

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

IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft. Heft 24

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16452>

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 24*, Jg. 12 (2016), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16452>.

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=87

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.

Ausgabe 24 vom Juli 2016

IMAGE 24

Inhalt

Jörg R.J. Schirra.....	3
<u>Editorial</u>	
Sebastian Gerth.....	5
<u>Mentale Bilder als visuelle Form der Weltrepräsentation? Eine Systematisierung philosophischer Argumentationen und ihre psychologische Anwendung</u>	
Erika Fám	50
<u>Das Wiederbild. Transmediale Untersuchungen von Bild-im-Bild-Phänomenen</u>	
Johannes Baumann	70
<u>Zur (kulturellen) Subjektivität im Fremdbild</u>	
Janna Tillmann.....	89
<u>Zwischen Hindernis und Spielelement. Der Umgang mit dem Tod des Avatars in Videospielen</u>	

Das bildphilosophische Stichwort:

<u>Vorbemerkung</u>	109
Michaela Ott	110
<u>Das bildphilosophische Stichwort 10</u> <u>Theorien des Bildraums</u>	
Jörg R.J. Schirra.....	121
<u>Das bildphilosophische Stichwort 11</u> <u>Kontext</u>	
Mark Ludwig.....	130
<u>Das bildphilosophische Stichwort 12</u> <u>Werbung</u>	
<u>Impressum</u>	135

Jörg R.J. Schirra

Editorial

Verehrte Leserinnen und Leser,

die hier vorliegende 24. Ausgabe von IMAGE bietet Ihnen vier interessante Beiträge aus recht verschiedenen Gebieten. Nur eine Arbeit beschäftigt sich dabei mit Bildern im engeren Sinn: Erika Fám steuert eine medientheoretische Untersuchung von Bild-im-Bild-Phänomenen bei. Am sogenannten Wiederbild – einem in einem anderen Bild, etwa einer Collage, »wiederholten« Bild – werden die Aspekte einer solchen transmedialen Verwendung entfaltet.

Bei den drei anderen Aufsätzen stehen eher uneigentliche Bilder im Fokus des Interesses: Auf der Basis einer Unterteilung in Abbild-, Ähnlichkeits- bzw. Schema-, sprachbasierte und funktionalistische Ansätze stellt Sebastian Gerth eine Systematisierung philosophischer Argumentationen zu mentalen Bildern zusammen und bezieht das Ergebnis auf bisherige empirisch-kognitionspsychologische Imagery-Studien. Dabei wird der Blick insbesondere auf noch offen gebliebene Fragen gelenkt. Dem Phänomen »Fremdbild« ist Johannes Baumanns Artikel gewidmet: In Fremdbildern, die laut Autor »nichts anderes [sind] als Projektionen bzw. Transpositionen größtenteils unbewusster bzw. nicht in Frage gestellter Standpunkte und Wahrnehmungsweisen auf andersartig konditionierte sowie mit anders gearteter und begründeter Bedeutung versehene Sachverhalte aus einem nur ungenügend erkennbaren Kontext«, werde immer auch das Selbstbild des Subjekts deutlich. Insofern böten sich als verkappte Selbstbilder verstandene Fremdbilder zugleich als ein vielversprechendes Instrument für die kulturelle (Selbst-)Erkenntnis an. Schließlich beschäftigt sich Janna Tillmann mit einer weiteren Sonderform des uneigentlichen Bildes, nämlich mit den Avataren in Videospielen, d.h. den Stellvertretern der Spieler in der Spielewelt. Insbesondere der »Tod« eines Avatars wird dabei in ludischer und narrativer Hinsicht näher beleuchtet.

Editorial

Fortgesetzt wird unsere Reihe ›Das bildphilosophische Stichwort‹ mit drei neuen Folgen. Im Namen aller Herausgeber wünsche ich Ihnen eine anregende Lektüre.

