließenden, weil wissensintensiven Gegenstand historischer Bilderkundung geworden sind. Und doch konnte man ihnen seit dem 19. Jahrhundert an allen vier Fakultäten begegnen. Dies hatte ganz wesentlich mit dem Ansehen der bildlichen Quelle zu tun, die als Rechtsdenkmal oder Rechtsaltertum eine eigene Bilderkunde etwa in den juristischen Fächern rechtfertigte. Schon früh führte die Einsicht, dass die klassische Kunstgeschichte das Bilderwissen der antiken und der christlichen Bildwerke nur bedingt zu tradieren vermochte, zur Etablierung der Ikonographie, die in ein produktives Verhältnis sowohl zur historischen Bilderkunde wie zur bürgerlichen Ästhetik trat. Den vielen Nischen entsprechend, in denen Bildforschung betrieben wurde, sind und waren die Qualitätsunterschiede der hieraus entstandenen Arbeiten beträchtlich.

Studien zu bildhistorischen Aspekten, die auf gründlichen Recherchen beruhen und sich auf einem gewissen reflexiven Niveau bewegen, stellten

auch auf akademischer Ebene nicht immer die Norm dar. In Publikumsverlagen gelangten wissenschaftliche Abschlussarbeiten ohnedies meist in ›abgespeckter‹ Form, passagenweise gekürzt, ohne Fußnoten und zugehörige Apparate an die Öffentlichkeit. Ihren inneren Merkmalen nach dominieren Arbeiten mit Verzeichnisstruktur. Daneben haben wir es auch mit Bildausgaben zu tun, auf die keine vertiefte Auseinandersetzung mit den abgebildeten Materien folgt. Die begrifflich und konzeptuell unzureichende Aufarbeitung der edierten Materialien ist zu bedauern, könnte aber auch zu einer echten Herausforderung für die neueren Bildwissenschaften werden, wenn diese das in den vielen Publikationen verfügbare Bilderpotential zu nützen verstünden, um sich einen Überblick über das weite Feld historischen Forschens zu verschaffen und aus Erreichtem und Versäumtem neue Agenden und Perspektiven zu entwickeln. Stets bleibe die Bibliothek dabei Fundus, aus dem schöpfe, wer zu schöpfen vermag.

In ihren Beständen bildet die Bibliothek für historische Bildforschung wesentliche Trends des Buchmarkts nach 1945 ab. Mit Erstaunen würde man feststellen, wie rasch nach dem Kriegsende bildhistorische Ansätze unter den Bedingungen eines hohen Selbsteinsatzes und bescheidenster Mittel wie Schreibmaschine und Matrizendrucker erneut Fuß fassten. Viele fundierte Beiträge zu bildhistorisch relevanten Themen – herausgegriffen seien die Artikel *Sant peters schifflin* (christliche Ikonographie) von Ewald M. Vetter und *Figurentafel* (angewandte Bildformen) von Friedrich Kobler und Karl-August Wirth aus den Jahren 1969 und 1984 – sind dermaßen versteckt publiziert worden, dass sie heute faktisch inexistent sind. Bis heute ist der Anteil der im Selbstverlag erscheinenden bildwissenschaftlichen Arbeiten vergleichsweise hoch.

Der alternative Ansatz einer breiten, volksnahen Geschichte der Kunst verknüpft mit einem anhaltend hohen Bildungsethos ließ die vormalige DDR an exponierten Orten wie Berlin, Dresden, Leipzig, Weimar, Gotha und Greiz zu einer Hochburg der bildhistorischen Forschung werden, von der westdeutsche Verlage wie Kohlhammer durch frequente Übernahmen zu profitieren verstanden. Der geschichtsphilosophische Rahmen eines ›linken‹ Hegelianismus bot auf der kulturellen Grundlage reformistischer Bilderproteste und einer antibürgerlichen Ästhetik des Hässlichen erstaunliche Spielräume für eine Erkundung von vor- und frühmodernen Bilderwelten.

Die regionale Vielfalt des von Wolfenbüttel über Coburg bis Neustadt an der Aisch reichenden publizistischen Angebots auf deutschem Boden ist für heutige Verhältnisse nahezu unfassbar. In der Epoche des wirtschaftlichen Aufschwungs wurde die bildhistorische Publizistik von Verlagen wie Callwey (München), Eulenspiegel (Berlin), Harenberg (Dortmund) und Rosenheimer (Rosenheim) mit durchaus unterschiedlichen Zielsetzungen getragen. Ihr Verschwinden in den achtziger und neunziger Jahren bedeutete für die Bildforschung einen empfindlichen Verlust. Annähernd zeitgleich kamen billig produzierte, aber unverhältnismäßig teure akademische Herausgeberreihen wie die »Mikrokosmos«-Reihe zur Flugblatt- und Emblemforschung auf, die vorwiegend für den Ankauf durch Bibliotheken bestimmt waren. Böhlau und andere Verlage zogen nach, indem sie sich eigene bildspezifische Reihen leisteten.

Im Rückblick nimmt sich die Entwicklung der bildhistorischen Publizistik nach den goldenen Jahren des Wirtschaftswunders und dem Aufbruch der Achtundsechziger, für die ein experimentelles Format wie Werner Hofmanns *Kunst – Was ist das?* exemplarisch einsteht, wie ein langer Rückzug aus, der zunächst und vor allem im Zeichen des Niedergangs großer Kunstverlage wie Dumont und Prestel stand. Ehedem kartographische Verlage wie Reimers (Berlin) erlebten eine inhaltliche Neuausrichtung auf die modischen Spielarten einer aktuellen Schau- und Ausstellungskunst nach durchweg absatzfördernden Aspekten. Andere wie Brandstätter in Wien sattelten ganz auf Wohlfühlthemen um. Parallel zu dieser Entwicklung ist ein Rückgang von Einzelstudien zu individuellen Bildtypen konstatierbar, die – wie man meinen möchte – den Kern historischer Bildforschung ausmachen. Die über dreißigjährige Erforschung historischer Spielkarten oder bewegter Bilder durch den Kunsthistoriker Detlef Hoffmann und den Filmemacher Werner Nekes stellt sich so im Nachhinein als ausgesprochener Glücksfall dar. Eher Einzelleistung geblieben ist die epochale Arbeit zur Geschichte des Panoramas von Stephan Oettermann.

Auch die inhaltsbezogene Bildforschung der Ikonologie, die seit ihrer Gründung in einem fruchtbaren Spannungsverhältnis zur Kunstgeschichte stand, wurde ihrer Bildungslastigkeit wegen auf einmal abgelehnt. Schon allein die Annahme, sogenannte ›Inhalte‹ könnten den Bildern von Grund auf fremd sein, ist indes problematisch und geradezu so, als wollte man diese vorsätzlich zum Verstummen bringen, indem man mit einem Mal alle Zeichen, Symbole, Inschriften und Zeugnisse aus ihnen und um sie herum tilgt. Dabei ist ihre semantische Verfasstheit doch gerade im Gegenteil ein konstitutives Element der Bilder als solcher, indem sie deren Werden und Sein direkt tangiert. Erst sie lässt aus ihnen echte Referenzobjekte werden, die von sich aus einen Vorstellungsraum auszufalten imstande sind, der Platz für zeit- und ortübergreifende Bezugnahmen bietet. Sich aller ihrer Bedeutungsebenen zu entledigen oder diese auf ein Halluzinat an frei schwebenden Assoziationen reduzieren zu wollen, käme einem visuellen Agnostizismus gleich, der auf nichts weniger als die Negierung der kulturtechnischen Dimension der Bilder und ihrer Funktion als epistemische Vehikel hinausliefe. Eine der vornehmsten Aufgaben der Bildwissenschaften könnte es demgegenüber sein, im Anschluss an Aby Warburg und Erwin Panofsky die Voraussetzungen zu definieren, unter denen die Lesbarkeit historischer Bilder angesichts veränderlicher Zeitbedingungen auch in Zukunft zu gewährleisten ist.

Bis heute ist historische Bildforschung ein Privileg von einigen wenigen Kuratoren. Egal ob in Paris, London oder Wien, bild- und kartenhistorische Forschung ist ganz massiv auf die Sondersammlungen der jeweiligen nationalen Repositorien konzentriert, die von dem Umstand profitieren, als vormalige Depositarbibliotheken nahezu das gesamte publizistische Bildgut ihres Landes zu verwahren. Nun sind die Verwaltung respektive Verwertung einer Sammlung im Ausstellungsbetrieb oder im Zuge eines intensiven internationalen Leihverkehrs, die fachkundige Aufarbeitung der Objekte und die weiterführende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den historischen Materien höchst

unterschiedliche Aufgaben, deren Bündelung in einer Person kaum je zu befriedigenden Ergebnissen führt. Besonders deutlich wird dieser Zwiespalt an der Albertina in Wien, deren Leiter sich über die brachliegenden hauseigenen Sammlungen hinweg glamouröse Ausstellungen zu großen Künstlernamen wie Monet und Renoir leistet. Stipendienprogramme oder Study-Centers nach US-amerikanischem Vorbild könnten zur Belebung und intellektuellen Unterfütterung der hochkarätigen Bestände beitragen. Zur Etablierung und Betreibung solcher Einrichtungen fehlt es der öffentlichen Hand diesseits des Atlantiks freilich an den hierfür notwendigen Mitteln. Die in ihren Anfängen in die Zwischenkriegszeit zurückgehende Wilhelm-Busch-Gesellschaft in Hannover oder die erstaunlich junge Gründung des Deutschen Historischen Museums in Berlin wussten nichtsdestotrotz immer wieder interessante Akzente zu setzen. Letzteres war zeitweilig überhaupt eines der wenigen öffentlichen Museen in Deutschland und Österreich, die eine expansive Sammelstrategie über das kulturpolitische Aushängeschild einer ›Kunst für Zeitgenossen‹ hinaus verfolgten. Gerade das DHM hat freilich auch vorgelebt, wie ein vielversprechender Aufbruch durch eine von oben diktierte Besetzungspolitik rasch wieder zunichte gemacht werden kann.

Unter den großen amerikanischen Privatuniversitäten hat sich namentlich Princeton sowohl des konsequenten Ausbaus ihrer Sammlungen wie ihrer Publikationen halber auf dem Feld der historischen Bildwissenschaften hervorgetan. Daneben warten auch kleinere Universitäten und Vereine wie Cornell und Browne, die Library Company in Philadelphia oder die American Antiquarian Society in Worcester mit umfassenden Bild- und Kartenbeständen von unterschiedlicher Thematik und Gewichtung auf. Am anderen Ende des Spektrums vermochte man seitens der Graphischen Sammlung des Benediktinerstiftes Göttweig mit ungleich bescheideneren Mitteln eine durchaus rege Ausstellungstätigkeit zu entfalten, in deren Fokus dem Charakter der Sammlung entsprechende Themen zur christlichen Ikonographie standen.

Die erstaunliche Lebensdauer mancher bildhistorischer Vereine wie *Le Vieux Papier* mit Sitz in Paris dürfte selbst manchen Staat mit Neid erfüllen. In ihrer Ausstrahlung begrenzt blieben die Tagungen der *Society of Emblem Studies*, der *DACH* zur kartographiehistorischen Forschung, des inzwischen wieder aufgelösten Arbeitskreises *Bild Druck Papier* oder des gleichfalls nicht mehr existenten Trägervereins der *Ridiculosa* in Frankreich. Durch internationale Kooperationen und interessante Themenstellungen hat die *Coronelli-Gesellschaft für Globenkunde* im Gegenzug erneut an Profil hinzugewonnen. Die Aushungerung dieser und anderer schwerlich von selbst sich tragender Vereine durch mangelnde öffentliche Förderzusagen und Planungsperspektiven prägte den Alltag vieler wissenschaftlicher Gesellschaften im letzten Jahrzehnt. Durch die Einkassierung entsprechender Lehrstühle etwa zur Geschichte der Kartographie und die Abservierung ihrer Inhaber wurden diese Vereine ebenso vorsätzlich wie nachhaltig vom akademischen Nachwuchs abgeschnitten. Gleichzeitig werden vonseiten der EU-Kommission Unsummen im Kulturbereich zur Förderung von privilegierten Randgruppen mit ›Key-Changer-Status‹

bereitgestellt, deren Hauptanliegen die Beschleunigung von gesellschaftlichen Reformen, wenn nicht der Umbau des ›Systems‹ als solchen ist.

In den 1990er Jahren ist die Sektion ›Bild‹ unter der Federführung des viel zu früh verstorbenen Alberto Milano der SIEF zu einem Sammelbecken der besten Köpfe geworden. Die Folklorisierung der historischen Bildforschung, wie sie der Name *Société Internationale d'Ethnologie et de la Folklore* nahelegt, ist freilich fatal und trägt dem Erkenntnisanspruch dieser Disziplin in keinster Weise Rechnung. Schwer nachvollziehbar ist die Prädominanz einer Zeitschrift wie *Imago Mundi*, die zwar auf eine lange, beachtliche Tradition zurückzublicken vermag, dabei mit den von ihr ausgerichteten Kongressen aber das gesamte Feld der kartographiehistorischen Forschung auf höchst intransparente Weise an sich zieht und ein an die Vorstellung des ›Commonwealth‹ gekoppeltes Welt- und Wissensbild durchzusetzen versteht. Sprachenübergreifende Einzelinitiativen wie das virtuelle Melton Prior Institut zum journalistischen Bild von Alexander Roob in Düsseldorf verdienen demgegenüber ausdrücklich hervorgehoben zu werden. Nahezu jede Bildform hat über die Jahre ihre eigenen Experten hervorgebracht. Allen achtbaren Forschern Gerechtigkeit wiederfahren zu lassen, ist ein Ding der Unmöglichkeit.

Neben den kooperativen Formen einer Wissensvergesellschaftung kam es an deutschen Hochschulen immer wieder zur Bildung von eigenen ›Hausmächten‹, die unter der Dominanz einer herausragenden Gelehrtenpersönlichkeit einzelne Forschungsfelder wie das neuzeitliche Flugblatt (Harms), die revolutionäre Bildpublizistik (Reichardt) oder das technische Bild (Bredekamp) regelrecht in Beschlag nahmen. Bredekamp hat in seinen Studien das Genre der Ikonobiographie wiederbelebt und begrifflich aufgerüstet, das Porträtistik und Werkillustration in sich vereinte und seit je an große Namen geknüpft war. Die Politisierung, die die Kunstgeschichte an den bundesrepublikanischen Universitäten im Fahrwasser einer Generation von Achtundsechzigern erfuhr, ist an einer Person wie Aby Warburg auszumachen, der wie Theodor Adorno in der Philosophie, Roland Taubes in der Theologie, Ernst Kantorowicz in den Geschichtswissenschaften, Walter Benjamin in den Literaturwissenschaften und Siegfried Kracauer in den Medienwissenschaften zum Garanten einer freiheitlichen Gesellschaftsordnung hochstilisiert wurde. Walter Benjamin und Siegfried Kracauer haben den historischen Bildwissenschaften kraft ihrer ausgeprägten Sensibilitäten gewiss weit mehr gegeben als strammes Gesinnungswissen und politisierte Moral. Gerade Walter Benjamin hätte aus bildhistorischer Sicht eine Neujustierung im Vergleich zu einem möglicherweise überschätzten wissenschaftlichen Werk wie dem von Aby Warburg verdient. Was letzteren heraushebt, ist seine Bibliotheksgründung, durch die die vormals christliche Ikonographie verjüngt zur Ikonologie und in einem stärker internationalen Rahmen sichtbar wurde und sich institutionell verankern konnte. Die säkulare Verfasstheit, die Warburg der Ikonologie gegeben hatte, wurde von seinen Nachfolgern zum Teil wieder zurückgenommen.

Ein Überblick über die ›Szene‹ reicht indes nicht, wenn es um die Notwendigkeit einer Kanonbildung in den Bildwissenschaften geht. Namen wie

Otto Stelzer, Werner Hofmann und Ernst Gombrich wird, indem sie den thematischen Radius ihrer Herkunftsdisziplin in beeindruckend souveräner Weise zu den Bildwissenschaften hin erweiterten, stets mit Achtung zu begegnen sein. Amerikanische Kunsthistoriker wie David Kunzle, Michael Camille, David Freedberg oder Jeffrey Hamburger haben sich mit ihren Arbeiten zum Streifenbild, zum Bilderkreis der christlichen Mystik oder zur abendländischen Bildmagie ihrerseits einen festen Platz an der Seite der Väter einer jüngeren Bildwissenschaft erworben. Die Problematik von normativen Bildungsinhalten lässt es vor dem Hintergrund rezenter Erfahrungen bei aller Wertschätzung dieser und anderer Gelehrter geboten erscheinen, von apodiktischen Urteilen und dogmatischen Ansichten zugunsten eines gewissen Pragmatismus abzusehen. Gewiss nicht weniger fatal aber wäre es, einfach zuzuschauen, wie andere das hohe Gut der überlieferten Bildbestände und des über Jahrhunderte erarbeiteten Bilderwissens klein reden oder dem eigenen Klüngel, den sie für die Welt halten, verdächtig machen.

Neben den Namen großer Forscher wären auch bildhistorische Kernthemen anzusprechen wie die Bildtheologien des Mittelalters, die ikonoklastischen Auseinandersetzungen in Byzanz und den Ländern der Reformation, die protowissenschaftlichen Editionsvorhaben des krainischen Freiherrn Johann Weichard von Valvasor im siebzehnten und die Bildpolitik des böhmischen Grafen Sporck im achtzehnten Jahrhundert. Über letztere haben Pavel Preiss und Milan Pelc Standardwerke in slawischen Sprachen vorgelegt. Zu erinnern wird nicht nur an die ›Bilderfabriken‹ in Nürnberg, Augsburg, im venezianischen Bassano del Grappa und im lothringischen Epinal sein, sondern auch an das Anlegen erster Ikonotheken respektive Bilderatlanten in der Barockzeit oder an verdiente Sammler wie Achille Bertarelli in Mailand und Abraham van Stolk in Rotterdam. Kaum zu überschätzen ist der Beitrag, den die englische Liberty-Bewegung vor gut zweihundertfünfzig Jahren zur Durchsetzung einer bildpublizistischen Öffentlichkeit leistete.

Kunst-, Bild- und Fotoverlage koexistierten lange Zeit friedlich nebeneinander. Erst in den neunziger Jahren begannen deutsche und englische Fotoverlage den übrigen Markt zu überflügeln. Ihr Aufstieg zu international agierenden Produzenten von Pop-up Büchern im Coffee-Table Format erinnert in manchem an einen steilen Börsenflug. Die durch die Öffnung der Grenzen und die großzügige Auflagenkalkulation unabdingbar gewordene Internationalisierung dieser Verlage erfüllte die Hoffnungen auf eine transnationale Ausrichtung der Programme nur bedingt. Die neuen Reproverlage hatten, im Gegenteil, eine Entdiversifizierung des Bücherangebots zur Folge, indem plötzlich von Moskau bis Cadiz die gleichen Titel in den Buchhandlungen auslagen. Auch leisteten die neuen Blowup-Formate einer Monumentalisierung von bibliophilen Einzelwerken und einer unnötigen Vervielfältigung von Bildern in beliebigen Ausschnitten Vorschub. Der ökonomische Erfolgsdruck brachte weitere Verwerfungen mit sich, etwa indem verkaufsträchtige Segmente des historischen Bildes wie Pornographie, Plakatwerbung oder Comic mit einem Mal übermäßige Zuwendung erfuhren. In einzelnen Fällen gelang es den

Großverlagen neuen Stils allerdings auch, namhafte Experten für die Kommentierung ihrer Faksimile-Ausgaben zu gewinnen.

Die generelle Ablehnung solcher Schau- und Tafelbände durch eine akademische Leserschaft ist angesichts der eigenen budgetären Enge zwar nachvollziehbar, aber letztlich wenig dienlich, da dem mündigen Leser fairerweise das Recht zuzubilligen ist, die an den Bildern gewonnenen Erkenntnisse selbstständig nachzuvollziehen. Auf dem Buchmarkt scheint man dies nicht anders gesehen zu haben, wie die dramatischen Marktbereinigungen der letzten Jahrzehnte zeigen, welche die wenigen deutschsprachigen akademischen Verlage von Grund auf erschütterten und keinen Stein auf dem anderen ließen. Am Ende hat es auch das ›Weltbild‹-Konsortium getroffen, das den prosperierenden Markt für preiswerte Bücher und Illustrationswerke zur nationalen Geschichte lange Zeit erfolgreich bediente, in denen sich Bildung, Erbauung und Nostalgie die Waage hielten. Derlei populäre Editionen sind grundsätzlich legitim, setzen aber die nicht völlig voraussetzungsfreie Fähigkeit des Lesers voraus, Bildern mit der nötigen kritischen Distanz zu begegnen.

Auf dem Markt für kunst- und kulturhistorische Bücher und Bildbände haben in den letzten Jahrzehnten insbesondere kirchennahe Verlage an Präsenz gewonnen, die in der Nachkriegszeit mit dem Druck von Kirchen- und Denkmalführern die Grundlage für ihren späteren Erfolg legten. Im Deutschen Kunstverlag (München, Berlin) werden bis heute Dissertationen zu bildhistorischen Themen auf hohem wissenschaftlichem Niveau verlegt. Die Deklaration dieser Publikationen als Arbeiten zur ›Kunstgeschichte‹ wäre allerdings angesichts der langjährigen Vormachtstellung des ›Weltkunst‹-Konsortiums auf dem Kunstbuchsektor zu hinterfragen. Vieles davon ist ebenso für bildwissenschaftliche Fragestellungen von Belang.

Die qualitativ minderwertige Massenreproduktion von Bildern auf CD-Rom stellte im Zeitraum zweier Jahrzehnte ein nicht uninteressantes, wenn auch kurzlebiges Zusatzangebot dar. Während man eine Musik-CD lediglich in den Player einzuführen und den Startknopf zu drücken brauchte, zeigte sich sehr bald die Achilles-Ferse der neuen Bild-CDs. Letztere mussten neben den eigentlichen Bildmaterien auch ein Softwarepaket mitliefern, um Daten und Bilder auf einer Suchoberfläche verfüg- und abrufbar zu halten. Diese Anwenderprogramme erwiesen sich von Programmiersprachen und Softwaregenerationen mit schwindelerregenden Halbwertszeiten und Verfallsdaten abhängig. Selbst eingefleischten Bibliothekaren gelingt es heute nicht, ältere CD-Roms auf ihrem Computer hochzuladen. Noch schwerwiegender aber ist, dass die glänzenden Scheiben als solche ausgedient haben und kaum ein Computer heute über ein entsprechendes Laufwerk verfügt, auf dem sich diese abspielen ließen. Es scheint vor dem Hintergrund dieser Erfahrung trügerisch zu glauben, einmal erworbene digitale Buch- und Bildbestände wären auch in fünfzig Jahren noch ohne weiteres einsehbar. Im besten aller Fälle erwirbt der Leser mit dem Kauf eines Digitalisats eine Serviceleistung, die ihn bis auf weiteres zu dessen Nutzung autorisiert.