Mit besten Grüßen

J.R.J. Schirra

Sebastian Gerth

Mentale Bilder als visuelle Form der Weltrepräsentation? Eine Systematisierung philosophischer Argumentationen und ihre psychologische Anwendung

Abstract

The goal of this paper is to systematize the variety of philosophical arguments as to whether mental images relate, and to link them to appropriate psychological research against the background of the imagery debate. The following subdivision is proposed: (1) copy, (2) similarity and schema, (3) language-based and (4) functionalist approaches. These are presented by typical representatives and their stance. The problematic subjects resulting from these philosophical argumentations are summarized and contrasted to previous psychological studies. The corresponding desiderata are discussed.

Ziel des vorliegenden Beitrags ist die Systematisierung der Vielzahl philosophischer Argumentationen zu mentalen Bildern und das Inbezugsetzen zu entsprechenden psychologischen Forschungen vor dem Hintergrund der Imagery-Debatte. Vorgeschlagen wird eine Unterteilung in (1) Abbild-, (2) Ähnlichkeits- und Schema-, (3) sprachbasierte und (4) funktionalistische Ansätze. Diese werden anhand typischer Vertreter und deren Standpunkten vorgestellt. Die sich aus den philosophischen Argumentationen ergebenden Problemstellungen werden zusammengefasst und bisherigen psychologischen Studien gegenübergestellt. Entsprechende Desiderate werden diskutiert.

Die Debatte um mentale Bilder lässt sich anschaulich an einem einfachen Beispiel demonstrieren: Bitte versuchen Sie, die Zahl der Fenster Ihres Wohnzimmers zu nennen. Die Zeit, die sie dafür benötigen, spielt keine Rolle – lesen Sie jedoch bitte erst nach Erfüllung der Aufgabe weiter.

Eine mögliche Problemlösung kann wie folgt aussehen: Vielleicht stellen Sie sich den Grundriss Ihrer Wohnung vor, »zoomen« dann zum Wohnzimmer und verändern die Sichtweise von der Vogel- in die Egoperspektive. Anschließend richten Sie möglicherweise Ihren inneren Fokus auf die Fenster, um diese abschließend zu zählen und das Ergebnis mitzuteilen.

Bereits dieses einfache Beispiel zeigt grundlegende Besonderheiten der Merkmale einer geistigen (engl.: »mental«) Vorstellung (engl.: »imaginativ«) und damit wesentliche Punkte um das Phänomen des »Mental Imagery«: Haben Sie die Aufgabenstellung mit oder ohne innere Bilder gelöst? Falls es innere Bilder gab, konnten Sie Einfluss auf diese nehmen, indem Sie diese z.B. »scannten« oder drehten? Haben Sie Beschreibungen bzw. Nummern verwendet, um ein Ergebnis präsentieren zu können?

Der vorliegende Beitrag nimmt sich dieser Fragen an und wird durch einen kurzen Überblick über die Imagery-Debatte eingeleitet, also der Frage danach, ob ein bildhaftes Repräsentationsformat angenommen werden kann oder nicht (Abschnitt 1). Der Fokus jedoch liegt auf philosophischen Argumentationen zur charakteristischen Relation zwischen mentalen und materiellen Bildern. Es wird sich zeigen, dass zwischen Abbild- (2), Ähnlichkeits- und Schema-Ansätzen (3), sprachbasierten (4) und funktionalistischen Ansätzen (5) unterschieden werden kann. Diese werden anhand der wesentlichen Vertreter vorgestellt und deren Standpunkte kurz erläutert. Es wird gezeigt werden, dass die philosophischen Diskussionen um die Existenz geistiger Bilder ein wesentlicher Vorläufer der empirischen Untersuchungen um die Berechtigung und die Sinnhaftigkeit der Annahme von mentalen Bildern innerhalb der Psychologie war, die zumeist anhand von Experimenten Beweise für bzw. gegen innere Bilder zu erbringen versuchte (vgl. etwa SACHS-HOMBACH 1997; 2006). Aus diesem Grund werden im letzten Abschnitt (6) durch die Philosophie aufgeworfene Fragen zusammenfassend dargestellt und auf entsprechende psychologische Studien verwiesen.