Das Aufkommen einer eigenen Bildwissenschaft zeitigte bislang erstaunlich geringe Wirkung auf die historische Bildforschung. Dies ist einerseits auf Hans Beltings einseitige Fixierung auf das vorneuzeitliche Kultbild zurückzuführen, hat andererseits aber auch mit einer neuen Elitebildung innerhalb der Kunstgeschichte zu tun. Im Zuge der bildungspolitischen Ausrichtung auf die Naturwissenschaften und des Rückzugs auf die eigene Institutionen- und Disziplinengeschichte wurde einigen Bildformen wie der wissenschaftlichen Illustration und dem Apparatebild eine hypertrophe Aufmerksamkeit zuteil, die in keinem Verhältnis zu deren historischem Bildaufkommen steht. Parallel dazu lässt sich ein Abrücken von werkästhetischen Kriterien und die Hinwendung zu einer reinen Sample-Wissenschaft beobachten, für die das Bild wenig mehr als die Anwendung einer bestimmten Funktion, eines bestimmten Programms, Geräts, Systems oder die Explikation einer bestimmten These ist. Ganz neu ist diese Entwicklung nicht. Die Bestichwortung ist in jedem Fall aber eine andere. Beklagte man sich früher ob einer ›Kunstgeschichte ohne Namen‹, so ist heute von ›Tod des Autors‹ oder bloßem ›Contentproviding‹ die Rede.

Die Sterilität des bildwissenschaftlichen Ansatzes erklärt sich aber auch durch dessen weitgehende Geschichtsabstinenz, die offenbar auf dem Glauben beruht, historisches Wissen könne problemlos durch logische Operationen ersetzt werden. Systematische und synchronistische Ansätze werden zudem bildungspolitisch missbraucht, um der Historisierung einer Alterskohorte Vorschub zu leisten, die sich in ihren Forschungen von allem Bisherigen abzugrenzen sucht und nur noch auf die jüngsten Entwicklungen in den globalen Netzwerken reagiert. Die sich nach außen gleich Future-Labs gerierenden bildwissenschaftlichen Hochschulkurse dienten so vor allem dem bildungspolitischen Zweck, ältere Generationen zu verdrängen und aus dem wissenschaftlichen Diskurs zu werfen. Es kristallisierte sich dabei die Dichotomie einer zeitlichen Ordnung heraus, die in ihrer Ausschließlichkeit fatal an Beltings Unterscheidung einer Zeit ›vor der Kunst‹ und einer Zeit ›nach dem Bild‹ erinnert. Während die neuen Bildwissenschaften wie im Goldrausch in die befristeten Stellen einrückten, überließen sie das weite Feld des Historischen, gänzlich absorbiert von den über alle Kanäle auf sie einströmenden medialisierten Schauwelten, unreflektiert der Kunstgeschichte, ohne gewahr zu werden, dass sie sich dabei ihrer eigenen Wurzeln entledigten.

Seit den neunziger Jahren ist eine wachsende Anarchisierung der fachspezifischen Ansätze zu konstatieren, im Zuge derer jede Disziplin auf eigene Faust mit den ihr zu Gebote stehenden Mitteln Bildforschung betreibt. Unabhängig von den Ergebnissen kartographiehistorischer Forschung gehen Literaturhistoriker, Künstler und Kulturwissenschaftler vielfach unter dem Diktum des ›Anderen‹ daran, sich ihr eigenes kartographisches Weltbild zu zimmern. Die Oberhand behalten in diesem Verdrängungswettbewerb meist diejenigen Einrichtungen, die wie die deutschen ›Sonderforschungsbereiche‹ und ›Exzellenzzentren‹ genügend bildungspolitischen Rückenwind erhalten. Mit ihren eigenen Tagungsprogrammen und Publikationsreihen nehmen sich diese Bereiche innerhalb des universitären Betriebs weidlich autonom aus und muten in

ihren undurchsichtigen Vernetzungen und verklausulierten Projektbeschreibungen auch für akademisch beschlagene Geister oft kryptisch an. Sicherlich liegt ihnen nichts ferner als Privileg und Peer-Status mit irgendjemand anderem als ihresgleichen zu teilen. Die Etablierung einer bildwissenschaftlichen Dachdisziplin wird so bereits durch die vorgegebenen institutionellen Strukturen unterbunden. Kein Wunder, wenn die bildhistorischen Agenden einer derart abgehobenen Sonderwissenschaft den Beteiligten im Hype des orientierungslosen Kreisens von einem zum nächsten ›turn‹ auch völlig abhandenkämen. Der Schaden bliebe begrenzt, solange das im vertriebsfreien Raum generierte Wendewissen in den eigenen Echokammern verpufft.

Derweilen sind die über lange Zeit als publizistische Realität wahrgenommenen Verhältnisse ihrerseits historisch geworden. Wo bildhistorisches Publizieren diesseits stromfressender elektrischer Verteiler und hinter nebulösem Gewölk sich verbergender Datensammler überhaupt noch möglich ist, wird gespart, was das Zeug hält. Während auf dem belletristischen Sektor ohne Appretur gar nichts mehr geht, kürzt man das historische Sachbuch zugrunde, indem man das Cover aus Kostengründen einfach hält und auf gestaltete Vorsätze, Falttafeln, Farb- und Vollillustrationen verzichtet. So steuert man auf Konditionen zu, die an eine Not- und Selbstversorgung erinnern, wie es sie nach den Kriegen schon einmal gab und wie sie in den Vereinigten Staaten außerhalb der großen Universitätsverlage schon immer üblich waren.

Angesichts dieser Situation zeigt sich die Unverzichtbarkeit einer Bibliothek zur historischen Bildforschung. Anhand ihrer lassen sich viele der hier skizzierten Entwicklungen nachvollziehen und darlegen. Nicht nur rechtliche Gründe verhindern die digitale Enteignung eines solchen ›Findling Hospital of Orphan Books‹. Auch technisch sind Suchmaschinen-Bücher noch weit davon entfernt, die Vielzahl illustrierter Bücher auf einem qualitativ einigermaßen akzeptablen Niveau zu replizieren und im Netz verfügbar zu halten. Widrigenfalls gilt allemal: besser ein Buch in der Hand als ein Digitalisat auf dem Display.

Wie man hört, steigt der Druck auf öffentliche Bibliotheken, unliebsame Autoren und Lesestoffe aus ihren Sammlungen zu entfernen. Wenn erst einmal die letzten Bücher, die ihren Namen verdienen, auf dem Markt verschwunden sind, sich der Buchmarkt als solcher aufgelöst hat, die meisten Bibliotheken unrentabel geworden sind und ihre Pforten geschlossen haben, weil, wie zu hören ist, ohnehin alles im Netz zu finden sei, die letzten Telefonzellen über Nacht demontiert und abtransportiert werden und die jüngsten Generationen in den letzten Büchern wie die ersten Eingeborenen blättern, dann bedarf es nur noch eines Schrittes, bis der unabhängige, dezentrale Zugang zu den Wissensgütern versperrt und verschüttet ist und auf physischen Entzug und mentale Entfremdung am Ende auch die rechtliche Enteignung folgt. Es genügt dann mitunter, einen elektronischen Hebel umzulegen, und die Menschheit hat das frühgalaktische Stadium einer Gutenbergischen Freiheit des Schauens, Lesens und Reflektierens glorreich überwunden. Gratulation an alle, die sich als Unbedarfte am Ende unter Unbedarften wiederfinden!

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 9

Franz Reitinger

AUCH TEXTE SIND BILDER

In Geschichtsbüchern ist zu lesen, dass die türkischen Autoritäten dem ungarischen Renegaten Ibrahim Effendi die Eröffnung einer Druckerei in Konstantinopel mit dem Argument untersagten, dass gedruckte Bücher und Karten wie Bilder zu behandeln seien. Diese Argumentation war nicht ganz von der Hand zu weisen, ist doch der gedruckte Buchstabe beim herkömmlichen Buchdruck letztlich nur das Abbild einer Matrize. Der Hinweis auf das Gesetz des einen, sakrosankten Buches machte jede weitere Begründung überflüssig. Ließen sich nachvollziehbare Gründe für ein solches Verbot denn überhaupt vorbringen? Von Urvölkern ist die Sorge überliefert, der Schöpfer eines Bildes könnte die Menschen ihrer Seele berauben. Wieviel Missionsarbeit in einen Begriff wie die ›Seele‹ investiert werden musste, um sich diesen widerstandslos anzueignen, mag sich jeder selbst ausmalen. Für ein basales Verständnis dürfte es hinreichen, sich darunter eine Art Eigenes, Unverwechselbares vorzustellen, das mit seiner Replizierung womöglich verloren gehen könnte. Eine geopolitische Dimension wächst dieser Sorge zu, wenn man bedenkt, dass der Hatsch zum Original durch das Verbot, dieses andernorts nachzubilden – man denke im Gegenzug an die regionenübergreifende Verbreitung der vielen Loreto-Kapellen im Barock –, unumgänglich wurde.

Der Bittsteller verwies auf den in türkischen Haushalten frequenten Spiegel, der doch, bitte schön, ähnliche Brechungseffekte erzeugen würde. Freilich, das Spiegelbild blieb durch ein heimliches Strahlenband fest an den Körper des Originals gebunden. Welche negativen Effekte von der Bannung dieses Bildes auf einem soliden Trägermaterial und dessen weitere Vervielfältigung respektive Verbreitung ausgehen könnten, ist eine Frage, der man in

zivilen Gesellschaften nur wenig Beachtung schenkt. Die Realitätsverluste in der medialisierten Wahrnehmung der modernen Welt aber sind enorm. Der Eingabe des Ungarn wurde am Ende dann doch stattgegeben mit einer eigentümlichen Einschränkung, die Luthers Adiaphora von der Ebene der Bilder auf die der Texte hob. Keine Texte drucken zu dürfen, die Belange des Religiösen tangieren, bedeutete im Umkehrschluss, dass es säkulare Inseln innerhalb der türkischen Gesellschaft gab, die es einem heute schwer machen, vom Osmanischen Reich als Gottesstaat und vom Osmanischen Sunnismus als Staatsreligion zu sprechen. Auch die Verwendung von Karten und Plänen im Krieg hing letztlich von der Einschätzung ab, wie heilig es dem Sultan mit der Bekriegung seiner Feinde war und wie sehr diese Kriege als Religionskriege zu betrachten waren. Sehr ernst konnte es ihm bei allem, was man über den Kartenbrauch der osmanischen Armee weiß, damit allerdings nicht gewesen sein.

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 10

Franz Reitinger

STRENGE BLICKE
Die Massakrierung einer Bildergalerie

Mühlen galten seit jeher als geheimnisvolle, sagenumwobene Orte. Einmal mehr bestätigt findet sich diese Einschätzung in einer Erzählung des literarisch begabten Müllersohns Heinrich Wöß (1870–1936) aus Julbach, die 1913 in den *Mühlviertler Nachrichten* erschien. Der Autor berichtet darin von der mutwilligen *Zerstörung einer Bildergalerie* in einer Mühle am Oberlauf der Großen Mühl bei Ulrichsberg, einer wahren Begebenheit, in die er im Knabenalter selbst involviert gewesen war. In der Erinnerung trägt der Schauplatz die unverkennbaren Züge eines romantischen Ortes: »Alles war hier für uns interessant. Das große Gebäude mit den vielen Stuben und finsteren Kammern bot unserer Phantasie den weitesten Spielraum«; »wir fühlten uns förmlich in einer anderen Welt«. Besonders das »Stöckl kam uns wie eine alte Ritterburg vor, in der wir Entdeckungsfahrten unternahmen und auf Abenteuer ausgingen«.

Aus Neugier und Abenteuerlust steigt eine Bande Minderjähriger ins obere Stockwerk des nicht länger bewohnbaren, ruinösen Ausnehmertrakts der Steinmühle ein und entdeckt »an den vier Wänden« eines mittelgroßen Zimmers »auf riesige Leinwände gemalte Bilder in verblaßten Goldrahmen«. Die »darauf dargestellten Männer« seien Pröpste aus dem nahen Prämonstratenserstift gewesen, erfahren die Knaben aus dem Munde des Müllers. Mit Verzierungen und Namensschildern versehen müssen die Gemälde eine ansehnliche Bilderreihe ergeben haben. Weitere archivalische Dokumente, die ihr Vorhandensein in

früherer Zeit untermauern könnten, gibt es vorderhand keine. Entsprechend schwierig gestaltet sich deren Bestimmung nach Umfang, Inhalt und Aussehen.

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts konnte Benedikt Pillwein auf die Existenz zweier Porträtreihen aus dem Stift Schlägl hinweisen (vgl. PILLWEIN 1827: 286). Elf Gemälde mit den Bildnissen der ersten Äbte »in halber Statur« hingen in einem seit 1721 nachweislichen Tafelzimmer. Diese mit Martin Greysing (1627–1665) anhebende Bilderreihe wurde späterhin vom Tafelzimmer in den Prälatengang verlegt (vgl. PICHLER 1976; PICHLER 1980; PICHLER 1982; PICHLER 1986: 32; ferner SCHIRMBÖCK 1977: 27; PRÜGL 1978: 29, 53 u. Abb. auf 16; PROKISCH 2012). Für die Bildnisse der Ordensbrüder aus nachjosephinischer Zeit war zudem ein eigenes ›Portraiten-Zimmer‹ eingerichtet worden. Dieses ist heute Teil der Gemäldesammlungen. Aufhorchen lässt ein Eintrag im Inventar von 1763, der einerseits die Existenz der Bildnisse im Tafelzimmer bestätigt, andererseits aber auch noch weitere Porträts von verstorbenen Äbten »in Lebensgröße« erwähnt. Als Standort dieser lebensgroßen Bilder wird der »große Saal« angegeben, ohne dass sich über deren Verbleib Näheres in Erfahrung bringen ließe (ETZLSTORFER 2019: 193).

Im Gegensatz zu diesen beiden Porträtreihen dürfte es sich bei der »Bildergalerie« im Ausnehmerhaus der Steinmühle um eine ältere Galerie der Pröpste vor der Erhebung des Stifts zur Abtei im Jahr 1657 gehandelt haben, denen vielfach ein recht lockerer Lebenswandel nachgesagt wird.[1] Es sind heute keine Gemälde mehr vor Ort auszumachen, die über das Aussehen dieses hochgestellten geistlichen Personenkreises Aufschluss geben könnten. Dass es sie gegeben hat, steht außer Zweifel. Michael Schmucker (1568–1575) und Matthias Schuemann (1578–1584) sind die ersten Pröpste, von denen die Anfertigung eigener Bildnisse archivalisch belegt ist (vgl. ETZLSTORFER 2019: 185f.). Wenn man den geographischen Radius erweitert und in andere Kontexte wechselt, wird man sogar heute noch auf vorhandene Bildnisse von Schlägler Pröpsten stoßen. Viele Klosterchroniken wurden etwa als Abtbiographien geführt. Aus ihnen entwickelten sich die ersten Porträtreihen. Ein frühes Beispiel bietet eine illuminierte Handschrift im mährischen Prämonstratenserstift Klosterbruck südlich von Znaim, in die von 1576 bis 1617 die Bildnisse von einundvierzig Ordensbrüdern Eingang fanden, darunter auch einem späteren Propst des Stiftes Schlägl. Das Unternehmen dürfte mit dem Ableben des Illuministen zum Erliegen gekommen sein (vgl. OPPELTOVÁ/KUCHAŘOVÁ 2019: 91f., 106 u. Farb.-Abb.). Umgekehrt konnten Pröpste aus Schlägl ihrerseits in höhere Positionen berufen werden und wie Crispin Fuck als späterer Abt im Prager Kloster Strahov seinerseits zu Porträtehren gelangen (vgl. LEINSLE 2019: Farb.-Abb. auf 112). Auch eine retrospektive Vervollständigung der gemalten Ahnenreihe auf der Grundlage bloßer Schriftquellen und dem Zutun der bildnerischen Phantasie durch den Künstler wurde in manchen Klöstern in Erwägung gezogen. Das Reich der Möglichkeiten ist wie immer groß.

[1] Die Äbtegalerie des Stiftes Wilten scheint in ihren Anfängen auf das Jahr 1600 zurückzugehen, die des Stiftes Geras auf das Jahr 1731. Teils ganzfigurige Abtbildnisse zieren den Prälatengang im mährischen Prämonstratenserstift Neureisch (vgl. HALDER 1989; 381-411; ferner HOSCH 2017). Zu den Propstgalerien der Augustiner-Chorherren aus dem 18. Jahrhundert vgl. WOLFSLEHNER 2012: 173.

Eine gewisse Rolle bei der Auslagerung der Bilder dürfte Franz Anton (gest. 1710), dem jüngeren Bruder des verblichenen Abtes Andreas Schmidt, und seinem Sohn Johann Gregor (1685–1708) zugekommen sein. Schmidt war dem Stift Schlägl etliche Jahre als Kassier zur Verfügung gestanden, ehe er an das Obergericht der inkorporierten Pfarre Ulrichsberg berufen wurde, an dem das Stift – so wie in anderen Orten seiner Herrschaft – die Gerichtbarkeit ausübte. Durch Schmidts Gattin gelangten Mühle und Auslegerhaus in den Besitz der Familie. Der Sohn Johann Gregor schloss den theologischen Lehrgang am Stift 1703 mit einer Diplomarbeit ab und nahm beim Eintritt in das Kloster den Aliasnamen ›Martin‹ an. Zu seinen Lebzeiten pflegte der gesamte Stiftskonvent zur ›Rekreation‹ sommerliche Ausflüge in die Mühle des Mitbruders zu unternehmen (vgl. KRINZINGER 1921: 213f. u. 225; SCHIRMBÖCK 1977: 31, 44, 48 u. 161a). Ein Grund für die zwischenzeitliche Auslagerung der Bilder könnte der Brand von 1702 gewesen sein, dem die gesamte Bedachung des Klosters zum Opfer fiel, ein anderer die durchziehenden feindlichen Truppenverbände zur Zeit des Spanischen Erbfolgekrieges. Abt Siard Worath hatte 1704 als ständischer Oberkommissar persönlich die Verteidigung des Mühlviertels von Schlägl aus organisiert (vgl. SCHIRMBÖCK 1977: 149ff.; HOCHEDLINGER 1993: 77 u. 102).



Abb. 1:
Ulrichsberg, altes Richterhaus

In Wöß' Erzählung versucht der Müller den Knaben das ihnen fremde Wort ›Propst‹ zu erklären, indem er es auf die zu seiner Zeit offenbar geläufige, wenn heute auch nicht weiter nachweisbare Bezeichnung ›Propstei‹ für die von den Pröpsten in Schlägl gegründete Nebenpfarre Ulrichsberg bezieht. Wenn der angedeutete Zusammenhang für die Bilder in irgendeiner Weise von Belang sein sollte, dann wäre zu erwägen, ob diese nicht einmal im massigen Richterhaus

gleich neben der Kirche in Ulrichsberg gehangen haben könnten, um die Autorität des vom Stift eingesetzten Richters, der an deren Auslagerung zweifellos beteiligt war, zu beglaubigen (vgl. Abb. 1.).[2] Es wäre dies eine alternative Erklärung für den Fall, dass die Bilder nicht, wie zu erwarten, direkt aus dem Kloster stammten. Stabilisieren ließe sich eine solche Annahme freilich nur, wenn sich vergleichbare Ausstattungen in anderen Richterhäusern nachweisen ließen.[3]

Wie man die Bildergalerie einfach in der Mühle vergessen konnte, bleibt ein Rätsel. Mit dem frühen Hinscheiden des Ordensbruders Martin, dem der Vater kurz darauf seinerseits in den Tod folgte, dürfte die Zeit der sommerlichen Ausflüge an die Große Mühl ein jähes Ende gefunden haben. Die Mühle ging in den Besitz des Schwagers respektive Schwiegersohns Johann Georg Kärr über und blieb ganze eineinhalb Jahrhunderte, das heißt bis 1867, im Besitz der Familie. Während diese im Haupthaus wohnte, nutzte Martins in der Steinmühle aufgewachsene Großmutter Apollonia Landgraf (gest. 1715) das Stöckl als Witwensitz. 1716 wurde ein Ablebensinventar erstellt. Die im gleichen Jahr erfolgende Übernahme der Glashütte ihres Gatten durch das Stift brauchte die Verstorbene nicht mehr zu kümmern. Die familiären Verflechtungen mit dem Stift Schlägl sind damit aber noch immer nicht erschöpfend charakterisiert, sollten mit Johann Joseph ›Benedikt‹ Göschl (1678–1743) und Dominik Georg Landgraf (1735–1755) doch auch noch ein zweiter Enkel und ein Urenkel Apollonias dem Orden beitreten. Selbst aus der Familie des neu aus der Sternmühle bei Bad Leonfelden zugezogenen Müllers kam mit Augustin Florian Khar (1709–1749), die Schreibweisen der Familiennamen sind in früheren Epochen variant, ein brauchbarer Kandidat.[4] Vermutlich war die Nähe zum Stift sogar die Eintrittskarte, mit welcher der Müllersohn aus dem fernen Bad Leonfelden in die Steinmühle einzuheiraten vermochte. Man kann sich schwerlich vorstellen, dass eine der genannten Personen die besagte Bildergalerie im Stöckl nicht gesehen hat.

Die Steinmühle blieb in der Familie, und auch was die Amtsnachfolge der Äbte betrifft, lässt sich nirgendwo ein echter Bruch erkennen, der zu einem ungeordneten Vergessen hätte Anlass geben können. Sucht man nach einem traumatischen Ereignis, dann käme am ehesten noch der Klostereintritt des besagten Urenkels in Betracht. Bei der Verabschiedung der Verwandten stürzte er vom Pferd und verstarb im Kloster an den Folgen. Zwar möchte man es heute für das Normalste, ja geradezu Natürlichste der Welt halten, wenn das Kloster aus barocker Erneuerungswut sein altes Inventar versetzt hätte. Die Versuchung, sich Bildwerken zu entledigen, die aus sich heraus legitimatorische Kraft entfalteten,

[2] Es gab in Ulrichsberg zwei Richterhäuser. Das alte an der Kirche wurde im 20. Jahrhundert geschliffen. Das neue weiter unten liegende, wurde im 19. Jahrhundert als Gasthaus genutzt und ist im Kern eine Struktur aus dem Biedermeier.

[3] Eine gewisse Bekanntheit erlangten die Wappenfresken im Richterhaus in Pfunds in Tirol. Pfarrhöfe wie der alte Dechantshof von Köstendorf im Erzbistum Salzburg konnten sich mitunter ebenfalls eigene Porträtfolgen leisten: »Das Merkwürdigste des Dechantshofes […] ist […] die fast einzige Porträt-Sammlung der hiesigen Dechante. Sie hat artistischen und historischen Werth. Ein kurzer Blick auf dieselben wird uns überdies manchen recht verdienten Mann im Andenken erhalten. […] Gregorius Bucher […] ließ 1679 die hiesige Porträtsammlung renoviren« (PILLWEIN 1839: 258f.; vgl. außerdem BUBERL/MARTIN 1913: 101; VOGL 1928: 76-86 u. Abb.)

[4] In den Hochzeitsmatriken von 1710 ist ein klar und deutliches ›r‹ zu lesen.

indem sie dem Betrachter Ursprung und Werden der Klostergemeinschaft wie ganz allgemein die Kontinuität des monastischen Lebens vor Augen führten, dürfte allen vordergründigen Wandlungen des Geschmacks zum Trotz jedoch gering gewesen sein, erst recht da für diese Bilder keinerlei Ersatz in Aussicht stand. Auch die Erhebung des Klosters zur Abtei konnte nichts an dieser Motivlage ändern. Abt Worath war selbst in eine Südtiroler Künstlerfamilie hineingeboren worden. Eine Veruntreuung der Bilder wird man sich zu seiner Zeit und unter seiner Ägide am wenigsten erwarten dürfen.



Abb. 2:
Strenger Blick: Abt Greysing

Die in barocken Klöstern immer wieder feststellbare Verquickung von monastischen und dynastischen, kirchlichen und familiären Interessen wird als primäre historische Voraussetzung anzusehen sein, weshalb Kunstgegenstände aus klösterlichem in privaten Besitz überwechseln konnten. Die Deplatziertheit von Bildern an nicht weiter erwartbaren Standorten lässt einen unwillkürlich an die zahlreichen Plünderungen und kurzfristig anberaumten Lizitationen in napoleonischer Zeit denken, bei denen Kunstgegenstände aus herrschaftlichem Besitz in alle Winde zerstreut wurden, durch unterschiedlichste Hände gingen und sich in den dunklen Winkeln umliegender Bürger- und Bauernhäuser wiederfanden (vgl. REITINGER 2016). Noch heute aber ist die durch die Auslagerung der Bildergalerie

entstandene Lücke spürbar, da nebst einigen wenigen Einzelbildnissen nur mehr ein Porträtzimmer von Mitbrüdern aus nachjosephinischer Zeit im Stift vorhanden ist.

Die Steinmühle hatte Kriege, Brände und Überflutungen überlebt. Zwischen 1877 und 1907 war sie Gegenstand wiederholter Lizitationen.[5] Nun aber setzt es den finalen Akt. Beim zweiten Einstieg war die »Scheu« vor den Bildern »und die Ehrfurcht vor ihrem Alter« »gewichen, Tatendrang und Neugierde gewannen die Oberhand«. Zu allem Überdruss erbeuten die Knaben auch noch eine Zimmerarmbrust mit einem Vorrat an Bolzen, mit denen sie die vor annähernd zweihundertfünfzig Jahren gemalten Figuren im Nu, als ob es Kirchtag wäre, in Fetzen schießen (WÖß 1913: 6).[6] »Namentlich auf den mit den strengen Augen hatten wir es besonders abgesehen«, erinnert sich der vormalige Täter und nachmalige Verfasser der Erzählung. Von keinem Prälaten der heute noch vorhandenen Äbtefolge lässt sich behaupten, dass seine Züge besonders sympathieerheischend wären. Mit dem heutigen Chorherrn ›zum Anfassen‹, der sich als ›Wohlfühlfaktor‹ einer ihm potentiell reserviert gegenüberstehenden Öffentlichkeit anbiedert, ist der krypotprotestantische Ernst dieser sperrigen Charaktere nicht kompatibel. Kaum anders wird es sich bei den ihnen zeitlich vorausgehenden Pröpsten verhalten haben (vgl. LEINSLE/PETRUS 2019: Farb.-Abb. auf 30, 34, 36f. u. 192). Mit dem Blick aus dem Bild und dessen brachialer Erwiderung kommt ein animistischer Zug ins Spiel. Dieser zieht die gesamte Aufmerksamkeit auf sich, sodass für Haltung, Habit, Aussehen und attributive Ausstattung der Dargestellten nicht ein Rest an Wahrnehmung übrigbleibt, der sich versprachlichen ließe. Um den von den Bildern ausgehenden symbolischen Sehstrahl zu durchbrechen, zielen die Schützen in einem atavistischen Reflex direkt auf die Augen der Opfer und führen so deren reale Blendung herbei. Zuletzt werden »auch noch die Namen auseinandergenommen, die goldenen Verzierungen derselben gewaschen und schließlich die Taubenkobel damit geschmückt«. Dem einschneidenden Charakter der Strafaktion entspricht, wenn die Opfer der ihre Identifizierbarkeit gewährenden Namensschilder beraubt und diese in die Namenlosigkeit entlassen werden, ehe man sie der völligen physischen Vernichtung preisgibt: »Schweden hätten hier nicht ärger hausen können«.

Die frei assoziierten Grausamkeiten des Dreißigjährigen Krieges gehen nur schlecht mit dem bürgerlichen Vergnügen des Zimmerschießens überein, das sich in der Mozartzeit allgemeiner Beliebtheit erfreute. Wie der damals übliche Begriff des ›Bölzlschießens‹ besagt, gehörte es zu den Gepflogenheiten, mit kleinkalibrigen Armbrüsten auf bemalte Scheiben zu schießen. Die Familie Mozart sorgte für eine ausgelassene Stimmung unter Freunden und Gästen, indem sie die Schießscheiben mit anzüglichen Motiven bemalte. Später lösten moderne Luftdruckgewehre die alten Armbrüste ab, und auch die hölzernen Scheiben

[5] Vgl. *Tages-Post* (Linz), 1877, S. 4; *Tages-Post* (Linz), 1884, S. 5; *Wiener Zeitung* (Wien), 1885, S. 6; *Tages-Post* (Linz), 1901, S. 9.
[6] Die herrschaftliche Variante einer Kleinarmbrust mit bemaltem Bolzenkasten aus dem frühen 17. Jahrhundert ist in BORGGREFE/FUSENIG/SCHUNICHT-RAWE 1997: 82f. abgebildet.

wurden durch eigens für diesen Zweck gedruckte Bildmotive auf Papier ersetzt (vgl. BAUER 2003).

Das Schießen auf die geistlichen Würdenträger an der Wand nimmt sich demgegenüber eher wie die standrechtliche Hinrichtung einer kompletten Führungsriege aus. Allen kulturellen Prägungen zum Trotz ist kein Motiv erkennbar, welches das Tun der Knaben hinreichend zu rechtfertigen vermöchte. Jedem von ihnen wäre es mit der entsprechenden Armbrust an der Schulter ein Leichtes gewesen, einen solchen mutwilligen Akt zu wiederholen. Keiner von ihnen aber hätte das Wissen und das Können aufgebracht, die es bedarf, um die zerstörten Gemälde, ja selbst nur irgendwelche Gemälde vergleichbaren Zuschnitts, wiederzubeschaffen. Es ist diese Diskrepanz zwischen perspektivelosem Tun und nicht ohne Anstrengung zu erwerbendem Können, welche die vorgebliche Kreativität der Lust an der Zerstörung Lügen straft. Im christlichen Bilderkosmos war das Wissen um den Vandalismus Steine werfender Knaben fest verwurzelt, und auch die jüngere Kriegsforschung weiß von jungen Männern ein Lied zu singen (vgl. REITINGER 1997). Der Jugendkult der Moderne aber jubelte noch jede Welle von Fünfzehnjährigen zu einer neuen Generation von Hoffnungsträgern hoch, ohne sich um die Folgen weiter zu kümmern. Das Strafrecht ist wie auch sonst den vorherrschenden gesellschaftlichen Trends gefolgt.

Die Episode soll sich nach Einschätzung des Autors vor etwa dreißig Jahren ereignet haben. Dies muss in jedem Fall vor dem Jahr 1882 gewesen sein, in dem die Mühle von der Tante des Autors auf einen neuen Besitzer überging. Die Knaben waren zum Zeitpunkt der Tat also elf oder zwölf Jahre alt. Einen gesetzlichen Denkmalschutz gab es zu diesem Zeitpunkt nicht, und auch die topographische Erfassung der Kulturgüter nach Regionen steckte noch in den Kinderschuhen. Ein Inventar der Kunstdenkmäler für die drei Teile des Mühlviertels liegt überhaupt erst seit 2003 vor. Ob dieses an den Bedingungen des Verschwindens von historischen Überlieferungslagen und ästhetisch nachhaltigen Umgebungen angesichts der dringlichen Wünsche nach kurzfristiger Nutzung und Erneuerung etwas geändert hätte, ist zweifelhaft.

Erste Ansätze zu einem Denkmälerverzeichnis gehen in die sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts zurück. Benno Ulm notierte, was ihm zugänglich war und vor die Linse kam: Gefühlte neunzig Prozent seines Handbuches füllen Beschreibungen von öffentlichen Kircheninnenräumen. Da und dort finden eine Bürgerhausfassade, ein Heimatmuseum oder ein Wegmal Erwähnung. Die zu Beginn des 19. Jahrhunderts von Benedikt Pillwein registrierten Bibliotheken und Gemäldesammlungen sind dem Landesbeamten nicht länger gegenwärtig. Eine Bilanzierung der gröbsten Verluste, welche die Großlandschaft nördlich der Donau über einem Zeitraum von hundertzwanzig Jahren hinnehmen musste, bleibt folglich aus. Dem Stift Schlägl widmet Ulm breiten Raum. Doch auch hier beschränken sich seine Ausführungen ausschließlich auf öffentlich zugängliche Sakralräume. Prälatur und Fürstentrakt bleiben aus Diskretion oder Reklusion, nicht betätigten Klinken oder sorgsam verschlossenen Türen, wie übrigens auch in den zahlreichen Stiftsführern außen vor. Der bleibende Wert von Benno Ulms Aufzeichnungen ist einerseits in der gründlichen archivalischen Vorarbeit und

andererseits in einer präzisen Erfassung der jeweiligen baulich-räumlichen Verhältnisse zu suchen, die ihn in die Tradition der Militärtopographie des 18. Jahrhunderts stellt. Durch seine komparatistische Herangehensweise springen ihm Besonderheiten und Anomalitäten umgehend ins Auge. Auch sonst zeugen seine eingestreuten Bemerkungen von einem gewissen Klarblick, etwa wenn er zwischen Besitzerwechsel von Erbschaft und von Kaufes wegen ausdrücklich unterscheidet. Wie sehr Benno Ulm daneben an der fortschreitenden Erodierung einer Kulturlandschaft litt, zeigt sich an Sätzen wie »Die Häuser z.T. sehr hässlich modernisiert« (ULM 1976).

Die Steinmühle sollte im Laufe der Jahre verschiedentlich in die lokalen Schlagzeilen geraten. 1889 verlor hier ein Knabe ein Auge beim Versuch, mit seinen Kameraden Feuer an eine Patrone zu legen. Im Jahr darauf löste sich während einer Jagdpause ein Schuss aus einer abgelegten Flinte und riss einen unbeteiligten Mühlknecht in den Tod (vgl. ANONYM 1889; ANONYM 1890; ANONYM 1894; ANONYM 1907). Später kam es auf den Mühlgründen zur Einrichtung einer festen Schießstätte des Scharfschützenkorps Ulrichsberg. Wen würde es wundern, wenn dem Korps auch einige Schützen beigeträten wären, die in jungen Jahren an der Zerstörung der Bildergalerie beteiligt gewesen waren. Tatorte haben für die Täter ja bekanntlich etwas Anziehendes (ANONYM 1907a; ANONYM 1907b). Im Übrigen wäre uns entgangen, wenn vonseiten der regionalen Geschichtsschreibung je auf das Schicksal der wohl in die Regierungszeit des ersten Abtes zurückgehenden, ältesten Bildergalerie aus dem Stift Schlägl hingewiesen worden wäre. Dabei könnte deren mutwillige Zerstörung ein ebenso interessanter Fall für Kunstgeschichte wie Vandalismusforschung sein, Disziplinen, deren Schnittmengen größer sein dürften, als auf dem ersten Blick zu vermuten wäre.

Literatur

ANONYM: Ein Auge verloren. In: *Linzer Volksblatt* (Linz), 252, 31. Oktober 1889, S. 4

ANONYM: Angeschossen. In: *Mühlviertler Nachrichten* (Rohrbach), 210, 12. September 1890, S. 4

ANONYM: Verurteilungen. In: *Mühlviertler Nachrichten* (Rohrbach), 43, 25. Oktober 1890, S. 4

ANONYM: Jagdunfälle. In: *Tages-Post* (Linz), 207, 11. September 1894, S. 7

ANONYM: Scharfschützen-Gesellschaft. In: *Mühlviertler Nachrichten* (Rohrbach), 37, 14. September 1907a, S. 2

ANONYM: Gründung eines Scharfschützenkorps. In: *Neuigkeits-Welt-Blatt* (Wien), 19. September 1907b, S. 37

BAUER, GÜNTHER G.: *Mozart. Glück, Spiel und Leidenschaft*. Bad Honnef [Karl Heinrich Bock Verlag] 2003

BORGGREFE, HEINER; THOMAS FUSENIG; ANNE SCHUNICHT-RAWE (Hrsg.): *Moritz der Gelehrte. Ein Renaissancefürst in Europa*. Eurasburg [Edition Minerva] 1997

BUBERL, PAUL; FRANZ MARTIN (Hrsg.): *Österreichische Kunsttopographie. Bd. 10: Die Denkmale des politischen Bezirkes Salzburg. Teil 1: Die Gerichtsbezirke St. Gilgen, Neumarkt, Talgau*. Wien [Kunstverlag Wien] 1913

ETZLSTORFER, HANNES: »Es war eben eine neue Galerie gebaut worden ...«. Genese und Musealisierung der Schlägler Kunst im Kontext ihrer Zeit. In: LEINSLE, ULRICH G.; PETRUS A. BAYER (Hrsg.): *Stift Schlägl – Beiträge zur Geschichte und Kultur*. Linz [Wagner Verlag] 2019, S. 183-224

HALDER, KLEMENS: *850 Jahre Praemonstratenser-Chorherrenstift Wilten*. Innsbruck [Buchverlag Tiroler Tageszeitung] 1989

HOCHEDLINGER, MICHAEL: *Oberösterreich im Spanischen Erbfolgekrieg. 1702–1706*. Wien [ÖBV Pädagogischer Verlag] 1993

HOSCH, HUBERT: Weitere geistliche Porträtgalerien im Schwäbischen Reichskreis bzw. in den Diözesangrenzen von Konstanz und Augsburg. Ein erster Versuch eines Überblicks. In: *freies – kunst – form. unabhaengige internetplattform fuer kunst und kultur*, 2017. http://www.freieskunstforum.de/hosch_2017_aebtegalerie_2.pdf [letzter Zugriff: 17.01.2020]

KRINZINGER, FLORIAN: Das Stift Schlägl und seine Glashütten. In: *Heimatgaue* (Linz), 2(5/6), 1921, S. 209-226

LEINSLE, ULRICH G.: Schlägl als Ort von Provinzialkapiteln und Prälatenkonventen 1642–1659. In: LEINSLE, ULRICH G.; PETRUS A. BAYER (Hrsg.): *Stift Schlägl – Beiträge zur Geschichte und Kultur*. Linz [Wagner Verlag] 2019, S. 111-136

LEINSLE, ULRICH G.; PETRUS A. BAYER (Hrsg.): *Stift Schlägl – Beiträge zur Geschichte und Kultur*. Linz [Wagner Verlag] 2019

OPPELTOVÁ, JAN; HEDVIKA KUCHAŘOVÁ: »Providentia« oder »Memoria«. Kopialbücher des Stiftes Schlägl im Kontext der narrativen Quellen der Böhmisch-Mährischen Zirkarie. In: LEINSLE, ULRICH G.; PETRUS A. BAYER (Hrsg.): *Stift Schlägl – Beiträge zur Geschichte und Kultur*. Linz [Wagner Verlag] 2019, S. 85-110

PICHLER, ISFRIED HERMANN: *Katalog der ausgestellten Werke der Bilder und Porträt-Galerie des Stiftes Schlägl*. Aigen [Stift Schlägl] 1976

PICHLER, ISFRIED HERMANN: Stift Schlägl. In: *Jahrbuch des Oberösterreichischen Musealvereines* (Linz), 125, 2, 1980, S. 169-172

PICHLER, ISFRIED HERMANN: Kupferstich Abt Andreas Schmidt (1677–1684) (Stecher Johann Martin Lerch, tätig in Wien). In: *Schlägl intern* (Aigen/M.), 8, 1982, S. 216-219

PICHLER, ISFRIED HERMANN: Die Sammlungen des Stiftes Schlägl. In: *Österreichs Museen stellen sich vor* (Wien), 24, 1986, S. 31-37

PILLWEIN, BENEDIKT: *Der Mühlkreis.* Linz 1827

PILLWEIN, BENEDIKT: *Das Herzogthum Salzburg oder Salzburger Kreis. Ein Originalwerk*. Linz 1839

PROKISCH, BERNHARD: Medaillen auf Äbte und Pröpste österreichischer Stifte und Klöster vom 15. bis zum 21. Jahrhundert. In: *Jahrbuch des Oberösterreichischen Musealvereines* (Wels), 36, 2009/11 (2012), S. 391-424

PRÜGL, JOHANN STEPHAN: *Schlägl im Josephinismus 1763–1816*. Linz [OÖ Landesverlag] 1978

REITINGER, FRANZ: *Schüsse, die Ihn nicht erreichten. Eine Motivgeschichte des Gottesattentats*. München [Ferdinand Schoeningh] 1997

REITINGER, FRANZ: *Die Metastasier. Geschmackseliten im 18. Jahrhundert*. Salzburg [Anton Pustet] 2016

SCHIRMBÖCK, MAXIMILIAN: *Siard Worath. Abt von Schlägl (1661–1701–1721). Ein Beitrag zur Geschichte des Stiftes Schlägl in Oberösterreich*. Linz [OÖ Landesverlag] 1977

Tages-Post (Linz), 53, 7. März, 1877

Tages-Post (Linz), 237, 12. Oktober, 1884

Tages-Post (Linz), 24, 29. Januar, 1901

ULM, BENNO: *Das Mühlviertel*. Salzburg [Verlag St. Peter] 1976

VOGL, JAKOB: *Köstendorfer Heimatbuch*. Wien [Selbstverlag] 1928

Wiener Zeitung (Wien), 189, 20. August, 1885

WÖß, HEINRICH: Die Zerstörung einer Bildergalerie. In: *Mühlviertler Nachrichten* (Rohrbach), 3, 18. Januar 1913, S. 6. Wiederabgedruckt in: SIGL, JOHANN; GOTTFRIED VIELHABER (Hrsg.): *Beiträge zur Landes- und Volkskunde des Mühlviertels*. Bd. 2. Rohrbach [Katholischer Preßverein] 1913, S. 78f

WOLFSLEHNER, ANNEMARIE: Innere und äußere Repräsentation von Äbten. Die Äbteporträts in Seitenstetten in der frühen Neuzeit. Diplom-Arbeit, Universität Wien, Historisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät, 2012, 207S.

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 11

Franz Reitinger

IKONODEGRADIERUNG

Ein College der Universität Oxford hängt das Bild seiner berühmten Schülerin von der Wand.[1] Diese hat sich als führende Politikerin ihres nicht zum englischen Commonwealth gehörenden Landes politisch falsch verhalten und dadurch Schuld auf sich geladen, so die Einschätzung der College-Leitung. Der Vorfall war der FAZ eine kurze Nachricht wert. Nun ist immer alles überall anders, und um das Maß voll zu machen, füge ich hinzu: für jeden. Historisches Denken lässt sich dermaßen einfach in die Quarantäne nehmen. Es brauchen deshalb auch keine unzulässigen historischen Parallelen gezogen werden, der Leser mache sich selbst ein Bild, und zwar von der folgenden Geschichte aus *Die Metastasier. Geschmackseliten im 18. Jahrhundert.* Salzburg 2016, S. 25-26: »Es konnte bei dem publizistischen Ansehen Samuel Johnsons nicht ausbleiben, dass dieser mit seiner Galerie literarischer Geistesgrößen eifrige Nachahmer fand. Der notorischste unter ihnen war ein Landpfarrer namens Samuel Parr (1747–1825), der es zu Lebzeiten schaffte, in den Ruf eines ›Whig Johnson‹ zu gelangen. Parr begnügte sich nicht mit einer sprachlichen Anverwandlung des großen Vorbilds. Sein Emulationstrieb zielte selbst noch auf dessen Gesten und Attitüden. An die Bibliothek seines Pfarrhauses zu Hatton, Warwickshire, stieß ein schmales Kaminzimmer, in dem ›über seinem Haupt gerahmte Porträtstiche in einer feldförmigen Anordnung hingen, die man ›the scholar's compartment‹ zu nennen pflegte‹. Eine bilaterale Hängung muss den Vorstellungen des durchweg in parteipolitischen Kategorien denkenden Parr wohl entgegengekommen sein. Während er die ehrenvolle Mitte über dem

[1] Zu Gina Thomas: Bildersturz. In: *FAZ*, 3. Oktober 2017, Feuilleton.

Kamin dem Altphilologen Richard Porson zuwies, verteilte Parr die Köpfe so unterschiedlicher Persönlichkeiten wie Thomas und Joseph Warton, Gilbert Wakefield, Thomas Twining, Francis Horner, Samuel Romilly, Fox, Sheridan, der Generäle Washington und Green, Paine, Buonaparte, Gibbon und George Walker, ihrer politischen Zugehörigkeit entsprechend, spiegelgleich auf beide Seiten. Durfte Samuel Johnson nicht fehlen, so machte Parr das Maß voll, indem er schließlich auch noch sich selbst zu den großen Zeitgenossen hinzuhängte, von denen er wohl nur den Wenigsten persönlich begegnet war.

Parrs Bildgebrauch war von Ambivalenzen geprägt. So zeichnete er nicht nur aus, sondern strafte auch ab. Bei politischen Kontroversen konnte es geschehen, dass er das Bildnis des Betroffenen zur Wand hin drehte und schließlich ganz von der Wand nahm. Edmund Burke war es 1794 als vermeintlichem Feind der verfassungsrechtlich garantierten Freiheiten so ergangen. Der Kontroverstheologe William Paley hatte dagegen das Glück, wieder rehabilitiert und zurück an die Wand befördert zu werden. Parr schlüpfte so in die Rolle eines Weltgeists der Geschichte, der sich anmaßte, über die Handlungen der Großen zu befinden. Selbst an seinen Porträtisten fand Parr auszusetzen, dass sie sein Temperament nicht hinreichend ins Medium des Bildes zu übertragen verstünden. Parr entging seinem Schicksal nicht: In einem kritischen Aufsatz über die politische Bewegung des *Whiggism in its Relations to Literature* wurde der Landgeistliche nach seinem Tod von dem scharfsinnigen Literaten Thomas de Quincey auf die ihm zustehende Größe zurechtgestutzt.«

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 12

Franz Reitinger

DAS LAND IN MEINER HAND
Was soll damit geschehen?

Dürer ist Künstlerin. Das heißt, sie hat an einer Kunstakademie den Titel einer Magistra und mit diesem gewisse Fertigkeiten im Zeichnen, Malen und Photographieren, ein gewisses kunsthistorisches Basiswissen sowie gewisse Praktiken des Konzipierens, Dokumentierens, digitalen Publizierens und wohl auch Antragstellens erworben. Als freie Künstlerin ist sie gefordert, sich aus eigenen Stücken ihren Platz im Einzugsbereich der Märkte, Medien und Institutionen zu suchen. Die gesellschaftlichen Vorzeichen einer derartigen Herausforderung nehmen sich nicht immer für alle gleich und gleich günstig aus. Dürer vermochte die vor ihr liegende Aufgabe gleich länder-, ja kontinentübergreifend anzugehen.

Dürer arbeitet projektbezogen. Nach dem Linné'schen System ließen sich ihre Arbeiten wie folgt klassifizieren: *Gattung:* Malerei, *Art:* Körpermalerei, *Spezies:* Handmalerei. Handmalerei nicht, weil Dürer mit den Händen malt, eher benützt sie hierzu ihre Finger. Handmalerei, weil sie Hände bemalt, Öl auf Hand sozusagen, so wie andere auf Leinen, Wand oder Gesäß malen. Ja richtig, die Bemalung gewisser Körperpartien hat in der abendländischen Malerei eine lange Tradition und reicht in jedem Fall viel weiter zurück als bis Annette Geburt. Doch was mag die Malerin dazu antreiben, sich in ihrem ganzen Tun und Sehnen auf ein derart begrenztes Areal zu kaprizieren? Gewiss gäbe es für Exponenten der freien, mechanischen und diversen anderen Künste viele gute Gründe, sich gerade mit dieser Körpersphäre zu beschäftigen. Nun gilt Dürers Interesse just dem Faltenbild der Handinnenflächen. Das Bemalen dieser

Flächen ist für sie beides zugleich: ein Übermalen wie auch ein Durchzeichnen oder Pausieren der sie querenden Furchen, Muskeln und Sehnen. Im Sinne eines introspektiven Figurensehens sucht sie ihren visionären Impuls zur Extrahierung weitläufiger Landschaften aus dem Weichbild der geöffneten Hand durch Betonung oder Abschwächung bestimmter Elemente zu konsolidieren. Für die Resultate ihres Tuns hat die Künstlerin den ansprechenden Begriff »Palmscapes« geprägt.