1. Imagery-Debatte

Seit Menschen ihre Gedanken bewusst reflektieren, wird ergründet, wie das anschauliche Denken funktioniert und welche Prozesse diesem unterliegen. Es geht im Rahmen der vornehmlich in psychologischen Kreisen ausgetragenen Imagery-Debatte – Mental Imagery definiert z.B. Anderson allgemein »als die Verarbeitung von wahrnehmungsähnlicher Information in Abwesenheit externer Quellen perzeptueller Informationen« und mentale Bilder »als interne Repräsentationen von visuellen und räumlichen Informationen« (ANDERSON

2013: 75) – nicht etwa darum, *ob* es innere Bilder gibt (dies ist Gegenstand der Philosophie), sondern darum, *inwiefern* mentale Repräsentationen »Träger des Gehalts einer bestimmten bildhaften Vorstellung« (GOTTSCHLING 2003: 25) sind. Es geht also i.d.R. nicht um das Vorstellungsbild *per se*, sondern um die piktorielle Repräsentation.

Man darf diesen Streit [die Imagery-Debatte, S.G.] nicht verwechseln mit der seit Jahrhunderten diskutierten Frage, wie anschauliches Denken funktioniert. Die Fragestellung hat sich verschoben von der philosophischen Frage, ob es anschauliche Bewußtseinsinhalte gibt, zur Frage, ob es nötig und sinnvoll ist, ein bildhaftes oder analoges internes Repräsentationsformat anzunehmen, um das menschliche Verhalten und bestimmte kognitive Fähigkeiten zu erklären. (GOTTSCHLING 2003: 29)

Die Frage, die sich stellt, ist, ob »der innere Code ausschließlich sprachartiger, propositionaler, etc. Natur sein könne, oder ob stattdessen auch ein bildhafter innerer Code angenommen werden müsse oder zumindest dürfe« (SCHOLZ 1995: 50; vgl. auch BLOCK 1981b: 2f.). Um diese Fragen zu beantworten, geht es also weniger um die Fähigkeit oder die Art und Weise der Anwendung bildlicher Vorstellungen, sondern vor allem um deren Ergebnisse. Innere Bilder werden als spezifische Form der strukturellen Wissensrepräsentation vor allem von der äußeren Welt verstanden. Der Auffassung zugrunde liegt, dass »das visuelle Sinnessystem eines der wichtigsten Verbindungsglieder zwischen Außenwelt und Innenwelt [ist]« (SCHWAN 2005: 124) und dass sich diese Sinnesdaten auch mental widerspiegeln.

Die Imagery-Debatte basiert also auf der angenommenen grundsätzlichen Fähigkeit des Menschen, sich Dinge bzw. Sachverhalte vorstellen und damit mentale Repräsentationen generieren zu können. Im Rahmen der Imagery-Debatte wird seit Beginn der 1970er-Jahre um die Existenz und etwaige Entstehung, Beschaffenheit, Wahrnehmung und Funktionsweise der Vorstellung und deren Manifestation als bildliche Repräsentation intensiv und kontrovers diskutiert (vgl. überblickshaft z.B. BLOCK 1981b; COHEN 1996; GOTTSCHLING 2003; 2005; KAUFMANN 1996; KOSSLYN 1990; 1994; REHKÄMPER 1991; 1995b; ROLLINS 1989; TYE 1984; 1991; kompakt z.B. bei DENIS 1991: Kap. 2; SACHS-HOMBACH 2003a: Kap. 9.1). Ausgangspunkt dieser Diskussion war die Frage, inwiefern eine Analogie zwischen der Vorstellung und den Programmatiken der (visuellen) Perzeption anzunehmen ist und wie diese Prozesse bei der Repräsentation von Objekten, Handlungen oder Ereignissen zum Tragen kommen. Die sich stellende Frage ist, ob das Netzhautbild durch die Verarbeitungsprozesse im Bewusstsein ebenfalls bildartig erhalten bleibt, oder ob diese ursprünglich optischen Informationen in ein verbalartiges Format umgewandelt werden. Die Repräsentation von Informationen, so die Annahme, hängt also in erster Linie davon ab, ob diese im kognitiven System wahrnehmungs- oder bedeutungsbasiert verarbeitet werden. Erstgenannte Form enthält die Struktur der ursprünglichen Wahrnehmungserfahrung, zweitgenannte encodiert die Bedeutung dieser Erfahrung ausschließlich in sprachartigen Strukturen. Denkbar ist auch, dass beide Formate bei internen Repräsentatio-