Leinwand kann man sich kaufen. Hände nicht. Wie also an geeignete Bildträger herankommen? Extremitäten gibt es zwar mehr als Menschen auf diesem Planeten. Nur sind diese ohne das daran hängende Wesen nicht zu haben. Dies wäre für Dürer gewiss kein Hindernis gewesen, wenn sie sich nur mit einfachen Wesen abgefunden hätte. Stattdessen nahm sie einen äußerst exquisiten Kreis von Experten ins Visier und bat die Teilnehmer einer kartographischen Tagung zum Maltermin. Die vortragenden Kartenspezialisten wird kaum jemand den klassischen Handwerksberufen zuordnen wollen. Anregend scheint die Begegnung aber dennoch verlaufen zu sein.

Dürer erreichte über den persönlichen Kontakt zu den vielen Händen hinaus gleich Mehreres: Zunächst bot ihr die Tagung ein willkommenes Forum, um sich und ihr Projekt vorzustellen. Der persönliche Umgang mit den Modellen erleichterte es ihr, einen potentiellen Kundenkreis an sich zu binden, eine Bindung, die dadurch verstärkt wurde, dass der ›Sitter‹ mit seinem Namen, Titel, seiner beruflichen Position und natürlich dem ›Landschaftsporträt‹ seiner Handinnenseite in das Projekt eingebunden wurde. Die Pfote in der Hand der Künstlerin war, so gesehen, bereits der Spatz eines möglichen Kunden auf dem Dach. Vor allem aber gelang ihr damit eines: nämlich die Affirmation, dass es sich bei ihren Handbemalungen ganz ohne allen Zweifel um Landkarten handeln müsse. Dies gelang ihr nicht etwa, indem sie die Meinungen der am Ort versammelten Kompetenzen einholte, sondern indem sie letztere in eine Art Sprachspiel verwickelte und dazu animierte, die Malereien auf der Haut mit Hilfe ihres jeweiligen Fachjargons so zu beschreiben, als ob sie echte Karten vor sich hätten. So kam ein autosuggestives, phantasmagorisches Sprechen über schier unglaubliche Territorien in Gang, das die Künstlerin als eine Art Körpersensibilisierungsübung zu begreifen scheint.

Jahrhundertelange Bestrebungen einer Vermessung der Hände respektive Deutung ihrer Falten scheinen die Künstlerin nicht weiter zu tangieren. Auch Anatomie und anatomische Tafel als mögliche Formen der Körperkartierung finden in ihren Arbeiten keine erkennbare Resonanz. Selbst die Anbindungsofferten einer informellen Malerei der Nachkriegszeit, die der Malerin als Referenzpunkt dient, lässt sie ungenützt. Schon früh hatte sich die abstrakte Malerei in eine Sackgasse sprachloser Unvermitteltheit und Unvermittelbarkeit manövriert. In dieser verzwickten Situation suchten einige ihrer Vertreter den von ihnen generierten abstrakten Flächen und Linien neuerlich Gegenständliches abzuringen. Mit ihrer emphatischen Rede vom piktoralen ›Raum‹ hatten sich die Verfechter einer abstrakten Malerei seit je eine Hintertür zum Illusionismus offengehalten. Die psychologische Gestaltwahrnehmung wurde

schließlich zum Einfallstor für Realismen der phantastischsten Art. In Anbetracht der wachsenden Notwendigkeit zur sprachlichen Adressierung eines nicht weiter verbalisierbaren Phänomens schossen naturpoetische Stilblüten ins Kraut, die als romantische Spätlast dem lexikalischen Gepäck einer ganzen Generation entwichen. Die ans Peinliche rührende Unvermeidlichkeit erfahrungssatter Anschauungsreste im ›Engpass der Worte‹ wäre anhand von historischen Ausstellungsberichten einfach zu belegen und hätte sich auch als kritischer Ausgangspunkt für Dürers künstlerische Arbeiten angeboten.

Palmscapes ist als erster relevanter Versuch der Künstlerin zu werten, sich kartographischen Fragestellungen im Rahmen ihrer malerischen Praxis zu nähern. Unterlaufen wird dieser Versuch von einem quasi therapeutischen Versprechen, das sich in einem faktisch kosmetischen Peeling-Vorgang realisiert und die Probanden dazu anhält, mit Hilfe der beschönigenden Bildlichkeit einer *Paysage/Maquillage* über ihre physischen Ungereimtheiten und seelischen Knicke zu sprechen. Die nähe- und vertrauenserheischenden Praktiken der Mantik, des Wahrsagens und Diagnostizierens aus der Hand bleiben dabei im Hintergrund latent gegenwärtig, wodurch eine gewisse Anfälligkeit der künstlerischen Heilperformance gegenüber Formen der Vereinnahmung und Manipulation – nun ja – nicht ganz von der Hand zu weisen ist. Sogar noch der magisch grundierte Kartengebrauch in Gestalt eines rituellen Kontaktzaubers scheint in Reichweite dieser Farbauflegekunst.

Die Faltung der Hand ist wie übrigens auch die Ausstülpung der Scham eine Kondition des sich frei entfaltenden, genetischen Lebens. Bei Lichte betrachtet bestünde von daher nicht die geringste Veranlassung zu kutanen Egophobien. Dagegen droht Dürers künstlerische ›Be-hand-lung‹ jeden Moment in ein klaustrisches Sprechen über ›meine‹ Welt in ›meiner‹ Hand abzugleiten und damit der Rückfall in einen neuen psychozentrischen Ptolemäismus. Es sei hier nicht in Abrede gestellt, dass das *Land in meiner Hand* einen Beitrag zur Selbstachtung labiler Personen zu leisten imstande ist. Unter günstigeren Konditionen könnte die Entdeckung der Geographie am eigenen Leib sogar ein tiefer gehendes Interesse an der Welt und Umwelt wecken, ganz so wie sie Voltaire begriffen hat. Dieses Interesse müsste die Art und Weise mit einschließen, wie diejenigen vor und die neben mir diese Welt sehen und gesehen haben und die Schwierigkeiten ihrer Les- und Darstellbarkeit zu meistern verstanden.

Ist es aber überhaupt sinnvoll, Dürers Bemalungen als Karten zu bezeichnen? Möglicherweise schon. In jedem Fall aber nur, wenn man sich die folgenden Tatsachen vergegenwärtigt. Biologische Vorgänge lassen sich nicht ohne weiteres auf physikalische Ereignisse reduzieren, es sei denn, man geht Jahrtausende bis zu den Anfängen des Lebens zurück oder simuliert im Labor die hierfür notwendigen Bedingungen. Biologische Phänomene sind auf Kurzzeitigkeit angelegt und Wachstums- und Alterungsprozessen unterworfen. Dauer verleiht ihnen die Fähigkeit, sich selbst als Spezies zu reproduzieren. Physikalische Phänomene verweisen dagegen direkt auf die Anfänge des Universums. Veränderungen sind hier die Folge von Katastrophen und Erosionserscheinungen. Der übertragenen Rede von der Karte des Körpers in der

Dichtung bei Shakespeare, Donne und anderen können durchaus gegenläufige Motive zugrunde liegen. Diese kann dem Wunsch der Menschen nach Beständigkeit Ausdruck verleihen und so Verewiglichungstendenzen Vorschub leisten. Sie kann aber auch, im Gegenteil, daran erinnern, dass festgefügte Verhältnisse nicht in Stein gemeißelt sind.

Karten sind in der Regel maßstäbliche Gebilde. Im Vergleich zum konkreten Lebensraum der Individuen sind virtuelle Welt und Universum groß, ja unermesslich. Mit *Parvus mundus* ist deshalb auch nicht das Territorium als solches gemeint, sondern lediglich dessen Verkleinerungsform. Dürers Handbemalungen kämen noch am ehesten dem von Jorge Luis Borges angedachten Spezialfall einer Karte im Maßstab von Eins zu Eins gleich, einem kartographisch ebenso nutzlosen wie poetisch reizvollen Paradoxon.

Karten sind Abstraktionen und beruhen durchweg auf technischen Verfahren. Sie beziehen sich auf physikalische Entitäten, nutzen komplexe Zeichensysteme und transportieren kulturelles Wissen. Karten sind aber auch Transkriptionen von konkreten Verhältnissen in ein vielfach als »Medium« bezeichnetes, fern liegendes Anderes. Erst durch die Loslösung der Karte von den kartierten Phänomenen entsteht allseits zugängliches, transportables Wissen. Schon der Begriff der Karte umfasst ein weites Feld an verschiedenen bildnerischen Praktiken und Kartentypen. Wohl noch am ehesten ließen sich Dürers *Palmscapes* einer rudimentären Form von Karte zurechnen, nämlich der topographischen Handskizze. Diese markiert gewissermaßen den Beginn jeder weiterführenden bildnerischen Praxis. Gegebenenfalls vermag sie kartographische Prozesse in Gang zu setzen.

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 13

Franz Reitinger

DE CHIRICO-PLATZ

Es gäbe sicherlich vieles zu vielen journalistischen Beiträgen zu sagen. Meist bedarf es erst der Überschreitung einer Schwelle, damit es soweit kommt, dass man als Leser das Wort in schriftlicher Form ergreift. Diese Schwelle ist überschritten, und zwar in einem Beitrag von Bernhard Neff mit dem Titel *Das verschämte Zitat* (NZZ, 22. Juni 2019). Fünfmal fällt in zwei knappen Absätzen der Wortstamm »Antisemit-« in allen erdenklichen Spielarten: als grammatikalisches Objekt, als Adjektiv, als Zitat, als Behauptung, als Unterstellung. Allen diesen Wortvarianten ist gemeinsam, dass mit ihnen etwas abgekanzelt werden soll, und zwar so, dass sich jedwede Begründung von vornherein erübrigt. Das dermaßen herausgeschleuderte Anathema gilt einem vor etlichen Jahren erbauten Platz in Berlin, der hinter dem Kudamm versteckt wohl kaum jemandem aufgefallen wäre, wenn er nicht den Namen einer emblematischen Figur trüge. Wie Adorno für die Philosophie, Warburg für die Kunstgeschichte, Kantorowicz für die Geschichte und Kracauer für die Medienwissenschaften steht der Name Benjamin in der Germanistik für die Nachkriegsordnung des bundesrepublikanischen Geistes.

Auf dem Weg zum Zahnarzt bin ich öfter mal wie De Chirico quer über diesen Platz geradelt. Wo mag wohl die Wurzel für den entzündlichen Herd der letzten Tage liegen? – Das Bemerkenswerteste an dem irgendwie steif daherkommenden Geviert ist vielleicht, dass es in einem ganz herkömmlichen Sinne Platz sein will: ein in sich geschlossenes Areal, das dem öffentlichen Leben einen foralen Rahmen bietet, und dies in Gestalt des für italienische Städte typischen überwölbten Arkadenganges, der dem Benjaminschen Passanten auch bei Regen trockenen Fußes an Schaufensterfassaden entlangzuflanieren

erlaubt. Spontan möchte man an die Gemälde des bekannten italienischen Malers denken.

Zugegeben, das Ganze wirkt monumental. Was würde man in einer Weltstadt wie Rom, Mailand oder Berlin schließlich anderes erwarten? Und wie mit dem Lineal getrimmt. Doch auch hier: Wer wollte soweit gehen zu behaupten, der rechte Winkel wäre eine Erfindung des Feudalismus? So what? Soll man das betongraue Ganze jetzt faschistisch nennen? Dies würde dem historischen Faschismus leichtfertigerweise unterstellen, seine Architekten hätten solide gebaut. Wie aber hat man sich Konditionen des Bauens und Investierens in einer intakten Demokratie vorzustellen?

Stein des Anstoßes für die Empörung über den Platz ist ein ebendort angebrachtes Zitat des englischen Dichters Ezra Pound, das in etwa besagt, dass zu viel Geld keine positiven Effekte zeitigt, wenn es um die Qualität der Architektur geht. Der Dichter und das Zitat werden unisono mit dem schmückenden Epitheton »antisemitisch« versehen, ganz einfach so, apodiktisch, ohne den geringsten Ansatz einer Begründung oder Kontextualisierung. Zack, zack, zack, zack, zack, fünfmal mit ein und derselben Vokabel an die Wand gespießt, als ob der Journalist von Gefühlen schier überwältigt nur noch mit einer sprachlichen Abfuhr auf das ihn überkommende Gewirks an emotiver Erregung zu reagieren in der Lage war: Zack, weil der Platz Walter Benjamin-Platz heißt. Zack, weil der Platz faschistisch ist. Zack, weil der englische Autor – einmal Dieb immer Dieb – Antisemit ist. Zack, weil das Zitat antisemitisch ist. Nun ja, wenn dem so ist, dann wird man wohl kaum umhinkönnen, es dem Journalisten gleich zu tun und zu seinem Beitrag, ohne den Funken eines weiteren Gedankens zu verlieren, zack zu sagen. Ob das zur Erhellung der Situation beitragen wird?

Wer sich den negativen Anmutungen eines faschistischen Platzes aussetzen will, der sollte dann schon das Original und auf keinem Fall eine abgeschmackte Kopie einsehen. Der reinigenden Kraft des Krieges zum Trotz gibt es einen solchen originalen Platz, ja auch in Berlin. Man steige an der U-Bahn-Station Fehrbelliner Platz aus und mache sich selbst ein Bild…

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 14

Franz Reitinger

DER VOGEL IM VAU
Vom Durchmarsch eines Buchstabens durch die Institutionen

Ich weiß nicht, ob es mich freuen soll, dass man nun auch am Salzburg Museum den Photographen zum Foto-Grafen adelt und die Stilkunde eine gesellschaftliche Aufwertung zur Grafologie erfährt. Als Beobachter heutiger Zeitfänomene bin ich besorgt über die Abscheidung des Faktors Zeit aus den Dingen allgemein und den Worten im Besonderen. Mein rudimentäres Grundschulwissen an Füsik hilft mir Verdrängungsprozesse, gewiss, besser zu verstehen, und was sich meinem unmittelbaren Verständnis entzieht, kann sich noch immer als Stoff eignen, an dem mein filosofischer Geist etwas zu kauen hat. Sollte auch das nichts nützen, bliebe der Weg in die Farmazie, um mich für die schwierigsten Fasen der Nacht mit einer Schachtel Fütohormonen ruhig zu stellen.

Irgendwie gewinne ich beim Schreiben dieser Zeilen den Eindruck, dass das ›Ph‹ der alten Griechen in den moralisch unbelangbaren und deshalb auch schier unendlich belastbaren Wissenschaften weiterhin die Wertschätzung genießt, die man ihm in den weichgeklopften Fächern eines vorinformationellen Denkens systematisch entzieht, um auch noch den letzten Fallokraten unmissverständlich zu zeigen, wo es heute langgeht. Eine Tabelle zur Eruierung des Ph-Werts über alle Sfären des Wissbaren hinweg müsste allerdings erst noch erfunden werden. Dass sich ausgerechnet das Museum zum Vorreiter eines neuen Phuck-History-Movements macht und sich nicht scheut, dies vollauf

fonetisch über Fon, Fax und Face in die Welt hinauszuposaunen, kann einen traurig stimmen. Der nächste Abschusskandidat wird dann wohl der Fogel im Fau sein.

[Inhaltsverzeichnis]

Fata Imaginis. Kolumne 15

Franz Reitinger

ETHNOPLURALISMUS

Offen gestanden ist es das erste Mal, dass ich in der FAZ vom 13. Juli 2019 davon lese. Alt kann dieses Konzept demnach nicht sein, und wenn es älter als sein Begriff wäre, dann fragt man sich, warum es erst seit letzter Woche als straffähiger Tatbestand einzustufen ist? Ideen für strafbar zu erklären, ist in rechtsstaatlichen Systemen rar. Man fragt sich, ist es eher die Ethnie oder der Pluralismus, der das Konzept nach Einschätzung des Verfassungsschutzes so gefährlich macht? Und kann die Verschränkung zweier unverfänglicher Begriffe, die das Gute wollen, tatsächlich Böses schaffen? Dass ausgerechnet das Bundesamt für Verfassungsschutz es ist, das eine solche Idee sanktionieren möchte, ist ebenfalls bemerkenswert, handelt es sich bei diesem Organ, wie man seit der Affäre Maaßen weiß, doch um ein politisches und kein juristisches. Die Personen, die dieser Idee nachhängen, sind, wie man dem Bericht des Verfassungsschutzes entnehmen kann, friedliche, gut ausgebildete, ja bisweilen sogar kultivierte Leute. Die Idee aber ist das Böse an ihnen. Irgendwie fühlt man sich an die RAF-Gesetze der 1970er-Jahre erinnert, die einfache Lehrer inkriminierten und ihnen – in vielen Fällen gänzlich willkürlich – das Leben schwer machten. Und irgendwie regt sich der Gedanke: Kann es sein, dass das Grundgesetz von allem Anfang verfassungswidrig war, oder waren es nur die Staatsbürger von damals, die nach heutigen Begriffen ein verfassungswidriges Leben führten? Denn es scheint evident, dass die nunmehr außerhalb der Gesetze stehenden, als staatsbedrohend eingestuften Personen keinen neuen Staat heraufbeschwören, sondern den alten, bis 1968 und wohl noch darüber hinaus geltenden bürgerlichen Normen erneut zu ihrem Recht verhelfen wollen, die durch Neoliberalismus und Globalisierung außer Kraft gesetzt wurden.

Was nur könnte daran staatsfeindlich sein? Bedenklicher noch als die Einstufung selbst sind die Zugriffsrechte zum Schutz der Sicherheit des Staates, die dem politischen Organ mit dieser Einstufung zufällt, Sonderrechte, die notwendigerweise die Aushebelung der in der Verfassung verbrieften bürgerlichen Freiheiten mit sich bringen. Es fällt schwer, darin etwas anderes zu sehen als eine Hypothek für das geistige Leben in diesem Land.

[Inhaltsverzeichnis]

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 Glossarartikel zu erläutern. Diese Tradition soll auch in IMAGE gepflegt werden. Aus diesem Grunde werden in der Sparte »Das bildphilosophische Stichwort« jeweils drei Artikel aus dem Glossar der Bildphilosophie aufgegriffen und in IMAGE zur Diskussion gestellt.

Als ›bildphilosophisch‹ wird die Stichwort-Reihe in IMAGE charakterisiert, weil sie sich den bildwissenschaftlich verwendeten Begriffen in kritisch-reflexiver Weise – eben philosophisch – nähert. Denn auch die Unterscheidungsgewohnheiten, mit denen Bildwissenschaftler solche Phänomene in der Welt, die sie wissenschaftlich interessieren, abgrenzen, unterteilen und in Beziehungen zueinander setzen, sind zwar durchweg mehr oder weniger stark mit expliziten Begründungen versehen, immer aber auch in tradierten und daher klärungsbedürftigen Zusammenhängen eingewurzelt.

In dieser Ausgabe setzen wir »Das bildphilosophische Stichwort« in IMAGE mit den folgenden drei Beiträgen fort: (31) »Psychoanalytische Theorien des Bildes« von Markus Rautzenberg, (32) »Cyberspace« von Jörg R.J. Schirra sowie (33) »Bildzitat« von Anna Valentina Ullrich.

[Inhaltsverzeichnis]

Das bildphilosophische Stichwort 31

Markus Rautzenberg

Psychoanalytische Theorien des Bildes

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags aus
Schirra, J.R.J.; Liebsch, D.; Halawa, M.
sowie Birk E. und Schürmann E. (Hg.):
Glossar der Bildphilosophie.
Online-Publikation 2013.

1. Allgemeine Charakteristika psychoanalytischer Bildtheorie

Im Gegensatz zu den Kunstwissenschaften, die über umfangreiche und gut dokumentierte psychoanalytisch orientierte Theorietraditionen verfügen, stellen psychoanalytische Ansätze innerhalb der allgemeinen Bildtheorie bisher ein Forschungsdesiderat im Spannungsfeld phänomenologischer, feministischer sowie poststrukturalistischer Zugänge dar. Als ›psychoanalytisch‹ wird eine Bildtheorie zumeist dann charakterisiert, wenn sie sich unter Rückgriff auf klassische psychoanalytische sowie ideologie- und diskurskritische Theorieansätze mit den Blickverhältnissen und Blickregimen beschäftigt, die sich in Bildern als Symptome eines vorgängigen Weltverhältnisses manifestieren. Dies schließt die soziale Konstitution von Sichtbarkeit und Bildlichkeit ebenso ein wie das Verhältnis von Wahrnehmung und Affekt im Sinne einer Affektökonomie des Bildlichen. Die für psychoanalytische Ansätze grundlegende Denkfigur lautet: Bilder werden als Manifestationen latenter Sinngehalte oder Welt-/Macht-

/Seinsverhältnisse verstanden (Traumanalogie).

Die Psychoanalyse ist eine Mythographie des Selbst, die das Unbewusste als einen Code bestimmt, der entschlüsselt werden muss, um zum eigentlichen Sinngehalt durchzudringen. Die psychoanalytische Methode ist dabei zutiefst von der hermeneutischen Tradition geprägt, die im zwanzigsten Jahrhundert wiederum durch die Psychoanalyse entscheidende Impulse erhalten hat (vgl. RICŒUR 1974). Dieser Umstand trug während dieses Zeitabschnitts ebenso zur enormen Wirkung des psychoanalytischen Denkens wie zu dessen ›Niedergang‹ bei. Die Gründe für die verhältnismäßig geringe Sichtbarkeit psychoanalytischer Ansätze innerhalb der heutigen bildwissenschaftlichen Forschung sind eben hierin zu suchen, denn als zutiefst hermeneutisch geprägte Methode und Theorie widerspricht die Psychoanalyse – welcher die Tendenz zugeschrieben wird, die Phänomene stets als Symptome eines tiefer liegenden, ›eigentlichen‹ Sinngehalts zu beschreiben – medientheoretischen, phänomenologischen, kognitionstheoretischen und/oder poststrukturalistischen Prämissen bildwissenschaftlicher Theoriebildung zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Einerseits scheint die Psychoanalyse aufgrund ihres starken Fokus auf tiefenhermeneutische Aspekte weitgehend diskreditiert, andererseits erfreuen sich Ansätze vor allem Lacan'scher Provenienz konstanter Popularität. Dieser Umstand spiegelt jene Bandbreite psychoanalytischer Theoriebildung wider, die bereits bei Freud angelegt ist und die seitdem stetig erweitert wurde und wird.

2. Kernelemente psychoanalytischer Bildtheorie

2.1 Freud

Eine *via regia* zur Entschlüsselung unbewussten Sinns ist der Traum – oder genauer: die Traumarbeit, die von Sigmund Freud in dessen *Traumdeutung* (vgl. FREUD 1991) als ein Prozess dargestellt wird, der sprachlich und propositional verfasste »Traumgedanken« in »Traumbilder« übersetzt. Diese Umformung ist notwendig, da – Freuds Modell des psychischen Apparats zufolge – eine innerpsychische Zensur den eigentlichen Gehalt des Traumgedankens nicht direkt, sondern nur in verschlüsselter Form zugänglich machen kann (vgl. FREUD 1975b; FREUD 1991). Diese verschlüsselte Form ist dann zum Beispiel das Traumbild (andere Formen sind Witz, Versprecher und andere »Psychopathologien des Alltags« sowie die pathologischen Zustände – Neurose, Psychose etc. –, die als solche laut Freud nur Zerrbilder des psychischen Apparats in seinem »Normalzustand« sind) und aus diesem Grund gibt es bereits in der *Traumdeutung* eine ausgearbeitete Bildtheorie, die darzustellen versucht, wie aus Traumgedanken (die für Freud generell sprachlich verfasst sind) Bilder entstehen. In zentralen Kapiteln der *Traumdeutung* wird daher beschrieben, wie die Traumarbeit mittels »Verdichtung« und »Verschiebung« ihre bildlichen Gehalte erzeugt und unter »Rücksicht auf Darstellbarkeit« inszeniert (vgl. FREUD 1991: 285ff., 309ff., 341ff.). Traumbilder weisen eine hohe »Verdichtungsquote« auf,

die laut Freud als solche »unbestimmbar« sei (vgl. FREUD 1991: 285).

Für Freud sind Träume eine in der Ordnung des Visuellen arbeitende Aufführungspraxis des Unbewussten, in der es um »Verbildlichung des abstrakten Gedankens« (FREUD 1991: 344) gehe. Zu diesem Zweck bediene sich die Traumarbeit eines ganzen Arsenals von Möglichkeiten, aus logischen Beziehungen Bilder zu modellieren, die dann durch Entstellung, Verdichtung und Verschiebung für das »phantastische Gepräge« (FREUD 1991: 327) des Traums verantwortlich seien. Logische Verhältnisse wie »Kausalbeziehung«, »Entweder-Oder« oder »Nacheinander« würden in der Traumarbeit zu bestimmten Bildkonstellationen verdichtet, die dann die »Traumrequisiten« (FREUD 1991: 339) bereitstellten oder auch sich der Ausformung ins Bildliche verweigerten, sodass der Traum diesen Missstand durch weitere Entstellung und Verschiebung umgehen müsse, um zur Darstellung zu gelangen. Bildtheoretisch relevant bleibt auch Freuds Antwort auf die Frage, warum der Traumgedanke überhaupt der Bilder bedarf, um ›zur Sprache‹ zu kommen. Dabei zeigt sich, dass es hier vor allem um Probleme der Effizienz geht, also das Unbewusste die Tendenz zu haben scheint, große Polysemie auf kleinsten Raum zu projizieren. Bilder scheinen zu diesem Zwecke ein geeigneteres Medium zu sein als Sprache:

> Das Bildliche ist für den Traum darstellungsfähig, lässt sich in eine Situation einfügen, wo der abstrakte Ausdruck der Traumdarstellung ähnliche Schwierigkeiten bereiten würde wie ein politischer Leitartikel einer Zeitung der Illustration (FREUD 1991: 342).

Das Bildliche ist gegenüber dem Begrifflichen »anknüpfungsreicher« (FREUD 1991: 343) und kommt damit Zensur und Verdichtung entgegen.

Neben jener impliziten Bildtheorie, die Bestandteil der Traumdeutung ist, hat sich Freud zu verschiedenen Zeiten auch mit Bildnissen aus der Kunstgeschichte befasst. Hervorzuheben sind hier vor allem die Studien *Eine Kindheitserinnerung des Leonardo Da Vinci* (vgl. FREUD 2001b) und *Der Moses des Michelangelo* (vgl. FREUD 2001a). Von hier aus lassen sich zwei verschiedene Zugangsweisen einer psychoanalytischen Bildtheorie im Anschluss an Freud rekonstruieren: Die an der Biographie des Künstlers orientierte und von Freud sogenannte Pathographie (Leonardo-Studie) und eine am Werk selbst ausgerichtete Formanalyse, welche vor dem Hintergrund der Sichtbarkeit und Materialität des jeweiligen Bildnisses Rückschlüsse auf Affektökonomie, Intention und ästhetische Erfahrung gewähren soll (Moses-Aufsatz).

2.2 Lacan

Jacques Lacan ist für jene Erneuerung der Psychoanalyse verantwortlich, die im Zeichen strukturalistischer und post-strukturalistischer Theorie bis heute von zentraler Bedeutung für die meisten filmwissenschaftlichen, kunsthistorischen und bildtheoretischen Zugänge psychoanalytischer Provenienz geblieben ist. Ihr Einfluss reicht von Louis Althussers Implementierung psychoanalytischer Theorie in eine marxistisch-strukturalistische Methodik, die in Marx' eigener Interpretationspraxis eine Form von »symptomatischer Lektüre« aufzuzeigen versucht (vgl. ALTHUSSER/BALIBAR 1972), über die für die

Filmwissenschaften entscheidenden Arbeiten eines Christian Metz (vgl. METZ 2000) oder Michel Chion (vgl. CHION 1999) bis zu medien- und bildwissenschaftlichen Ansätzen (vgl. KITTLER 2002; PFALLER 2002; BLÜMLE/VON DER HEIDEN 2005 und die dort enthaltene Bibliografie) jüngeren Datums. Lacan hat sich im Gegensatz zu Freud von Anfang an mit Bildlichkeit, Optik und dem Feld des Sichtbaren befasst. Einige der wichtigsten Grundtheoreme und Begriffe Lacans – etwa ›Spiegelstadium‹, ›Imaginäres‹, ›Tableau‹ – sind direkt der Optik und dem Feld des Sichtbaren entnommen und zu psychoanalytischen Denkfiguren transformiert worden. Lacans Theorie ist – darin dem Freud'schen Vorbild verpflichtet – nicht nur eine Theorie des Psychischen, sondern immer auch eine philosophisch-ethisch ausgerichtete Kulturtheorie, in der Lacan stets eine ihm eigene strukturalistische Radikalisierung klassisch psychoanalytischer Positionen mit philosophischen, naturwissenschaftlichen, kunsthistorischen und epistemologischen Ansätzen (um nur einige zu nennen) eng verkoppelt.

Der Aufsatz *Das Spiegelstadium als Bildner der Ich-Funktion* (vgl. LACAN 1973) beschreibt auf der Grundlage der Freud'schen Narzissmus-Theorie (vgl. FREUD 1975a) eine Frühphase der Subjektkonstitution, welche durch das frühkindliche Auftreten der drei Lacan'schen Ordnungen (»Reales«, »Symbolisches«, »Imaginäres«) gekennzeichnet ist. Das Spiegelstadium bezeichnet dabei eine Phase innerhalb der Entwicklung des Kleinkindes, in der es sich zum ersten Mal im Spiegel zu erkennen glaubt, wobei zentral ist, dass dieses Erkennen von Lacan als ein Verkennen konzipiert ist, das ab diesem Zeitpunkt als »Drama« (LACAN 1973: 67) das Subjekt für alle Zeiten bestimmen wird. Das Verkennen besteht in dem Umstand, dass das Spiegelbild dem Infans eine Integrität vorspiegelt, die es aufgrund seines körperlichen Entwicklungsstadiums jedoch noch nicht hat. Lacan wird zeitlebens von dieser Grundstruktur nicht abrücken und hier das Urdrama der Subjektwerdung verorten. »Jubilatorisch« ist die Aufnahme des Spiegelbildes deshalb, weil es das Gefühl der Ohnmacht und existenziellen Abhängigkeit suspendiert und in einen ersten Akt der Selbstermächtigung mündet, welcher allerdings illusorisch ist, da die faktische Schwäche des kleinen Menschen ja dadurch nur kurzeitig »vergessen«, nicht jedoch abgeschafft wird. Das Medium dieser Suspension ist das Bild und hierin wird dann die Film- und Bildtheorie einen wichtigen Faktor der Faszinationskraft des Bildlichen entdecken. Dies ist das erste Auftreten jener Ordnung, die Lacan ein paar Jahre später »das Imaginäre« nennen wird und die als der Bereich des »Bildes und der Vorstellung, der Täuschung und Enttäuschung« (EVANS 2002: 146) gilt. Wichtig ist zu betonen, dass es sich hierbei nicht um eine ›Phase‹ handelt, die vom Subjekt überwunden werden kann. Es geht nicht um eine Illusion, die abzuschütteln wäre. Das Imaginäre bleibt konstitutiv für das Subjekt und steht in einem permanenten psychodynamischen Austauschverhältnis mit dem Realen und dem Symbolischen. Das Imaginäre ist wesentlich für die Ich-Konstitution im Sinne des Selbstbildes (Imago) und bestimmt das Verhältnis zum Anderen. Auf Lacan aufbauend, hat Gilles Deleuze eine Theorie der »Bildwerdung« entwickelt, die mit Melanie Klein Lacans Theorie bildtheoretisch entscheidend erweitert (vgl. DELEUZE 1993: 231-267).

Diese Konzeption erlaubt es Lacan dann unter Hinzuziehung phänomenologischer Positionen (vgl. v.a. SARTRE 2001: 457-539) die Entwicklung des für eine Bildtheorie zentralen Konzepts der ›Spaltung von Auge und Blick‹. Innerhalb der imaginären Ordnung verortet sich das Subjekt selbst über eine Verkennungsfunktion, die ihr Modell im Konzept des Spiegelstadiums hat. Für die soziale Subjektkonstitution ist jedoch nicht so sehr das eigene Sehen, sondern das Gesehen-Werden von entscheidender Bedeutung (vgl. LACAN 1996: S. 73-112). Dieses Gesehen-Werden ist jener Blick, den Lacan in Anlehnung an Sartre vom Auge (im Sinne visueller Sinneswahrnehmung) abkoppelt. Die Attraktivität dieser Konzeption gerade für post-strukturalistische Theoriebildung besteht darin, dass die Blickverhältnisse von Intentionalitäten sehender Subjekte unabhängig sind und somit auch in Dingen (und damit auch Bildern) verortet werden können. Die Formel »Was wir sehen blickt uns an« (vgl. DIDI-HUBERMAN 1999) bezieht nicht zuletzt hieraus ihre Plausibilität. Für Lacan ist entscheidend: »Statt in interesseloser Distanz zu verharren, wird das Subjekt als sehendes und begehrendes von den Bildern getroffen« (BLÜMLE/VON DER HEIDEN 2005: 9) – »getroffen«, weil das Subjekt als Angeblicktes selbst zum Objekt unter anderen wird.

Hieraus resultiert schließlich Lacans Kritik an der frühneuzeitlichen Epistemologie Descartes', die er exemplarisch in Form der Zentralperspektive verkörpert sieht. Was hier laut Lacan zutage tritt, ist eine zu einem Dispositiv geronnene Selbstermächtigungsphantasie des Subjekts, dessen Ganzheitsphantasma sich im despotischen Blick der Zentralperspektive manifestiert. Das cartesianische Subjekt setzt sich als Geometral- und Perspektivpunkt selbst in den blinden Fleck des zentralperspektivischen Bildes ein und bringt das Feld des Sehens dadurch in seine Gewalt. Die Anamorphose wiederum subvertiert diese Bildordnung mit den Mitteln der Zentralperspektive und erinnert »im Vorbeigehen« den Betrachter an seinen chiastischen Platz im Feld der Sichtbarkeit – als gleichzeitig sehendes und gesehenes Objekt unter anderen, als Bildfunktion:

> Die Psychoanalyse Lacans bricht [...] mit einer cartesianischen Geometrie, der gemäß der Mensch als ›punctus subjectivus‹ einer ausgedehnten Gegenstandswelt gegenübersteht, ebenso wie mit dem metaphysischen Dualismus, dem gemäß das Objekt dasjenige sei, was vorgestellt wird und den Sinn affiziert (RUNTE 2005: 415-416).[1]

3. Anwendungsfelder

Nach Reiche (vgl. REICHE 2001) lassen sich fünf Wege der Anwendung ausmachen, auf deren Pfaden eine psychoanalytisch orientierte Bildtheorie bisher verortet werden kann:

1. Der Einbau der Psychoanalyse in eine globale Kunsttheorie. Hiermit

[1] Zur psychoanalytisch motivierten Kritik der Zentralperspektive im Anschluss an Freud und Lacan vgl. DAMISCH 1987a.

beschreibt Reiche die Integration psychoanalytischer Methoden und Denkfiguren in ein bereits existierendes Denkgebäude, wobei er qualitativ zwischen »gelungenen Assimilationen« und »äußerlichem Anbau« (REICHE 2001: 26) unterscheidet.
2. »Ein psychopathographischer, über die Autorpsyche laufender Zugang« (REICHE 2001: 28). Jener Zugang, der in Freuds Leonardo-Studie sein Vorbild hat (s.o.), gilt heute als wissenschaftlich weitgehend diskreditiert und findet kaum mehr Anwendung.
3. In der Nachfolge von Phyllis Greenacre, Marion Milner und Donald W. Winnicott kann die therapeutische Situation selbst als ästhetisches Ensemble beschrieben werden. Da dieser Ansatz »nicht so sehr das Werk, als den Prozess seiner Erschaffung« (REICHE 2001: 28) in den Mittelpunkt stellt, werden hier Psychodynamiken der Werkgenese und damit Aspekte der Kreativität fokussiert.
4. Die ›Gegenübertragungsthese‹ hat insbesondere innerhalb der Filmwissenschaft eine lange Tradition und wurde von Alfred Lorenzer zu einer ›tiefenhermeneutischen Kulturanalyse‹ ausgebaut. Der aus der therapeutischen Praxis stammende Begriff der Gegenübertragung birgt allerdings nicht unbeträchtliche Risiken: »Die große Attraktion dieser Methode für alle Freunde der Psychoanalyse ist zugleich ihre Achillesverse: die je meinige Gefühlsantwort auf das Werk wird in den Mittelpunkt gestellt und als Gegenübertragung deklariert« (REICHE 2001: 30).
5. »Zugänge über die Form« (REICHE 2001: 32), welche von Reiche selbst favorisiert werden, nehmen im Falle Reiches ihren Ausgang sowohl von Freuds Bildtheorie der Traumarbeit als auch von jenen Formanalysen, die Freud in *Der Moses des Michelangelo* erprobt hat. Ob dabei jedoch von einer »Strukturanalogie von Traum und Kunstwerk« (REICHE 2001: 34) auszugehen ist muss dahingestellt bleiben.

Literatur

ALTHUSSER, LOUIS; ETIENNE BALIBAR: *Das Kapital lesen*. Reinbek [Rowohlt] 1972

BLÜMLE, CLAUDIA; ANNE VON DER HEIDEN (Hrsg.): *Blickzähmung und Augentäuschung. Zu Jacques Lacans Bildtheorie*. Zürich [Diaphanes] 2005

CHION, MICHEL: *The Voice in Cinema*. New York [Columbia UP] 1999

DAMISCH, HUBERT: *L'origine de la perspective*. Paris [Flammarion] 1987

DELEUZE, GILLES: *Logik des Sinns*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1993

DIDI-HUBERMAN, GEORGES: *Was wir sehen blickt uns an. Zur Metapsychologie des Bildes*. München [Fink] 1999

EVANS, DYLAN (Hrsg.): *Wörterbuch der Lacanschen Psychoanalyse*. Wien [Turia + Kant] 2002

FREUD, SIGMUND: Zur Einführung in den Narzissmus. In: MITSCHERLICH, ALEXANDER; ANGELA RICHARDS; JAMES STRACHEY (Hrsg.): *Psychologie des Unbewußten. Studienausgabe Band III*. Frankfurt/M. [Fischer] 1975a, S. 37-69

FREUD, SIGMUND: Die metapsychologischen Schriften von 1915. In: MITSCHERLICH, ALEXANDER; ANGELA RICHARDS; JAMES STRACHEY (Hrsg.): *Psychologie des Unbewußten. Studienausgabe Band III*. Frankfurt/M. [Fischer] 1975b, S. 69-213

FREUD, SIGMUND: *Die Traumdeutung*. Leipzig [Franz Deuticke] 1991

FREUD, SIGMUND: Der Moses des Michelangelo. In: MITSCHERLICH, ALEXANDER; ANGELA RICHARDS; JAMES STRACHEY (Hrsg.): *Bildende Kunst und Literatur. Studienausgabe Bd. X*. Frankfurt/M. [Fischer] 2001a, S. 195-223

FREUD, SIGMUND: Eine Kindheitserinnerung des Leonardo da Vinci. In: MITSCHERLICH, ALEXANDER; ANGELA RICHARDS; JAMES STRACHEY (Hrsg.): *Bildende Kunst und Literatur. Studienausgabe Bd. X*. Frankfurt/M.: Fischer] 2001b, S. 87-161

KITTLER, FRIEDRICH: *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*. Berlin [Merve] 2002

LACAN, JACQUES: Das Spiegelstadium als Bildner der Ich-Funktion wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint. In: LACAN, JACQUES: *Schriften I*. Olten [Walter] 1973, S. 61-71

METZ, CHRISTIAN: *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster [Nodus] 2000

PFALLER, ROBERT: *Die Illusion des Anderen*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2002

REICHE, REIMUT: *Mutterseelenallein. Kunst, Form, Psychoanalyse*. Basel [Stroemfeld] 2001

RICŒUR, PAUL: *Die Interpretation. Ein Versuch über Freud*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1974

RUNTE, ANNETTE: Dinge sehen dich an: Die Melancholie des leeren Platzes in der metaphysischen Malerei. In: BLÜMLE, CLAUDIA; ANNE VON DER HEIDEN (Hrsg.): *Blickzähmung und Augentäuschung. Zu Jacques Lacans Bildtheorie*. Zürich [Diaphanes] 2005, S. 393-424

SARTRE, JEAN-PAUL: *Das Sein und das Nichts*. Reinbek [Rowohlt] 2001

[Inhaltsverzeichnis]

Das bildphilosophische Stichwort 32

Jörg R.J. Schirra

Cyberspace

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags aus
Schirra, J.R.J.; Liebsch, D.; Halawa, M.
sowie Birk E. und Schürmann E. (Hg.):
Glossar der Bildphilosophie.
Online-Publikation 2013.

1. Ein Wort zwischen technischer Allmachtsphantasie und medialer Marketingsekstase

Erfunden wurde das Kunstwort ›Cyberspace‹ in der Science-Fiction-Literatur (NEUHAUS 2006):[1] Gemeint war damit eine fiktive, von Computern erzeugte Welt ›neben‹ der Wirklichkeit mit eigenen Gesetzlichkeiten – eine virtuelle Wirklichkeit hinter den Spiegeln der Monitore, in die die Romanfiguren eintreten konnten, um in völlig frei wählbaren Scheinkörpern ihre Abenteuer ohne komplizierte Anreise und meist auch ohne allzu häufige ernsthafte Gefährdung für Leib und Leben an einer Vielzahl von exotischen oder grotesken Schauplätzen zu konsumieren.

Gegenüber den durchaus vorhandenen alternativen Vorschlägen von ›Phantomatik‹ bis ›virtual reality‹ setzte sich die Bezeichnung ›Cyberspace‹

[1] Nachdem bereits Stanisław Lem das Konzept Anfang der 1960er Jahre unter dem Namen ›Phantomatik‹ durchgespielt hatte (*Summa technologiae*, 1964), benutzt Gibson das Wort erstmals lediglich als unerläutertes Etikett in einer Novelle von 1982 (*Chrom brennt*), um es zwei Jahre später als Bezeichnung eines dramaturgisch hoch-wirksamen Konzepts auszubauen (*Neuromancer*). Weitere Vorläufer sind u.a. bei D.F. Galouye (*Simulacron-3*, 1964) und W.H. Franke (*Der Orchideenkäfig*, 1961) zu finden; vgl. auch Wikipedia: Cyberspace.

durch, weil sie eine breite und unspezifische Assoziation zu positiv besetzten Themen auslöst, ohne zugleich als problematisch erachtete Aspekte (wie etwa das Referenzproblem bei ›virtual reality‹) in den Aufmerksamkeitsfokus zu bringen: Die beiden Wortbestandteile verweisen einerseits über die Assoziationskette ›cyber‹ — ›kybernetisch‹ — ›informatisch‹ — ›digital-‹ oder ›unterhaltungstechnisch‹ auf digitale Medien und die mit ihnen gegebene Integration verschiedener traditioneller Medien und ubiquitäre ›Vernetzung‹ der Nutzer; über die Assoziationskette ›space‹ — ›Raum‹ — ›Weltraum‹ — ›Umwelt‹ verweisen sie andererseits auf Medien im biologischen Sinn: das Eingetaucht-Sein in eine spezifische Umgebung, die direkt wahrgenommen und unmittelbar manipuliert werden kann und durch die man sich auf je spezifische vom Medium bestimmte Weise – etwa schwebend, schwimmend, hangelnd, hüpfend, kriechend, rollend oder fliegend – fortbewegt: Das ist der Grundgedanke der *Immersion*. So erkunden die *Cybernauten* in Literatur und Film einen digital vermittelten uneigentlichen ›Spielraum‹, in den sie eingetaucht sind und dessen Inhalte sie anscheinend ohne mediale Distanz wahrnehmen und manipulieren können. ›Weltraum‹ evoziert zudem das große Unbekannte, das es zu entdecken und zu erobern gilt, das Abenteuer des ganz Anderen, das Utopia voller Wunder und Reichtümer.

Der annähernde Gleichklang von ›cyber‹ mit der englischen Silbe ›hyper‹ zielt zudem unterschwellig zugleich auf eine über die Gesetze der ›normalen‹ Wirklichkeit hinausgehende, besonders spektakuläre Umgebung (▷ Realität und Hyperrealität), wie auf den instantanen Zugang zu verschiedensten Teilwelten in Analogie zu den Möglichkeiten der Verlinkungen bei Hypermedien, die zur selben Zeit (um 1990) ihren Einfluss auf mehr oder weniger alle soziale Bereiche zu entfalten begannen. All diese Konnotationen wurden einerseits von Technikbegeisterten aufgegriffen und in utopische Phantasien über das angeblich demnächst technisch Machbare transponiert, die wiederum zu ambitionierten, wenngleich insgesamt eher eingeschränkt erfolgreichen Forschungsprojekten zur technischen Umsetzung virtueller Realitäten führten.[2] Andererseits blieb diese Affinität den Marketingexperten nicht verborgen, die ›Cyberspace‹ zu einem Modewort aufblähten, das zumeist benutzt wurde, um Produkte ekstatisch mit unrealistischen Versprechen zu bewerben.

Nach dieser inflationären Abnutzung als Modewort wird der Ausdruck ›Cyberspace‹ gegenwärtig in einer recht unspezifischen Weise verwendet, um sowohl komplexe multimediale Spielwelten als auch vereinfacht dreidimensional dargestellte Visualisierungen der Ordner- und Dateistrukturen eines Rechners als Desktopmetapher oder aber die bloß vorgestellten geometrischen wie sozialen Verbindungsstrukturen der modernen digitalen Kommunikationsnetze zu bezeichnen. Vor allem für letztere Variante hat sich dabei der definite

[2] Mit Datasuits, Head-mounted 3D-Displays, CAVEs, Kraftrückkopplungshandschuhen und ähnlichen Ergebnissen dieser Forschung lässt sich zwar ein verhältnismäßig hohes Maß an Immersion in eine virtuelle Umgebung erzeugen, doch verhindert der Aufwand dafür eine breite Nutzung. Als Pendant mit umgekehrtem Vorzeichen erschienen zugleich mit den Cyberbegeisterten die Cyberskeptiker, die die bei ihnen durch die utopischen Allmachtsphantasien ausgelösten Bedrohungsempfindungen zum Untergang der Menschheit hochstilisierten; vgl etwa LESSIG 1999.