nen zum Tragen kommen; hierüber herrscht bis dato Dissens, wenngleich dies als wahrscheinlich gelten dürfte.

Insbesondere die psychologischen Experimente von Paivio (1965; 1969; 1971) werden heute als Auslöser der Imagery-Debatte gesehen, die empirischen Analysen von Kosslyn (ab 1973) und Shepard (etwa 1978; SHEPARD/METZLER 1971; COOPER/SHEPARD 1973; METZLER/SHEPARD 1974; SHEPARD/COOPER 1982) gelten als erste und wesentliche Argumente für ein bildhaftes Repräsentationsformat. Ging die Philosophie ursprünglich von introspektiven Beobachtungen und möglichen Erklärungen hierfür aus, war es das Ziel der Kognitionspsychologen, auf der Basis philosophisch motivierter, theoretischer Aussagen und kontrolliert introspektiv gewonnener empirischer Daten zahlreicher Probanden – anderweitige Lösungen als die quantifizierte Introspektion scheinen auch bis dato nicht existent – belastbare empirische Ergebnisse zu erzielen und mit deren Hilfe ein bestimmtes mentales Verhalten zu prognostizieren (vgl. KOSSLYN 1978: 225f., 234ff.). Hierbei bildeten sich im Wesentlichen zwei gegensätzliche Standpunkte heraus, die sich letztlich auch in der Philosophie wiederfinden: *Piktorialisten* gehen davon aus, dass die eingangs gestellte Frage nach der Fensteranzahl in Ihrem Wohnzimmer mit Hilfe innerer Bilder beantwortet wird. Diesen inneren Bildern liegen sog. sprachähnliche Propositionen zugrunde, die Anderson versteht als »kleinste Wissenseinheit, die eine selbständige Aussage bilden kann [...] [und] sich sinnvoll als wahr oder falsch beurteilen lässt« (ANDERSON 2013: 99). *Deskriptionalisten* hingegen verneinen dies und unterstellen, dass die Beantwortung der Fragen durch die ausschließlich sprachartige Formulierung unterschiedlicher Parameter und ggf. deren Vergleich erfolgt.

Erste Beschreibungen von mentalen Bildern bzw. Abhandlungen über das ›Sehen im geistigen Auge‹ wurden bereits in der antiken Philosophie, aber vor allem in modernen analytisch-philosophischen Strömungen als Repräsentationsform von Weltwissen, bspw. neben sog. mentalen Modellen, herausgearbeitet (vgl. überblickshaft z.B. BOWER 1984; KIND 2005; SACHS-HOMBACH 1995a, 1995b, 1997; STERELNY 1986; TYE 1998;). Während Fellmann (1995a: 23f.) zwischen sensualistischer Spiegel- oder Abbildtheorie (mentale Bilder als verblasste innere Wahrnehmungen), semiotischer Bildtheorie (als Zeichen) und der intellektualistischen Repräsentationstheorie (als Wille bzw. Fähigkeit, externe Entitäten zu repräsentieren) unterscheidet, gehe ich davon aus, dass diese Unterteilung nicht vollständig ist und die Systematik erweitert werden muss. Es wird daher zwischen Abbildansätzen (Abschnitt 2), Ähnlichkeits- und Schemaansätzen (3) sowie sprachbasierten (4) und funktionalistischen Ansätzen (5) unterschieden, die nachfolgend vorgestellt werden.