Artikel eingebürgert, als ob es nur einen solchen ›Weltraum‹ geben könne, ein eindeutig bestimmtes Paralleluniversum, in das jeder eintritt, der etwa Zugang zum Internet hat. Hier wird der Ausdruck ›Cyberspace‹ zur (schrägen) Metapher der modernen Informationsgesellschaft selbst mit den ihr inhärenten sozialen Abgrenzungen. Bildphilosophisch ist allerdings vor allem die erste Verwendungsweise – in etwa synonym zu ›virtual reality‹ – interessant.[3]

2. Raummetaphorik und immersive Bildräume

Die oben erwähnten Assoziationsketten lassen sich durchaus auch um den Ausdruck ›Bildraum‹ erweitern: Der Begriff ›Cyberspace‹ erscheint damit angereichert mit der Vorstellung von den imaginativen Räumen ›hinter‹ den Bildoberflächen und Spiegeln, aber auch allgemeiner ›hinter‹ den Tonkonserven und sonstigen Datenspeichern. In diesem Sinn bezeichnet J. P. Barlow den Cyberspace als den Ort »where you are when you are talking on the telephone« (zitiert nach RUCKER et al. 1993: 78). Das ist natürlich eine durch und durch metaphorische Sprechweise, die tatsächlich für jede nicht-primärmediale Interaktion möglich ist: Da *per definitionem* nur die primärmedialen Interaktionen im gleichen raumzeitlichen Kontext stattfinden, gibt es tatsächlich für sekundär-, tertiär- oder quartärmediale Interaktionen keinen realen, allen Interaktionspartnern gemeinsamen Ort, an dem die Interaktion stattfände. Doch tritt in diesen Fällen die Vorstellungskraft der Beteiligten in Aktion, die sich in gewissen Grenzen so verhalten, als wären sie an einem gemeinsamen Ort mit den anderen, einer geteilten Umgebung in einem nur vorgestellten Raum (und zur gleichen ebenfalls nur vorgestellten Zeit; hierzu auch ⊳ Bildrezeption als Kommunikationsprozess).[4]

Eben dieser Vorstellungskraft entspringt auch die Idee, man bewege sich beim Gebrauch des Internetdienstes WWW, statt ruhig vor dem Computerterminal zu sitzen und von fern übertragene Zeichenträger zu betrachten, selbst zu fiktiven Orten, über die verstreut sich jene Zeichenträger befinden. Die abstrakte Topologie der Hyperlinks wird als räumliches Netz von Nachbarschaftsbeziehungen gesehen, das beschreitbare Wege anbietet hin zu Informationsangeboten oder sogar dem Kontakt mit anderen Nutzern. In der Tat greifen wir häufig auf Vorstellungen von räumlichen Relationen zwischen Entitäten zurück, wenn wir uns Abstraktes vergegenwärtigen wollen. Insbesondere in der Schule der Kognitiven Linguistik (LANGACKER 1991; LAKOFF 1987) wird auf den zentralen

[3] Von *dem* Cyberspace sei also insbesondere dann die Rede, wenn man sich vorstellt, auch alle immersiven virtuellen Räume wären als Teile in einem fiktiven Weltraum verortet: Sobald man sich ›in‹ irgend einem virtuellen Raum befindet, wäre man dann stets auch im (so gefassten) Cyberspace.

[4] Interessanter Weise kommt diese ganz *reale* Virtualität – etwa bei gelesenen Geschichten – weitgehend ohne hochtechnisierte Hilfsmittel aus: Im Gegensatz zur virtuellen Realität des Cyberspace im engeren Sinn genügt hier das ›Kino im Kopf‹. Immersion ist also keineswegs allein abhängig vom technischen Aufwand, sondern gründet zu einem ganz wesentlichen Teil darin, wie sehr sich der Betreffende auf eine Fiktion einlässt, sich in sie ›vertieft‹.

Rang hingewiesen, den Raummetaphorik für viele Konzeptualisierungen hat. Darüber hinaus bildet Raummetaphorik auch die Grundlage des Visualisierens (▷ Strukturbild): Nur mit ihrer Hilfe ist es möglich, Nicht-Visuelles, wie etwa die Netztopologie des Internets, und Nicht-Räumliches, wie beispielsweise die logischen Beziehungen zwischen den Teilen eines Programms, in einen Bildraum zu bringen (▷ Semantik logischer Bilder).

Im engeren Sinn ist mit ›Cyberspace‹ allerdings nicht nur eine bloß vorgestellte Räumlichkeit gemeint, in der man sich imaginativ bewegt, sondern eine technisch bewerkstelligte Immersion, d.h. ein schnell arbeitendes künstliches Rückkopplungssystem, das Impulse vom Bewegungsapparat des Nutzers aufnimmt, verarbeitet und in verarbeiteter Form auf seinen Wahrnehmungsapparat zurückprojiziert.[5] Dadurch wird die natürliche Rückkopplung durch ›die Realität‹, d.h. präziser: durch den aktuellen situativen Kontext, überbrückt. An die Stelle der eigentlichen Umgebung tritt – zumindest im idealen Grenzfall – eine technisch nach bestimmten Regeln ablaufende Simulation einer Umgebung.[6] Daher gelingt es – in gewissen Grenzen – bei den durch immersive Systeme simulierten Umgebungen durchaus, empirische Befunde zu erheben, was bei bloß vorgestellten räumlichen Situationen nicht möglich ist: Der Cyberspace gehört damit zu den wahrnehmungsnahen Zeichensystemen.

Für solche Rückkopplungssysteme spielt die visuelle Wahrnehmung entsprechend ihrem Rang für die menschliche Wahrnehmung allgemein eine herausgehobene Rolle. Cyberspace-Anwendungen beruhen daher in hohem Maße auf einer speziellen Form des interaktiven Bildes.

3. Bilder als konstitutiver Teil des Cyberspace

Offensichtlich ist alles, was ein Cybernaut in einem (vollständig) immersiven System – d.h. ›im Cyperspace‹ – sieht, tatsächlich ein Bild, das von dem System gemäß bestimmter Regeln aus dem Verhalten des Nutzers und weiteren Parametern zur Präsentation ausgewählt wurde. Allerdings spalten sich im spezifischen Verwendungszusammenhang immersiver Systeme einige Faktoren ab, die für Bilder ansonsten charakteristisch sind, und verschieben

[5] In der Terminologie der Kybernetik könnte man auch von einer Art komplexem, umgekehrtem Regelkreis mit künstlicher Rückkopplung der körpereigenen Effektoren auf die (oder einige der) Sensoren sprechen. Somit ergibt sich sogar eine indirekte Motivation der Kunstsilbe ›cyber‹.

[6] Tatsächlich ist beim derzeitigen Stand der Technik noch viel guter Wille nötig, da insbesondere das Übertragen des ›normalen‹ Muskelspiels auf entsprechende Bewegungen nur mit relativ großem Aufwand möglich ist und im Wesentlichen nur Seh- und Hörsinn tatsächlich ›bedient‹ werden. Stattdessen kann man sich allerdings auch darauf verlassen, dass Menschen recht leicht ihre Körperschemata an technische Geräte anpassen, was wohl jeder am Beispiel Fahrradfahren selbst kennt: Diese Adaption umfasst sowohl die motorische wie auch die perzeptive Seite – kommt man doch leicht in die Lage, die Konsistenz des Untergrundes statt mit den Füßen auch mit den Reifen zu spüren.
Im Übrigen ist es bei vielen nützlichen Anwendungen sinnvoll, die tatsächliche Umgebung nicht völlig abzublocken. Vielmehr sollen *augmented reality*-Systeme zusätzliche virtuelle Elemente so bereitstellen, dass mit ihnen bestimmte Aufgaben in der tatsächlichen Situation erleichtert werden: vgl. etwa Wikipedia: Erweiterte Realität.

sich auf eine andere Interaktionsebene: Der Zeichencharakter und die damit verbundene Distanz zum Bildinhalt verschwindet. Dem Bild tritt man dann nicht mehr als einem wahrnehmungsnahen *Zeichen* gegenüber; die Verwechslung mit dem Abgebildeten selbst, die für den dezeptiven Modus charakteristisch ist, dominiert. Das schließt nicht aus, dass der Zeichencharakter des Cyberspace insgesamt als komplexes wahrnehmungsnahes Zeichen bewusst bleibt, dessen Täuschungspotential sich der Nutzer mit Absicht hingibt.

Eine solche Abspaltung des Darstellungscharakters ist zwar bereits für *trompe l'œil*-Bilder im Zusammenhang mit der sie umgebenden Architektur typisch, wie auch für bewegte Bilder insbesondere im Zusammenspiel mit passend eingespielten konservierten oder simulierten Geräuschen und der spezifisch isolierten Rezeptionssituation im abgedunkelten und damit reizarmen Projektionsraum (▷ Kino). Offenbar genügt die Integration der Bilder mit wahrnehmungsnahen Zeichen anderer Sinnesmodalitäten zu einem koordinierten multimodalen wahrnehmungsnahen Zeichen höherer Ordnung, um sie in der Rezeption als Bilder verschwinden zu lassen. Doch erst der digitaltechnisch vermittelte Cyberspace, der dem bewegten Bild oder der bewegten Bild-Ton-Kombination auch noch die Freiheitsdimension der Interaktivität zugesellt, ermöglicht jenes Eintauchen in die gezeigten Bildräume, das neben den perzeptiven auch die volativen Aspekte des jeweiligen Nutzers berücksichtigt: Die *direkte Manipulation* der gezeigten Situationen bei interaktiven Bildern verstärkt das multimodale Täuschungspotential, indem nun Ähnlichkeit auch auf kausale Aspekte der dargestellten Dinge ausgedehnt wird und damit Aspekte von deren potentiellem Verhalten auf nachprüfbare Weise einbezogen sind.

Dass die Aktivität eines Nutzers ein Element des Cyberspace ist führt letztlich auch dazu, dass sich im Cyberspace mehrere Nutzer mit je unterschiedlicher, von ihrer Geschichte in dem jeweiligen virtuellen Raum abhängiger Perspektive treffen und quasi-primärmedial miteinander interagieren können (vgl. Abb. 1). Dazu brauchen lediglich die den virtuellen Raum aufbauenden technischen Systeme miteinander vernetzt zu sein, etwa die über das Internet verbundenen PCs von Nutzern auf verschiedenen Kontinenten. Allerdings muss dazu auch die Rolle des Nutzers (als Sender oder Empfänger) in dem virtuellen ›Spielraum‹ als separierte Figur manifestiert sein. Diesem Zweck dienen die so genannten Avatare: Stellvertreter für die Leiber der Nutzer in der virtuellen Situation; d.h. letztlich ein interaktives (Teil-)Bild, das von dem jeweiligen Nutzer (in der Regel über direkte Manipulation eines zugrunde liegenden 3D-Modells) gesteuert und den anderen Nutzern präsentiert wird. Allein schon durch die Verwendung von Avataren ergeben sich umfangreiche Verschiebungen im Selbstbezug der kommunikativen Handlungen, denn die Selbstdarstellung des Nutzers in den Interaktionen mit einem anderen Avatar im virtuellen Raum bezieht sich nicht notwendig auf den Nutzer selbst, sondern auf eine Rolle, die er in der Maske des Avatars annimmt.



Abb. 1:
Standbild entsprechend der subjektiven Ansicht eines Mitspielers in einer der virtuellen Umgebungen von *Second Life*
Quelle: https://notizen.typepad.com/aus_der_provinz/2007/01/was_hebt_second.html [letzter Zugriff 03.01.2020]

Der Cyberspace bildet daher ein quartäres Medium mit besonderer Komplikation: Der Nutzer kommuniziert über das System mit sich selber bzw. mit den Systemautoren, um eine Situation aufzubauen, in der er (gegebenenfalls in der Rolle eines anderen) mit den scheinkörperlichen Stellvertretern (Avataren) anderer Nutzer scheinbar primärmedial kommuniziert und direkt interagiert. Dabei steuern seine Bewegungen die Aktivitäten des eigenen Avatars, wie dieser den anderen Nutzern erscheint.

4. Ein (eingeschränktes) Beispiel: *Second Life*

Ein besonders populäres Stück Cyberspace im Sinne eines von vielen Benutzern gleichzeitig und miteinander ›bevölkerten‹, aber dennoch eher schwach immersiven Raumes[7] stellte für einige Zeit das so genannte *Second Life* dar: Es handelt sich um eine große Zahl miteinander verbundener virtueller Räume, zu denen gleichzeitig eine Vielzahl von Nutzern Zugang haben können.

[7] Da in der Regel nur der Computerbildschirm samt Lautsprechern, Maus und Tastatur als Eingabegeräte verwendet werden, wird kein allzuhoher Immersionsgrad im technischen Sinn erreicht – doch sagt das wenig über die Tiefe des Eingetauchtseins im Sinne der Vertiefung in die vorgestellte Spielwelt aus.

Abbildung 1 gibt einen groben, wenn auch statischen Eindruck von der visuellen Erscheinung, die sich in einem dieser Räume zu einem bestimmten Zeitpunkt und von einer bestimmten Stelle aus bietet: die momentane Perspektive ›meines‹ Avatars. Die Räume sind, wie ersichtlich, mit einer Menge von Gegenständen ausgestattet, mit oder an denen sich jeweils bestimmte Handlungen vollziehen lassen (›Treppen steigen‹, ›Türen öffnen‹, ›sich in Sessel setzen‹ etc.). Zudem sind Interaktionen mit den anderen ›Bewohnern‹ möglich.[8]

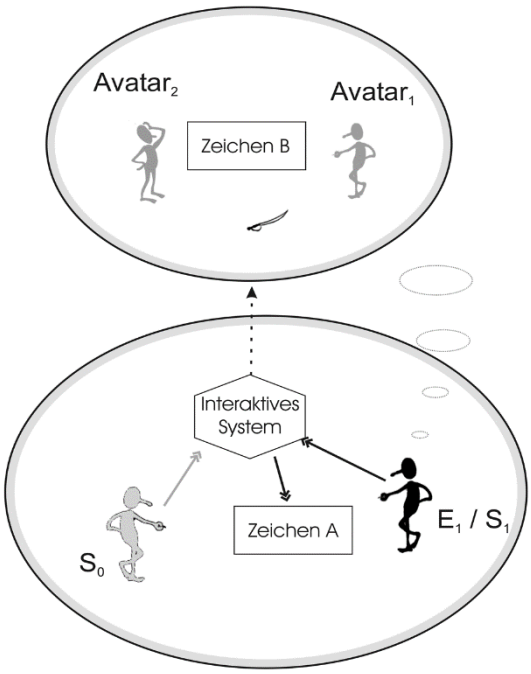


Abb. 2:
Skizze zur Einbettung primärmedialer Kommunikation in das quartärmediale Setting des Cyberspace
Quelle: © J.R.J. Schirra

Analysiert man die komplexen Kommunikationshandlungen, die ein Teilnehmer vollzieht, wenn er über sein Avatar mit dem eines anderen Teilnehmers kommuniziert, ergibt sich das folgende Bild (vgl. Abb. 2): Einerseits betrachten wir Interaktion und Kommunikation im virtuellen Raum. Diese erfolgt meist von Angesicht zu Angesicht, also primärmedial. Die deiktischen Komponenten des Sachbezugs richten sich auf den jeweiligen virtuellen Kontext. Allerdings handelt es sich bei den Kommunikationspartnern um wechselseitig

[8] Es waren, neben Aspekten des Referenzproblems, insbesondere die sich aus dieser Möglichkeit ergebenden sozialen und ökonomischen Folgen, die *Second Life* zeitweise zu einem häufig behandelten Thema der Boulevardpresse werden ließen. Im Gegensatz zu den üblichen 3D-Multiuser-Spielen geht es in *Second Life* nicht darum, mehr oder weniger ausgefallene Abenteuer zu bestehen. Vielmehr beruht ein wesentlicher Teil des Konzepts darauf, im virtuellen Raum dasselbe wie im wahren Leben (nur mit gewechselten Rollen) zu tun. Hier wie dort nimmt daher vielfach der Erwerb und die Präsentation von echten und falschen Statussymbolen einen wichtigen Platz ein. Vgl. auch Wikipedia: *Second Life*.

imaginierte Rollen, die durch Avatare verkörpert werden: Die Selbstdarstellungskomponente dieser Kommunikation ist also entsprechend verzerrt.

Dem steht die Kommunikation im quartären Medium des interaktiven Systems gegenüber: Jeder Teilnehmer von *Second Life* führt diese Kommunikation, indem er sich selbst jene Bilder, Geräuschkonserven etc. vorführt. Dabei nimmt er zugleich selbst die Rolle des Systemautors ein, der das immersive System entworfen hat, den der Nutzer in der Regel aber gar nicht kennt, so dass diese Rollenübernahme lediglich auf seiner Vorstellung der Intentionen des Autors beruht. Erst durch diese kommunikative Ebene wird der virtuelle Kontext für die andere Interaktionsebene etabliert. So wird auch klar, wieso die audiovisuellen Bilder, über die der Nutzer den virtuellen Raum wahrnehmen kann, innerhalb des virtuellen Raums nicht als wahrnehmungsnahe Zeichen erscheinen: Hier wirkt nur der dezeptive Modus, während die bildtypische Kombination aus dezeptiver und symbolischer Komponente nur von außerhalb, also in der Kommunikation mit dem (vorgestellten) Herausgeber des immersiven Systems zum Tragen kommt. Im quartären Medium sind es Bilder und Hörbilder, im virtuellen Kontext hingegen Situationen mit Gegenständen, die so und so aussehen und die und die Geräusche abgeben.

Zwischen beiden Ebenen vermittelt schließlich die Rollenübernahme der Nutzer, die ebenfalls ein kommunikativer Akt ist: Dem Teilnehmer von *Second Life* ist ja (im nicht-pathologischen Fall) durchaus klar, dass er sein Avatar im virtuellen Raum mit dem Avatar eines anderen Benutzers reden lässt – oder dass er mit jenem anderen Benutzer in einem Modus des *Als-ob* redet. Er ist es ja, der sich über die komplexe Zeichenhandlung im Cyberspace anderen gegenüber darstellt als eben dieser Avatar mit gewisser Vergangenheit in einem bestimmten aktuellen Kontext und mit spezifischen Zukunftsoptionen. Und er darf durchaus davon ausgehen, dass der andere dieses So-tun-als-ob ebenfalls durchschaut. Da sich die Nutzer tatsächlich vermutlich noch nie begegnet sind, handelt es sich aber – wie so oft schon bei sekundär- oder tertiärmedialer Kommunikation – immer um die jeweils wechselseitigen Vorstellungen vom Gegenüber. Das Übernehmen der eigenen Rolle ist dabei zugleich durch die Handhabung des technischen Zugangssystems vermittelt.

Zusammengefasst kommuniziert also ein Teilnehmer von *Second Life* und ähnlichen virtuellen Räumen mit einem anderen Nutzer auf doppelt indirekte Weise, indem er sich (*i*) als jemand darstellt, der er (in der Regel) nicht ist, und der an einem Ort zu sein vorgibt, an dem er sich gar nicht befindet; und indem er (*ii*) tatsächlich ganz andere Mittelhandlungen ausführt, um diese Kommunikation zu erreichen, als er normalerweise zu einem solchen Zweck ausführen würde. Beide Differenzen werden dadurch überbrückt, dass er sie als Teile einer quartärmedialen Interaktion ausführt, in der er sich selbst etwas in der Rolle des vorgestellten Systemautors vorführt, nämlich den virtuellen Raum mit seinen Möglichkeiten.

Literatur

LAKOFF, GEORGE: *Women, Fire, and Dangerous Things – What Categories Reveal about the Mind*. Chicago [Chicago UP] 1987

LANGACKER, RONALD W.: *Concept, Image, and Symbol: The Cognitive Basis of Grammar*. Berlin [Mouton de Gruyter] 1991

LESSIG, LAWRENCE: *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York [Basic Books] 1999

NEUHAUS, WOLFGANG: Als William Gibson den Cyberspace erfand ... – Die Faszination für ein Vielzweck-Symbol aus der Science Fiction-Literatur. In: *Telepolis*, 15.10.2006. https://heise.de/tp/r4/artikel/23/23727/1.html [letzter Zugriff: 03.01.2020]

RUCKER, RUDY; R.U. SIRIUS; QUEEN MU (Hrsg.): *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge*. London [Thames and Hudson] 1993

[Inhaltsverzeichnis]

Das bildphilosophische Stichwort 33

Anna Valentine Ullrich

Bildzitat

Wiederabdruck des gleichnamigen Beitrags aus
Schirra, J.R.J.; Liebsch, D.; Halawa, M.
sowie Birk E. und Schürmann E. (Hg.):
Glossar der Bildphilosophie.
Online-Publikation 2013.

1. Bildzitat: eine Einführung

Was ist ein Bildzitat? Allgemein gesprochen lässt sich darunter eine zitierende, intramedial stattfindende Referenz zwischen Bildwerken heterogener Provenienz verstehen. Es handelt sich also um ein Bild in reflexiver Verwendung. Obwohl der Ausdruck in der Literatur häufig gebraucht wird, ist bislang ungeklärt, welche Merkmale ein Bildzitat erfüllen muss, um als solches zu gelten, und wie es von anderen Verweistechniken wie beispielsweise Variation, Anspielung, Parodie u. ä. zu unterscheiden ist.

Bildzitate treten in diversen Bildmedien (etwa in der Malerei, Fotografie, im Comic) auf und liegen – historisch betrachtet – in unterschiedlichen Epochen der Kunst, aber auch in der Werbung und Alltagskultur vor. Demzufolge sind sie in allen gesellschaftlichen Bereichen zu finden, in denen auf ein kulturelles Reservoir an Bildern zitierend Bezug genommen wird (▷ Kunstgeschichte als Bildgeschichte).



Abb. 1
Kazimir Malevich (1914): *Komposition mit Mona Lisa*

Die Frage nach einem Bildzitat ist eng verknüpft mit verschiedenen Themenfeldern, etwa, wie sich das Bildzitat zum Sprachzitat oder allgemeiner Bilder zur Sprache verhalten, in welchen Kategorien über Bilder reflektiert werden kann (▷ Sprechen über Bilder) und inwiefern im Zuge eines *iconic* oder *pictorial turn* ein bildspezifischer Diskurs über Bildverweise in Abgrenzung zum sprachlichen Diskurs möglich ist (▷ Bildwissenschaft als Sprach- und Bildkritik).

Das Bildzitat ist Gegenstand in vier Forschungszusammenhängen, die mehr oder weniger unabhängig voneinander existieren. Eine gegenseitige Rezeption findet nur zum Teil statt.

- Nelson Goodman setzt sich in seiner Symboltheorie mit der Bezugnahmepraktik des Zitierens auseinander. In einer vergleichenden Perspektive betrachtet er die Bedingungen für ein sprachliches, bildliches und musikalisches Zitieren.[1]

[1] Zum möglichen Nutzen von Goodmans Unterscheidung der Referenzformen *Zitat* und *Variation* als Bestandteil einer homogenen Beschreibungssprache für die Bildwissenschaften vgl. BIRK 2012.

  - Untersuchungen von Bildzitaten finden vorrangig im Rahmen der Kunstgeschichte als einer Bildwissenschaft statt. Hier stehen konkrete Analysen von Zitaten in Kunstwerken und ihre Implikationen im Vordergrund. Eine theoretische Reflektion des Begriffs basierend auf Goodmans symboltheoretischem Ansatz ist nicht vorhanden. Grundlage der Einzeluntersuchungen scheint häufig ein alltagssprachliches Verständnis von Zitat – das in erster Linie von der Idee eines sprachlichen Zitats beherrscht wird – zu sein, oder es werden explizit terminologische Bestimmungen des Zitats in Anlehnung an linguistische und literaturwissenschaftliche Definitionen vorgenommen (ZUSCHLAG 2002: 171).
- Dieser literaturwissenschaftlichen Orientierung entstammt auch ein Zweig bildwissenschaftlicher Forschung, der, beruhend auf dem Ansatz der *Intertextualität*, Bildbeziehungen unter den Schlagworten *Interbildlichkeit*, *Interpikturalität* oder *Interikonizität* erörtert.
- Schließlich beschäftigt sich die Jurisprudenz mit dem Bildzitat. Aus juristischer Hinsicht ist die urheberrechtliche Frage relevant, welche Formen eines Bildzitats zulässig sind. Die rechtliche Perspektive wird zwar vereinzelt in literaturwissenschaftlichen (NEUMANN 1980) oder zeichentheoretischen Arbeiten (STEINBRENNER 2004: 84) zur Zitatklärung herangezogen, spielt jedoch für den symboltheoretischen Ansatz bei Goodman sowie den kunsthistorischen Diskurs keine Rolle.

2. Nelson Goodman: Sprach-, Bild- und Musikzitat

Nelson Goodman (GOODMAN 1990: 59 ff.) betrachtet vergleichend Zitate in der Sprache, in Bildern und in der Musik. Er geht von sprachlichen Konstellationen des Zitierens aus und stellt zwei notwendige, aber nicht hinreichende Bedingungen auf:

- Ein Zitat ist erstens gekennzeichnet durch das Enthaltensein des Zitierten. Im Fall des direkten Zitats handelt es sich um eine syntaktische Replikation, im Fall des indirekten Zitats liegt eine semantische Paraphrase des Zitierten vor (▷ Pragmatik, Semantik, Syntax).
- Zweitens wird im Zitat mittels einer Benennung oder Prädikation auf das Zitierte Bezug genommen (▷ Referenz, Denotation, Exemplifikation).

Gemäß Goodmans Kriterien gilt das indirekte Zitat als basale Variante des Zitierens, in der das direkte Zitat mit seiner identischen Buchstabenabfolge des Zitierten einen Sonderfall darstellt. Zitierbar sind vom Buchstaben bis zum Satz alle schriftsprachlichen Ebenen.[2] In der Übertragung der genannten sprachlichen Zitatkriterien stellt Goodman fest, dass im Bereich des Bildes zum

[2] Auf der Ebene der Buchstaben kann es kein indirektes Zitat geben, da hier keine semantische Paraphrase möglich ist.

Enthaltensein kein Äquivalent vorhanden ist und im Bereich der Musik keines zur Referenz.

Analog zur Bezugnahme auf das Zitierte im direkten Sprachzitat sucht Goodman nach Anführungszeichen im Bild und sieht sie in der Darstellung eines Rahmens oder einer Staffelei im Bild. Bezüglich des Enthaltenseins stellt sich dabei folgendes Problem. Da das Bild als autographische Kunst kein Alphabet besitzt, syntaktisch dicht ist und somit die exakte Wiederholung einer Buchstabenkombination nicht gegeben ist, stellt sich die Frage, was einer Replik im Bild entsprechen könnte. Repliken können zwar unterschiedlich ausgestaltet sein, sind aber durch die identische Repetition der Buchstabenabfolge gekennzeichnet, die im System einzigartig vorliegender Bildsymbole nicht vorhanden ist. Auch bei einer Kopie liegt, anders als man zunächst vermuten könnte, keine Entsprechung zu einer solchen identischen Repetition vor. Für ein indirektes Bildzitat könnte ebenfalls ein gemalter Rahmen als Anzeige einer Paraphrase dienen. Letztlich ist in diesem Zusammenhang der Kontext entscheidend.

Schließlich sieht Goodman sowohl die Möglichkeit eines Zitats von Sprache im Bild als auch in umgekehrter Richtung. Klang ließe sich ebenfalls bildlich zitieren. So müsste beispielsweise eine Musikpartitur im Bild abgebildet sein, denn Notation und Klang stehen in einem ähnlichen Verhältnis wie geschriebene und gesprochene Sprache.

Jakob Steinbrenner (STEINBRENNER 1999; STEINBRENNER 2004: 217ff.) kommt im Rückgriff auf Überlegungen von Goodman, Tarski und Davidson zu dem Schluss, dass der Zitatbegriff in syntaktischer Hinsicht nicht auf den Bereich des Bildes übertragen werden kann. Er begründet seine Darstellung damit, dass die von ihm herausgearbeiteten Merkmale sprachlicher Zitate keine Entsprechung im Bereich des Bildes besitzen. Dabei räumt er ein, dass auf der Ebene der Semantik Merkmalsähnlichkeiten vorliegen könnten.

Sprachliche Zitate sind gemäß Steinbrenner durch folgende Aspekte gekennzeichnet. Ein Zitat besteht aus einem Zeichenvorkommnis, das von Anführungszeichen gerahmt oder durch andere Mittel hervorgehoben wird, wobei es bestimmte notwendige syntaktische und semantische Merkmale aufweist. Ein Zitat denotiert und stimmt mit dem Zitierten im Typ überein. Zitierbar sind keine fiktiven oder zukünftigen, sondern nur von Personen gemachte, also bereits verwendete Äußerungen. Diese müssen aus eindeutig identifizierbaren Einzelzeichen einer Sprache bestehen, die jeweils einem Typ zuzuordnen sind.

Das Zitieren von Bildern in Bildern wirft nun verschiedene Probleme in der Übertragung sprachlicher Zitatkennzeichen auf. Kann ein im Bild dargestellter Rahmen oder eine Staffelei als syntaktische Anzeige, als Anführungszeichen eines darin enthaltenen Bildzitats fungieren? Steinbrenner führt gegen diese Überlegung an, dass das im Rahmen Dargestellte nicht zwangsläufig ein Bild im Bild ist. Es kann auch nur der Rahmen selbst präsentiert werden. Zum einen bleibt offen, was ein Bild ist und wie Bilder in Bildern abgebildet werden können. Zum anderen existiert in der Forschung keine Übereinstimmung in der Frage, ob es so etwas wie atomare Bildzeichen gibt und wie diese zu

Zeichenkombinationen zusammengesetzt sind, wie also eine Bildgrammatik zu denken wäre. Da im Bild das Buchstabieren nicht möglich ist, fehlt die syntaktische Überprüfungsmöglichkeit, ob Zitiertes und Zitat einander im Typ entsprechen. Während prinzipiell jeder sprachliche Zitate verwenden und erkennen kann – bis zu einem gewissen Grad auch ohne semantische Kompetenz –, ist dies bei bildlichen Zitaten nicht der Fall.

Steinbrenner kommt zu dem Schluss, dass im Fall des Bildes aufgrund der fehlenden Übertragbarkeit der Kennzeichen sprachlicher Zitate sinnvollerweise nicht von einem bildlichen Zitat, sondern von einer *Anspielung* gesprochen werden sollte. Die Anspielung stellt eine unspezifischere Form der Bezugnahme dar, die lediglich manche Eigenschaften des Zitierten exemplifiziert (STEINBRENNER 2004: 221).

3. Kunsthistorische Perspektive: Das Bildzitat im Kontext weiterer Bildbezüge

In kunsthistorischen Untersuchungen liegt eine Fülle an Termini zur Beschreibung von Bildbeziehungen vor – etwa das Bild im Bild (ASEMISSEN/SCHWEIKHART 1994; KEMP 1995), die Parodie, Hommage, Allusion, Variation, Kopie u.ä. Christoph Zuschlag (ZUSCHLAG 2006) beklagt die uneinheitliche Begriffsverwendung in der Literatur und verweist auf die Schwierigkeit, die Vielfalt der vorhandenen Bildrelationen zu erfassen und zu systematisieren. Zudem liege weder eine konsensuelle theoretische Bestimmung des Bildzitats und seiner Abgrenzung zu anderen Referenzarten vor noch ein einheitliches Kategoriensystem zur Beschreibung und Analyse unterschiedlicher visueller Verweistechniken. So ist beispielsweise nicht klar, ob die zum Teil literaturwissenschaftlich geprägten Termini als semantische Kategorien gelten sollen, ob sie eine Verfahrenstechnik beschreiben oder auf welcher Ebene (etwa motivisch oder figurativ) Übernahmen stattfinden (ROSEN 2003: 162).

So wünschenswert in dieser Debatte ein epochen- und gattungsübergreifender Theoriebau auch wäre, so unklar ist dabei, ob dieser dem Wandel von Bildbegriffen und Kunstdiskursen im Laufe der Kunstgeschichte gerecht würde (ZUSCHLAG 2006: 95f.).

Martina Sitt und Attila Horányi beispielsweise verwerfen den Begriff des Zitats, da er – ähnlich wie der Terminus des *Einflusses* (BAADER 2003b: 73 ff.) – zu heterogene Phänomene in der Malerei des 19. und 20. Jahrhunderts umfassen muss und damit seine Beschreibungsprägnanz verloren hat (SITT/HORÁNYI 1993: 20).

Analysen von Bildzitaten in ihren Funktionen und Wirkungen finden meist epochenbezogen – etwa zu Zitattechniken im 20. Jahrhundert (BELTING 1998; SCHMIDT 2000; ZUSCHLAG 2002) – oder bezogen auf das Werk einzelner Künstler (ASEMISSEN/SCHWEIKHART 1994: 225ff.) – z.B. Bildzitate bei Vermeer (HAMMER-TUGENDHAT 2009) – statt. In übertragenem Sinn setzen sich auch Vertreterinnen der Performance-Kunst mit Bildzitaten auseinander. So versuchte

beispielsweise die Künstlerin Orlan in einer Gesichtsoperation verschiedene weibliche Idealbilder der europäischen Kunstgeschichte (z.B. die *Mona Lisa* von Leonardo da Vinci und die *Venus* von Botticelli) in ihrem Gesicht zu vereinen und verwandelte damit Bildzitate in ein reales, somatisches Zitat (BAXMANN 2001: 294ff.).

Zuschlag definiert das *Zitat* in Differenz zur *Paraphrase* (ZUSCHLAG 2002). Während bei einem Zitat sozusagen Ausschnitte aus einer Vorlage vorgenommen werden und einzelne Elemente in einen neuen Bildkontext gestellt werden, wird bei einer Paraphrase das Vorbild als Ganzes einer Veränderung unterzogen und mit einer neuen Bildvorstellung versehen. Zitat und Paraphrase sind »kritisch reflektierte, also nicht von einem stilistischen Nachahmungsanliegen motivierte, sondern im Bewusstsein der historischen Distanz (und häufig auch der medialen Differenz) erfolgende Rückgriffe auf ein kunstgeschichtliches Vorbild oder mehrere kunstgeschichtliche Vorbilder« (ZUSCHLAG 2002: 171f.).

Zuschlag verwendet diese Termini als Oberbegriffe für alle weiteren bildlichen Bezugnahmeformen, die besonders die Kunst des 20. Jahrhunderts prägen, in der der Rekurs auf die Kunstgeschichte charakteristisch ist. Belting spricht in diesem Zusammenhang von einer *Zitatkunst* als qualitativ neue Kunstform:

> Werke, die nicht mehr geschaffen werden können, lassen sich nur noch zitieren. […] Nicht nur werden einzelne Werke wie Namen der Erinnerung zitiert: Sie stehen auch für einen Werkbegriff ein, an den sie nur noch erinnern (BELTING 1998: 469).

Im 20. Jahrhundert bieten die Reproduktionstechniken eine neuartige Verfügbarkeit der Vorbilder; gleichzeitig wird eine Lesbarkeit des zitierenden Bezugs für den Bildbetrachter vorausgesetzt oder erhofft und an seine Interpretationsleistung appelliert (SELLO 1979).

Als spezielle Kunstform, die sich mit visuellen Artefakten der Kunstgeschichte, aber auch mit Bildern der Populärkultur (Werbung und Massenmedien), auseinandersetzt, ist die *Appropriation Art* der 1980er Jahre zu nennen.

In Techniken wie Zitat und Wiederholung werden Vor-Bilder angeeignet, indem sie noch einmal gezeichnet, gemalt oder fotografiert werden. Diese erneute Schöpfung ist als kritische Reflektion von Autorschaft, Originalität und dem Verhältnis von Produzent und Rezipient zu verstehen (WEGE 1999: 20.).

Das Zitat als Verweis auf konkrete Kunstwerke differenziert Zuschlag vom Phänomen der *Metakunst* ab den 1960er Jahren. Metakunst referiert nicht auf ein spezifisches Bild, sondern in einem erweiterten Sinne entweder auf die Institution Kunst, auf einen Topos oder thematisiert auf einer selbstreflexiven Metaebene Kunst an sich (ZUSCHLAG 2002: 176f.).

4. Interbildlichkeit, Interpikturalität und Interikonizität

Zur Darstellung von Bildbeziehungen wird bisweilen auf den literaturwissenschaftlichen Ansatz der *Intertextualität* zurückgegriffen, den Julia Kristeva in den 1970er Jahren zur Beschreibung von Textbeziehungen in Anlehnung an

Michail Bachtins Konzept der *Dialogizität* entwickelte. Der Begriff der Intertextualität wird in kunstwissenschaftlichen Arbeiten zum Teil direkt auf das Medium Bild übertragen, da entweder explizit textähnliche Strukturen von Bild-Bild-Bezügen – etwa die *intertextuelle Metamalerei* (STOICHITA 1998) – untersucht werden sollen oder sich bildspezifischere Begriffe noch nicht genügend durchgesetzt haben (ROSE 2006: 60). Mieke Bal setzt ›*quotation*‹ als Sprach- und Bildmedium übergreifenden Terminus ein und bezeichnet damit »intersection of iconography and intertextuality« (BAL 1999: 8).

Darüber hinaus liegen verschiedene Termini für Bildverweise vor, die intertextuelle Herangehensweisen adaptieren:

- *Interbildlichkeit* (ROSE 2006) bezeichnet einerseits Bildbeziehungen sowie Bildreflexionen im Medium Bild und andererseits eine literarische Interbildlichkeit. Letztere ist gekennzeichnet durch eine im übertragenen Sinn vorhandene Bildlichkeit der Sprache im Text, z.B. mittels Verknüpfung von Sprachbildern.
- *Interpikturalität* (zusammenfassend ROSEN 2003; ROSEN et al. 2003) auch in der Schreibweise ›*Interpiktoralität*‹: Hierbei handelt es sich um Beziehungen zwischen Bildern, die in der Übernahme von Termini aus der Sprach- und Literaturwissenschaft als ›Zitat‹ oder ›Allusion‹ bezeichnet werden. In Analogie zur Sprache steht zur Diskussion, wie Markierungen von Bildbezügen aussehen könnten oder wie verschiedene Deutlichkeitsgrade von Referenzen auseinander zu halten seien.

Phänomen und Beschreibung von Bildrelationen sind – ähnlich wie bei der Erforschung von Textbeziehungen – immer wieder Gegenstand kunstgeschichtlicher Untersuchungen gewesen. Gemäß Rosen unterscheidet sich die traditionelle Quellenforschung der Kunstgeschichte jedoch von dem neueren Interpikturalitätsdiskurs. Die Quellenforschung versucht, Einflüsse in Kunstwerken nachzuvollziehen und Beziehungslinien abzubilden. Der Interpikturalitätsansatz indes nimmt die sinnproduzierenden und konstitutiven Funktionen von Bildbezügen in Kunstwerken in den Blick.

- *Interikonizität* (ZUSCHLAG 2006; GAMER 2007): Zuschlag strebt unter diesem Stichwort ein mehrdimensionales Modell an, das sowohl eine Typologie der interikonischen Bezugnahmen nach formalen und inhaltlichen Einteilungen als auch die funktionalen und historischen Bedingungen und Kontexte sowie produktions- und rezeptionsästhetische Sichtweisen berücksichtigt. Diese Vorgehensweise soll eine differenzierte Beschreibung der einzelnen Bezugnahmen sowie der Rolle des Rezipienten ermöglichen. In der Übertragung vom Medium des Textes auf Objekte der Kunst müssten folgende Aspekte diskutiert werden: das Wechselverhältnis von bildlichem Prätext und Posttext, Begriffe wie ›Autorschaft‹ und ›Intentionalität‹, die Frage eines engen oder weiten Interikonizitätsbegriffs oder auch der Nutzen einer Übernahme von Schriftkategorien wie Einzeltextreferenz, System- oder Gattungsreferenz.

Eine Anwendung dieses Postulats der Interikonizität liegt bisher nur in Ansätzen vor. Zuschlag weist auf die Notwendigkeit hin, bei der Übernahme

textbasierter Kategorien die spezifischen Charakteristika des Mediums Bild zu berücksichtigen. Gerade für diesen Punkt bestehen noch keine Lösungsvorschläge.

Wagner kritisiert an Zuschlags Konzept, dass dieses auf rein bildliche Relationen fokussiert sei. Bildverweise bedürften jedoch stets sprachlicher Vermittlung und Bedeutungsstiftung, so dass Interikonizität auf sprachliche Intertextualität angewiesen und mit dieser verbunden sei (WAGNER 2006: 221).

- Im Rahmen einer weitestgehend literaturwissenschaftlich orientierten Herangehensweise finden sich vereinzelt Untersuchungen zu Bildzitaten in verschiedenen visuellen Formaten (Malerei, Fotografie, Film) (BÖHN 1999) oder zu Bildzitaten in literarischen Werken (eilert 1991). Zitierende Bezüge zwischen filmischen Stills und Werken des kunstgeschichtlichen Kanons (KEITZ 1994) werden ebenso analysiert wie Zitate in intermedialen Relationen zwischen Texten und Bildern (HORST-KOTTE/LEONHARD 2006). Dabei wird auch versucht, intermediale und interkulturelle Bildbeziehungen und Bildtransfers nachzuvollziehen und so verschiedene Bildmedien, Zeitschichten und Diskurse außerhalb des klassischen kunstgeschichtlichen Fokus zu berücksichtigen (SCHULZ 2010: 322f.).

5.Das Bildzitat als juristischer Gegenstand

Das Zitieren von Bildern ist, wenn es das Urheberrecht eines Bildinhabers berührt, auch Gegenstand juristischer Auseinandersetzungen. Die Frage nach der Zulässigkeit von Bildzitaten ist beispielsweise bei Abbildungen in wissenschaftlichen Publikationen relevant. Im Kontext des Internets und seiner weltweiten Verbreitung von Bildern besitzen Bildzitate unterschiedlichster Art eine große Virulenz (BARABASH 2010).

Bereits 1886 wurde eine internationale *Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst* zwischen den Ländern Deutschland, Belgien, Großbritannien, Schweiz, Italien, Spanien und Tunesien geschlossen, die in revidierter Form (die sogenannte *RBÜ*) immer noch Gültigkeit besitzt. Inzwischen ist sie von fast allen Staaten der Welt anerkannt worden. Laut RBÜ soll den Urhebern von Werken der Wissenschaft und Kunst ein Mindestrecht garantiert werden. Gleichzeitig gilt es, die Interessen der Urheber und der Nutzer eines Werkes im Sinne eines Allgemeinwohls und eines gesellschaftlichen Fortschritts in Einklang zu bringen.

Die Voraussetzungen eines Zitats sehen wie folgt aus: Zunächst muss das zitierte, urheberrechtlich geschützte Werk bereits der Öffentlichkeit rechtmäßig vorliegen. Weiterhin muss der Zweck des Zitierens den Zitatumfang legitimieren und das Zitat mit den »anständigen Gepflogenheiten« (RBÜ Art. 10, zitiert nach BARABASH 2010: 12) vereinbar sein.

Laut Calame und Thouvenin unterscheidet sich das Bildzitat von anderen Zitatarten durch seinen Umfang. Dem Sinn des Zitierens entspricht,

aufgrund der Spezifika des Mediums Bild, meist nur das Zitieren des gesamten Werkes und nicht nur eines Ausschnitts. Dies ist, sofern die Verhältnismäßigkeit zum Gesamtwerk gegeben ist, rechtlich möglich (CALAME/THOUVENIN 2008: 139ff.).[3]

In Deutschland ist das Zitatrecht in §51 UrhG (Link) geregelt. Mit der Gesetzesnovelle des sogenannten zweiten Korbs des §51 UrhG vom 1. Januar 2008 gestaltet sich die Rechtslage folgendermaßen:

> Zulässig ist die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe eines veröffentlichten Werkes zum Zweck des Zitats, sofern die Nutzung in ihrem Umfang durch den besonderen Zweck gerechtfertigt ist.

Insbesondere werden im Weiteren das Zitat im wissenschaftlichen Kontext zu Erläuterungszwecken sowie das Sprach- und Musikzitat angeführt. Nicht explizit genannt, aber durch die Neufassung des Paragraphen ebenfalls abgedeckt, sind Werkarten wie Bild-, Film- und Multimediazitate. Im konkreten Fall ist der Zitatzweck rechtlich zu prüfen, der in einer Belegfunktion oder im zitierenden Bezug mit dem Ziel einer kulturellen und gesellschaftlichen Weiterentwicklung liegen kann. Die reine Ausschmückung eines Werkes mittels eines Zitats ist nicht zulässig. Das Zitat darf nicht an die Stelle der eigenen geistigen Schöpfung treten, die im Verhältnis überwiegen muss. Unter der Voraussetzung, dass die Bedingungen eines korrekten Zitierens erfüllt sind (angemessener Umfang und Zweck des Zitats eines urheberrechtlich vorliegenden Werkes sowie seine Kennzeichnung in Form einer Quellenangabe), hat der Urheber das Zitieren seines Werkes ohne finanzielle Entschädigungsmöglichkeit zu dulden (BARABASH 2010: 11ff.).

Literatur

ASEMISSEN, HERMANN ULRICH; GUNTER SCHWEIKHART: *Malerei als Thema der Malerei*. Berlin [Akademie] 1994

BAADER, HANNAH: Einfluss. In: PFISTERER, ULRICH (Hrsg.): *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen – Methoden – Begriffe*. Stuttgart [Metzler] 2003, S. 73-76

BAL, MIEKE: *Quoting Caravaggio. Contemporary Art, Preposterous History.* Chicago [The U of Chicago P] 1999

BARABASH, IGOR: *Das Bildzitat im Internet*. Aachen [Shaker] 2010

BAXMANN, INGE: Körperzitate. In: GUTENBERG, ANDREA; RALPH J. POOLE (Hrsg.): *Zitier-Fähigkeit. Findungen und Erfindungen des Anderen*. Berlin [Erich Schmidt] 2001, S. 292-309

[3] Dieser Aspekt wird im Rahmen der Diskussion der Schweizer Gesetzeslage angeführt. Sie orientiert sich im Wesentlichen an der Berner Übereinkunft, wobei die genannten »anständigen Gepflogenheiten« durch die Zitatzwecke »Erläuterung«, »Hinweis« und »Veranschaulichung« konkretisiert wurden (CALAME/THOUVENIN 2008).