2. Abbildansätze

Abbildansätze gelten als der Ursprung philosophischer Überlegungen zu mentalen Bildern. Vertreter dieser philosophischen Strömung verstehen diese als innere Bilder, die kausal mit der äußeren, objektiven Realität verknüpft sind und vom Individuum als unreflektierte und unmodifizierte, bildhafte Eindrücke in die Gedankenwelt übernommen werden. Dieser vorwiegend erkenntnistheoretisch-materialistische Ansatz trägt daher auch den Namen Spiegeltheorie, da er in einem mechanistischen Verständnis auf die mentale, kopienartige Widerspiegelung real existierender, materieller Objekte der Realität rekurriert.

In der antiken (griechischen) Philosophie ging man davon aus, dass sich innere Bilder auch als bildhafte geistige Abbilder manifestieren, deren Ursache durch die Luft fliegende, von Gegenständen ausgesendete Bilder (Demokrit) einerseits oder Ideen (Platon, Sokrates) bzw. Sinneseindrücke (Aristoteles) andererseits sind. Während Rationalisten (wie z.B. Descartes oder Leibniz) der Vernunft bzw. dem rationalen Denken große Bedeutung beimessen und die Sinneserfahrung abwerten (obwohl sie mentale Bilder als Kopien der äußeren Welt verstehen), nehmen Empiristen (etwa Hobbes, vor allem aber Locke, Berkeley und Hume) den gegenteiligen Standpunkt ein. Sie postulieren, dass Erkenntnis a priori nicht möglich sei, sondern dass diese das Resultat sinnlicher Erfahrung ist. Diese führt dementsprechend zu abgeschwächten Abbildern als Weltrepräsentation. Nachfolgend werden die Abbildtheorien der einzelnen Philosophieströmungen vorgestellt.

2.1 Antike

Als früheste Vertreter des sensualistischen Abbildansatzes gelten Leukipp (5. Jhd. v. Chr.) und dessen Schüler Demokrit (460/459 v. Chr., Todesdatum bei beiden unbekannt), die im Spezifischen dem Materialismus bzw. Atomismus zugeordnet werden können. Zwar äußerten sich beide nicht konkret zur Beschaffenheit innerer Bilder, aber insbesondere Demokrit stellte die These auf, dass von den Gegenständen permanent Atomgruppen (altgr.: εἰδωλα – eidola) als Widerspiegelungen ausgesendet werden und sich durch die Luft zum Auge des Betrachters bewegen. Diese ›Bilder‹ werden anschließend mit den Sinnesorganen wahrgenommen und gelangen dann über das verkleinerte Abbild auf der Hornhaut (*nicht* der Netzhaut) als ›gespiegelte Erkenntnis‹ in die Seele. Ähnlich wie die Gegenstände aus unterschiedlichen Atomen bestehen, sei auch die Seele nach Demokrit entsprechend beschaffen. Die jeweiligen Atome vereinigen sich beim Prozess der Erkenntnisgewinnung und hinterlassen bildhafte Kopien realer Gegenstände in der Seele bzw. Vorstellung. Diese jedoch gewinnen erst durch die Sprache an Bedeutung. Demokrit unterstellt also einen äußerst mechanistisch-kausalen Wahrnehmungs- und Entstehungsprozess mentaler Inhalte. Diese Eidola-Lehre gilt als erster Ent-

wurf zur Entstehung von mentalen Bildern und wurde später z.B. von Epikur (341-271/270 v. Chr.) aufgegriffen.¹

Bereits vor Epikur beschäftigte sich auch Platon (428/427-348/347 v. Chr.) mit mentalen Bildern. Diese wurden in seiner nicht explizit formulierten, sondern aus zahlreichen Aussagen rekonstruierten, metaphysischen Ideenlehre thematisiert. In deren Zentrum steht, dass die mit den Sinnen wahrnehmbare Welt einer unsichtbaren, geistigen Welt der Ideen nachgeordnet ist. Dieser ontologische Dualismus war der Kerngedanke von Platons Philosophie und die Grundlage späterer philosophischer Erörterungen zu mentalen Bildern (s.u.). Die platonische ›Idee‹ (altgr.: εἶδος – eidos; ἰδέα – idea) folgt keiner einheitlichen Terminologie, hat ihren Ursprung jedoch im griechischen Wort ›sehen‹ bzw. ›erblicken‹ und bedeutet demnach so viel wie ›Aussehen‹, aber auch ›Erscheinung‹, ›Gestalt‹ oder ›Urbild‹ (vgl. PLATON 2000: 807-813; X, 596a-597d). Im Sinne eines im Geist ›sichtbaren Urbildes‹, welches jedoch von der Sinneswahrnehmung losgekoppelt ist, tauchen Ideen bei Platon erstmals als Ursache und Voraussetzung für sinnlich wahrnehmbare bzw. sichtbare Dinge der Außenwelt – die ihrerseits wiederum ›Abbilder‹ der Ideen sind – auf. So existiert bspw. *eine* geistige Idee als Urbild von einer beliebigen *Gruppe* von Stühlen als deren Abbild. Jeder Stuhl bezieht sich aber auf die Idee eines Stuhls und damit auf die gleiche Ursache – damit ist jeder Stuhl im Sinne der Ideenlehre Platons typgleich. Ideen sind auch den Gegenständen der äußeren Welt nicht inhärent, sondern befinden sich im o.g. unabhängigen Ideenreich. Mentale Inhalte können daher nicht auf Wahrnehmungen basieren, sondern sind das Resultat der Erinnerung an Informationen, die vom Individuum in einer Vorstufe der irdischen Existenz erworben wurden. Reale (2000: 159f.) beschreibt Ideen im Sinne Platons ferner als intelligibel (nur durch vernünftiges Denken zu erfassen), unkörperlich, wahrhaft, unveränderlich, objektiv und für sich eine formlose Einheit. Darüber hinaus gibt es zu jedem sprachlichen Begriff eine Idee, die mitunter bildhaften Charakters sein kann. Dies ist z.B. bei einem Tisch, Stuhl oder einer geometrischen Form der Fall, bei Wärme, Kälte oder Ruhe hingegen nicht.

Das Bildhafte der Ideen greift Platon in seinem Werk *Politeia* auf, wenn er Sokrates (469-399 v. Chr.) im siebten Buch das Höhlengleichnis darstellen lässt. Für den unabhängigen Beobachter der Szene sind die Ideen nach Platon die Ursache der Dinge außerhalb der Höhle und die Schatten an den Wänden Repräsentationen bzw. eine ›Mimesis‹ (altgr.: μίμησις) dieser sinnlich erfahrbaren Gegebenheiten. Dieses Schattenbild bezeichnet Platon in philosophischer Tradition als Eidolon und schließt damit das Verständnis alles Sichtbaren in seine Ideenlehre ein. Diese ›Eidola‹ sind dementsprechend Abbildun-

¹ Vom Werk Demokrits sind nur sehr wenige Originalschriften (und diese nur fragmentarisch) vorhanden. Um seine Lehren zuverlässig zu deuten, ist es daher unerlässlich, auf Werke anderer Autoren zurückzugreifen, die entweder mit Demokrit im Dialog standen oder entsprechende Dialoge später auf einer Metaebene analysierten. Auf jene bezieht sich der Autor, weswegen an dieser Stelle unumgänglicherweise von Sekundärliteratur ausgegangen werden muss. Der Leser sei daher bspw. verwiesen auf Löbl (1989) für einen Überblick, zur Atomistik z.B. auf Röd (2009: Kap. XII) oder konkret zur Eidola-Lehre z.B. auf Rakoczy (1996: 105ff.) oder Rehkämper (2002: 15f.).