BELTING, HANS: *Das unsichtbare Meisterwerk. Die modernen Mythen der Kunst*. München [C.H. Beck] 1998

BIRK, ELISABETH: Nelson Goodmans Begriff der Exemplifikation und seine Anwendung in den Bildwissenschaften. In: JÄGER, LUDWIG; GISELA FEHRMANN; MEIKE ADAM (Hrsg.): *Medienbewegungen. Praktiken der Bezugnahme*. München [Fink] 2012, S. 87-100

BÖHN, ANDREAS: Intermediale Form- und Stilzitate in Photographie und Film bei Godard, Greenaway und Cindy Sherman. In: BÖHN, ANDREAS (Hrsg.): *Formzitate, Gattungsparodien, ironische Formverwendung: Gattungsformen jenseits von Gattungsgrenzen*. St. Ingbert [Röhrig] 1999, S. 175-198

CALAME, THIERRY; FLORENT THOUVENIN (2008). Das Bildzitat. In: SCHMITZ, WOLFGANG et al. (Hrsg.): *Probleme des neuen Urheberrechts für die Wissenschaft, den Buchhandel und die Bibliotheken*. Wiesbaden [Harrassowitz] 2008, S. 135-146

EILERT, HEIDE: *Das Kunstzitat in der erzählenden Dichtung. Studien zur Literatur um 1900*. Stuttgart [Steiner] 1991

GAMER, ELISABETH-CHRISTINE: Überlegungen zur Interikonizität. Malewitsch, Duchamp, Warhol und die Mona Lisa. In: HERRMANN, KARIN; SANDRA HÜBENTHAL (Hrsg.): *Intertextualität. Perspektiven auf ein interdiziplinäres Arbeitsfeld*. Aachen [Shaker] 2007, S. 127-148

GOODMAN, NELSON: *Weisen der Welterzeugung.* Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1990

HAMMER-TUGENDHAT, DANIELA: *Das Sichtbare und das Unsichtbare. Zur holländischen Malerei des 17. Jahrhunderts*. Köln [Böhlau] 2009

HORSTKOTTE, SILKE; KARIN LEONHARD (Hrsg.): *Lesen ist wie Sehen. Intermediale Zitate in Bild und Text*. Köln [Böhlau] 2006

KEITZ, URSULA VON: Dialogizität der Bilder. Bemerkungen zum Verhältnis von Bildender Kunst und Film aus semiotischer Sicht. In: PAECH, JOACHIM (Hrsg.): *Film, Fernsehen, Video. Strategien der Intermedialität*. Weimar [Metzler] 1994, S. 28-39

KEMP, WOLFGANG: Praktische Bildbeschreibung. Über Bilder in Bildern, besonders bei Van Eyck und Mantegna. In: BOEHM, GOTTFRIED; HELMUT PFOTENHAUER (Hrsg.): *Beschreibungskunst – Kunstbeschreibung. Ekphrasis von der Antike bis zur Gegenwart.* München [Fink] 1995, S. 99-119

NEUMANN, HORST PETER: Das Eigene und das Fremde. Über die Wünschbarkeit einer Theorie des Zitierens. In: *Akzente. Zeitschrift für Literatur*, 27(4), 1980, S. 292-305

ROSE, MARGARET A.: *Parodie, Intertextualität, Interbildlichkeit*. Bielefeld [Aisthesis] 2006

ROSEN, VALESKA VON: Interpikturalität. In: PFISTERER, ULRICH (Hrsg.): *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe*. Weimar [Metzler] 2003, S. 161-164.

ROSEN, VALESKA VON; KLAUS KRÜGER; RUDOLF PREIMESBERGER: *Der stumme Diskurs der Bilder. Reflexionsformen des Ästhetischen in der Kunst der Frühen Neuzeit*. Berlin [Deutscher Kunstverlag] 2003

SCHMIDT, ULRIKE KRISTIN: *Kunstzitat und Provokation im 20. Jahrhundert*. Weimar [VDG] 2000

SCHULZ, MARTIN: Das interchrone Bild der Landschaft. Raumfahrt und Zeitreise bei Pieter Bruegel dem Älteren. In: JACOB, JOACHIM; MATHIAS MAYER (Hrsg.): *Im Namen des Anderen. Die Ethik des Zitierens*. München [Fink] 2010, S. 307-332

SELLO, KATRIN: Vom Nutzen und Nachteil des Zitierens für die Kunst. In: SELLO, KATRIN (Hrsg.): *Vom Nutzen und Nachteil des Zitierens für die Kunst*. Hannover [Kunstverein Hannover] 1979, S. 9-15

SITT, MARTINA; ATTILA HORÁNYI: Kunsthistorische Suite über das Thema des Zitats in der Kunst. In: SEIPEL, WILFRIED (Hrsg.): *Diskurse der Bilder. Photokünstlerische Reprisen kunsthistorischer Werke*. Wien [Kunsthistorisches Museum] 1993, S. 9-22

STEINBRENNER, JAKOB: Zitatzeit – oder Füßchen der Gänse überall – oder worauf Zitate Bezug nehmen. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS; KLAUS REHKÄMPER (Hrsg.): *Bildgrammatik. Interdisziplinäre Forschungen zur Syntax bildlicher Darstellungsformen*. Magdeburg [Scriptum] 1999, S. 135-144

STEINBRENNER, JAKOB: *Zeichen über Zeichen. Grundlagen einer Theorie der Metabezugnahme.* Heidelberg [Synchron Wissenschaftsverlag der Autoren] 2004

STOICHITA, VICTOR I.: *Das selbstbewusste Bild. Vom Ursprung der Metamalerei*. München [Fink] 1998

WAGNER, PETER: Nachwort. In: HORSTKOTTE, SILKE; KARIN LEONHARD (Hrsg.): *Lesen ist wie Sehen. Intermediale Zitate in Bild und Text*. Köln [Böhlau] 2006, S. 211-225

WEGE, ASTRID: Appropriation Art. In: SAGNER-DÜCHTING, KARIN; HAJO DÜCHTING (Hrsg.): *Prestel Lexikon Kunst und Künstler im 20. Jahrhundert*. München [Prestel] 1999, S. 20

ZUSCHLAG, CHRISTOPH: Vom Kunstzitat zur Metakunst. Kunst über Kunst im 20. Jahrhundert. In: MAI, EKKEHARD; KURT WETTENGL (Hrsg.): *Wettstreit der Künste. Malerei und Skulptur von Dürer bis Daumier*. Wolfratshausen [Edition Minerva] 2002, S. 171-189

ZUSCHLAG, CHRISTOPH: Auf dem Weg zu einer Theorie der Interikonizität. In: HORSTKOTTE, SILKE; KARIN LEONHARD, K. (Hrsg.): *Lesen ist wie Sehen. Intermediale Zitate in Bild und Text*. Köln [Böhlau] 2006, S. 89-99

[Inhaltsverzeichnis]

Impressum

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

Bisherige Ausgaben

IMAGE 30

Herausgeber/in: Klaus Sachs-Hombach, Jörg Schirra, Stephan Schwan, Hans Jürgen Wulff

KLAUS SACHS-HOMBACH: Editorial
JOACHIM PAECH: Du sollst Dir (k)ein Bild machen – In ihren Bildern ist die Wirklichkeit grenzenlos manipulierbar. Eine Warnung vor den Bildern
ELIZE BISANZ: Das Phaneron und das Archiv. Zur Anatomie von Future Image
ERIKA FÁM: Private Bilder
EVELYN RUNGE: The Family of Man. Education Through Photography. Traveling in Time and Space. Teaching Visual Literacy in Seminars, Artistic Tutorials, and Field Research
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Vorbemerkung: Vive les images!
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Kolumne 1: Die Augenöffner
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Kolumne 2: Häuptling einsamer Wolf
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Kolumne 3: Der neue Huber Weltatlas
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Kolumne 4: Unpolitisch oder gleich Faschist?
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Kolumne 5: Die aufblasbare Kathedral
FRANZ REITINGER: Fata Imaginis. Kolumne 6: Braucht es eine Kolumne am Schnittpunkt von Bild, Geschichte und Gegenwart?
ELISABETH BIRK: Das bildphilosophische Stichwort 28. Bilderschrift und Piktogramm
THOMAS SUSANKA: Das bildphilosophische Stichwort 29. Authentizität
JAKOB STEINBRENNER/RAINER SCHÖNHAMMER: Das bildphilosophische Stichwort 30. Kippbild

IMAGE 29

Herausgeber/in: Klaus Sachs-Hombach, Jörg Schirra, Stephan Schwan, Hans Jürgen Wulff

Klaus Sachs-Hombach: Editorial
Wolfgang Berger: Das Bild spricht für sich. Die Spielarten ikonischen Kommunizierens. Teil 1: Informieren
Wolfgang Berger: Das Bild spricht für sich. Die Spielarten ikonischen Kommunizierens. Teil 2: Auffordern und Teilen
Wolfgang Berger: Das Bild spricht für sich. Die Spielarten ikonischen Kommunizierens. Teil 3: Gefühle teilen
Sonja Zeman: Das bildphilosophische Stichwort 25. Perspektivik
Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort 26. Griechisch: ›ἄγαλμα‹, ›φάντασμα‹, ›εἴδωλον‹, ›τύπος‹, ›εἰκών‹ Gesichtsdarstellung
Rainer Totzke: Das bildphilosophische Stichwort 27. Diagramm

IMAGE 29 Special Issue: Recontextualizing Characters. Media Convergence and Pre-/Meta-Narrative Character Circulation

Herausgeber: Lukas Wilde

Lukas Wilde: Recontextualizing Characters. Media Convergence and Pre-/Meta-Narrative Character Circulation
Minori Ishida: Deviating Voice. Representation of Female Characters and Feminist Readings in 1990s Anime
Luca Bruno: The Element Factor. The Concept of ›Character‹ as a Unifying Perspective for the Akihabara Cultural Domain
Tobias Kunz: »It's true, all of it!« Canonicity Management and Character Identity in *Star Wars*
Mark Hibbett: In Search of Doom. Tracking a Wandering Character Through Data
Nicolle Lamerichs: Characters of the Future. Machine Learning, Data, and Personality

IMAGE 28

Herausgeber/in: Klaus Sachs-Hombach, Jörg Schirra, Stephan Schwan, Hans Jürgen Wulff

Klaus Sachs-Hombach: Editorial
Janina Wildfeuer/John A. Bateman: Theoretische und methodologische Perspektiven des Multimodalitätskonzepts aus linguistischer Sicht
Joachim Knape: Multimodalität aus rhetoriktheoretischer Sicht
Jörn Staecker/Matthias Toplak/Tobias Schade: Multimodalität in der Archäologie – Überlegungen zum Einbezug von Kommunikationstheorien in die Archäologie anhand von drei Fallbeispielen
Hans Dieter Huber: Multisensorisches Wissen
Stephan Lowry: Kulturtheoretische Perspektiven auf multimodale und transmediale Perspektiven
Stephan Packard: Der dramatische Reichtum der Multimodalität. Überlegungen zur Selbstorganisation semiotischer Ressourcen anhand von Sichtbarkeit und Visualität

Sebastian Thies/Suzana Vasconcelos de Melo: Performativität, Reembodiment und Auratisierung: Multimodale Diskursstrategien des testimonalen Diskurses in *Que bom te ver viva* (1989) von Lúcia Murat und *Subversivos* von André Diniz (1999f.)
Antje Kapust: Das bildphilosophische Stichwort 22. Phänomenologische Bildtheorien
Christa Sütterlin: Das bildphilosophische Stichwort 23. Gesichtsdarstellung
Jörg R.J. Schirra/Zsuzsanna Kondor: Das bildphilosophische Stichwort 24. Figur/Grund-Differenzierung

IMAGE 28 Themenheft: Ikonische Grenzverläufe

Herausgeberin: Martina Sauer

Martina Sauer: Ikonische Grenzverläufe. Szenarien des Eigenen, Anderen und Fremden im Bild: Eine Einführung
Barbara Margarethe Eggert: Das andere Geschlecht im Altarraum – exklusive Textilien als inklusive Medien. Studien zum Gösser Ornat (1239-1269)
Birke Sturm: Politik der Schönheit: Zur Konstruktion einer ›wissenschaftlichen‹ Bildästhetik schöner weiblicher Körper um 1900 am Beispiel des Gynäkologen Carl Heinrich Stratz
Melis Avkiran: Das rassifizierte Fremde im Bild. Zur Genese differenzbildender Konzepte in der Kunst des 15. Jahrhunderts am Beispiel des Malers Hans Memling
Leonie Licht: weiß zwischen schwarz zwischen weiß – Geschichten von Identität im Bild
Julia Austermann: Queere Interventionen im kommunistischen Theater Polen. Krzystof Jung und sein ›plastisches‹Theater
Sabine Engel: Tizians *Porträt der Laura Dianti*. Aneignung und Transformation zwischen Orient und Okzident
Anna Christina Schütz: Osman Hamdi Beys *Türkische Straßenszene.* Der Teppich als Verhandlungsort kultureller Identitäten im ausgehenden 19. Jahrhundert
Benjamin Häger/Claudia Jürgens: Ikonische Stadstrategien. Das Fassadenplakat und die Musterfassade als Instrument machtpolitischer Repräsentation
Irene Schütze: Fehlende Verweise, rudimentäre ›Markierungen‹: aufgeweichte Grenzverläufe zwischen Kunst und Alltag
Stefan Römer: Interesse an und in einem Bildarchiv für Migrant/innen und Flüchtlinge
Viola Nordsieck: Von der Fähigkeit, einen Stuhl zu ignorieren. A. N. Whiteheads Konzept der Wahrnehmung als symbolisierender Tätigkeit und die Art, wie wir Bilder als Bilder sehen
David Jöckel: Mythos und Bild. Roland Barthes' Semioligisierung bildlicher Stereotypisierung

IMAGE 27

Herausgeber/in: Klaus Sachs-Hombach, Jörg Schirra, Stephan Schwan, Hans Jürgen Wulff

Jörg R.J. Schirra: Editorial
Sebastian Gerth: Auf der Suche nach Visueller Wahrheit. Authentizitätszuschreibung und das Potenzial der Wirklichkeitsabbildung durch Pressefotografien im Zeitalter digitaler Medien
Kristina Chmelar: Schau! Wie eine staatliche Organisation das 20. Jahrhundert ausstellt und wir entsprechende Mythen dekonstruieren können

Alisa Blessau/Nina Scheckenhofer/Sasithon Schmittner: Darstellungen starker Weiblichkeit. Ikonografische Bildanalyse von *Taking a Stand in Baton Rouge*
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung
Petra Bernhardt/Benjamin Drechsel: Das bildphilosophische Stichwort 19. Bildpolitik
Yvonne Schweizer: Das bildphilosophische Stichwort 20. Anamorphose
Jörg R.J. Schirra: Das bildphilosophische Stichwort 21. Bild in reflexiver Verwendung

IMAGE 26

Herausgeber/in: Klaus Sachs-Hombach, Jörg Schirra, Stephan Schwan, Hans Jürgen Wulff

Klaus Sachs-Hombach/Jörg R.J. Schirra: Editorial
Madeline Ferretti-Theilig/Jochen Krautz: Speaking Images of Humanity. »The Family of Man« Exhibition as an Exemplary Model of Relational Aesthetic and Pictorial Practice
Hermann Kalkofen: What Must Remain Hidden to Picture-Men. Notes on So-Called Semantic Enclaves
Markus C. Mariacher: »Macht braucht Platz!« Eine Untersuchung des Meskel Square in Addis Abeba, Äthiopien
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung
Ulrich Richtmeyer: Das bildphilosophische Stichwort 16. Ikonische Differenz
Ulrike Hanstein/Christian Voss: Das bildphilosophische Stichwort 17. Affekt und Wahrnehmung
Lukas R.A. Wilde: Das bildphilosophische Stichwort 18. Comic

IMAGE 25

Herausgeber/in: Anne Burkhardt, Klaus Sachs-Hombach

Jörg R.J. Schirra: Editorial
Susana Barreiro Pérez/Marcel Wolfgang Lemmes/Stephan Ueffing: Warlords and Presidents. Eine Analyse visueller Diskurse in *The Situation Room*
Jens Amschlinger/Lukas Flad/Jessica Sautter: »I saw something white being grabbed«. Sexuelle Gewalt in *V-J Day in Times Square*
Konrad Steuer/Michael Götting: Grausame Bilder. Ein Experiment zur Emotionalen Wirkung expliziter Gewaltdarstellungen am Beispiel einer Kriegsfotografie von Christoph Bangert
Aus aktuellem Anlass:
Franz Reitinger: Gleich groß oder kleiner? Vom Vorwurf des Eurozentrismus
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung
Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort 13. Visual Culture/Visual Studies
Jens Bonnemann: Das bildphilosophische Stichwort 14. Bildbewusstsein
Jens Schröter: Das bildphilosophische Stichwort 15. Digitales Bild

IMAGE 24

Jörg R.J. Schirra: Editorial
Sebastian Gerth: Mentale Bilder als visuelle Form der Weltrepräsentation? Eine Systematisierung philosophischer Argumentationen und ihre psychologische Anwendung
Erika Fám: Das Wiederbild. Transmediale Untersuchungen von Bild-im-Bild-Phänomenen
Johannes Baumann: Zur (kulturellen) Subjektivität im Fremdbild
Janna Tillmann: Zwischen Hindernis und Spielelement. Der Umgang mit dem Tod des Avatars in Videospielen
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung
Michaela Ott: Das bildphilosophische Stichwort 10. Theorien des Bildraums
Jörg R.J. Schirra: Das bildphilosophische Stichwort 11. Kontext
Mark Ludwig: Das bildphilosophische Stichwort 12. Werbung

IMAGE 23

Klaus Sachs-Hombach: Editorial
Tim Ihde: Die da!?! Potentials of Pointing in Multimodal Contexts
Heike Krebs: Roman Jakobson Revisited. The Multimodal Trailer Event
Michelle Herte: »Come, Stanley, let's find the story!« On the Ludic and the Narrative Mode of Computer Games in *The Stanley Parable*
Franz Reitinger: Das Unrecht der Bildnutzung. Eine neue Form der Zensur? Bemerkungen aus der Peripherie des wissenschaftlichen Publizierens über das Spannungsfeld von Staats- und Gemeinbesitz und die Kapitalisierung von öffentlichem Kulturgut zu Lasten der Autoren
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung
Hans-Ulrich Lessing: Das bildphilosophische Stichwort 7. Ästhesiologie
Rolf Sachsse: Das bildphilosophische Stichwort 8. Bildhermeneutik
Nicola Mößner: Das bildphilosophische Stichwort 9. Bild in der Wissenschaft

IMAGE 22: Interdisciplinary Perspectives on Visual Literacy

Herausgeber/in: Elisabeth Birk, Mark A. Halawa

Elisabeth Birk/Mark A. Halawa: Introduction. Interdisciplinary Perspectives on Visual Literacy
Jakob Krebs: Visual, Pictorial, and Information Literacy
Andreas Osterroth: Das Internet-Meme als Sprache-Bild-Text
Andreas Josef Vater: Jenseits des Rebus. Für einen Paradigmenwechsel in der Betrachtung von Figuren der Substitution am Beispiel von Melchior Mattspergers *Geistliche Herzenseinbildungen*
Axel Roderich Werner: Visual Illiteracy. The Paradox of Today's Media Culture and the Reformulation of Yesterday's Concept of an *écriture filmque*
Sascha Demarmels/Ursula Stalder/Sonja Kolberg: Visual Literacy. How to Understand Texts Without Reading Them
Kathryn M. Hudson/John S. Henderson: Weaving Words and Interwoven Meanings. Textual Polyvocality and Visual Literacy in the Reading of Copán's Stela J
David Magnus: Aesthetical Operativity. A Critical Approach to Visual Literacy with and Beyond Nelson Goodman's Theory of Notation
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung

Tobias Schöttler: Das bildphilosophische Stichwort 4. Bildhandeln
Christa Sütterlin: Das bildphilosophische Stichwort 5. Maske
Martina Dobbe: Das bildphilosophische Stichwort 6. Fotografie

IMAGE 22 Themenheft: Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 3)

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

Jan-Noël Thon: Introduction. Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 3)
Tobias Steiner: Under the Macroscope. Convergence in the US Television Market Between 2000 and 2014
Amelie Zimmermann: Burning the Line Between Fiction and Reality. Functional Transmedia Storytelling in the German TV Series *About: Kate*
Robert Baumgartner: »In the Grim Darkness of the Far Future there is only War«. *Warhammer 40,000*, Transmedial Ludology, and the Issues of Change and Stasis in Transmedial Storyworlds
Nieves Rosendo: The Map Is Not the Territory. Bible and Canon in the Transmedial World of *Halo*
Felix Schröter: The Game of *Game of Thrones*. George R.R. Martin's *A Song of Ice and Fire* and Its Video Game Adaptations
Krzysztof M. Maj: Transmedial World-Building in Fictional Narratives

IMAGE 21

Jörg R.J. Schirra: Editorial
Marc Bonner: Architektur als mediales Scharnier. Medialität und Bildlichkeit der raumzeitlichen Erfahrungswelten Architektur, Film und Computerspiel
Miriam Kienesberger: Schwarze ›Andersheit‹/weiße Norm. Rassistisch-koloniale Repräsentationsformen in EZA-Spendenaufrufen
Elize Bisanz: Notizen zur Phaneroscopy. Charles S. Peirce und die Logik des Sehens
Jörg R.J. Schirra/Mark A. Halawa/Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort. Vorbemerkung
Mark A. Halawa: Das bildphilosophische Stichwort 1. Bildwissenschaft vs. Bildtheorie
Dimitri Liebsch: Das bildphilosophische Stichwort 2. Replika, Faksimile und Kopie
Jörg R.J. Schirra: Das bildphilosophische Stichwort 3. Interaktives Bild

IMAGE 21 Themenheft: Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 2)

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

Jan-Noël Thon: Introduction. Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 2)
Johannes Fehrle: Leading into the Franchise. Remediation as (Simulated) Transmedia World. The Case of *Scott Pilgrim*

Martin Hennig: Why Some Worlds Fail. Observations on the Relationship Between Intertextuality, Intermediality, and Transmediality in the *Resident Evil* and *Silent Hill* Universes
Anne Ganzert: »We welcome you to your *Heroes* community. Remember, everything is connected«. A Case Study in Transmedia Storytelling
Jonas Nesselhauf/Markus Schleich: A Stream of Medial Consciousness. Transmedia Storytelling in Contemporary German Quality Television
Cristina Formenti: Expanded Mockuworlds. Mockumentary as a Transmedial Narrative Style
Laura Schlichting: Transmedia Storytelling and the Challenge of Knowledge Transfer in Contemporary Digital Journalism. A Look at the Interactive Documentary *Hollow* (2012–)

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
Aus aktuellem Anlass:
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

Sabina 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 ›ultimative‹ 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. Szenografische 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 Austellung ›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/in: 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 Corancan‹. 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: *Homor pictor* und *animal symbolicum*

Herausgeber: Mark A. Halawa

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 kulturanthropologischen 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 Transfomationen 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: Dislokationen 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 Visualizations. A Psychological Approach
Petra Bernhardt: Tagungsbericht zur internationalen Fachkonferenz »Bilder – Sehen – Denken« (18. – 20. März 2009)

IMAGE 9

Klaus Sachs-Hombach: Editorial
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. Vilém 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: Editorial
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: Editorial
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 Kornmesser 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: *MediaArtHistories*
Mihai Nadin rezensiert: *Computergrafik*
Silke Eilers rezensiert: *Modernisierung des Sehens*

IMAGE 5

Jörg R.J. Schirra: Editorial
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 Borgo/Roberta Ferrario/Claudio Masolo/Alessandro 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: Editorial
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: Editorial
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/in: 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
Emmanuel 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/in: 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: Editorial
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 Bestandsaufnahme 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
Jörg Schweinitz: Ungewöhnliche Perspektive als Exzess und Allusion. Busby Berkeleys »Lullaby of Broadway«
Jürgen Müller/Jörn Hetebrügge: Out of focus. Verkantungen, Unschärfen und Verunsicherungen in Orson Welles' *The Lady from Shanghai* (1947)