gen von Ideen, welche durch die Wahrnehmung der Gefangenen als visuelle Repräsentationen Eingang in deren innere Welt finden. Da die Gefangenen jedoch die Gegenstände außerhalb der Höhle nicht wahrnehmen können und daher nicht kennen, existieren für sie auch keine Begriffe und damit keine Ideen dieser Dinge an der Wand. Sie sehen jedoch die Schatten: Passend dazu wird in Platons Werk *Theaitetos* der Seheindruck als ›aisthesis‹ (altgr.: ›αἴσθησις‹ – ›Wahrnehmung‹ und Wortursprung für das heutige ›Ästhetik‹) und ›phantasia‹ (altgr.: ›φαντασία‹ – ›Vorstellung‹, ›Darstellung‹) als das innere Bild bzw. die innere Vorstellung dieses Seheindrucks umschrieben (vgl. PLATON 1970: 31ff. (151C-152C)), der sich – wie bei Demokrit – als Eidolon in das Bewusstsein bzw. Gedächtnis einprägt. Dieses verstand bspw. Sokrates in Platons *Theaitetos* metaphorisch als einen Block aus Wachs, in welchen sich unsere Gedanken einprägen und entsprechende Spuren hinterlassen (vgl. PLATON 1970: 155 (191c, d)). Den Eindrücken im Verstand haftet demzufolge etwas Bildhaftes an: Der Gehalt manifestiert sich auch visuell in der Vorstellung, die gewissermaßen als ›Leinwand‹ fungiert und das ›Phantasma‹ (altgr.: ›φάντασμα‹ – Erscheinung, Vorstellungsbild; lat.: ›imagines‹ – Gedächtnis- oder Vorstellungsbilder; abgeleitet vom o.g. ›phantasia‹) erzeugt. In Platons Werk *Philebos* beschreibt auch Sokrates das Prinzip der Ideen metaphorisch als »Bilder [...] in [der] Vorstellung« (PLATON 1997: 50 (39c)). Das platonische Verständnis eines mentalen Bildes fußt demnach auf den Eidola als Träger eines (visuellen) Inhalts, der durch die Vorstellung ›sichtbar‹ wird. Im Kontext des Höhlengleichnisses bedeutet dies, dass durch den Seheindruck (›aisthesis‹) der Schatten auf der Wand bei den Gefangenen visuelle Repräsentation in der Vorstellung mit Hilfe eines »Maler[s], der [...] Bilder [...] in der Seele malt« (PLATON 1997: 50 (39b)), entstehen. Durch die verbal geführten Diskussionen der Gefangenen über das Gesehene wird mit den Eindrücken auch ein (subjektiver) Sinn verknüpft. Dieser entspricht im platonischen Sinne jedoch *nicht* einer Idee, da dessen Ursache im gesehenen ›Abbild‹ liegt. Die Gefangenen besitzen also Eindrücke, aber keine Ideen.

Während das Wirkliche – also der unabhängige Ursprung aller Individuellen bzw. Mentalen – bei Platon die Ideenwelt ist, ist dies bei seinem Schüler Aristoteles (384-322 v. Chr.) die uns umgebende Welt. Aristoteles lehnt das Vorhandensein einer Ideenwelt im Gegensatz zu Platon ab, da es sich seiner Meinung nach um eine zweckfreie Verdopplung von Entitäten handelt – vielmehr haftet das Wesen von Gegenständen ihnen selbst (und nicht etwa den Ideen) an. Er verneint auch den Gedanken Demokrits, dass Bilder der Gegenstände von außen am Auge haften – denn diese müssten ihrerseits wieder gesehen werden. Diese Auffassung kann aus heutiger Sicht als Vorläufer des ›Mental Eye‹-Arguments gegen den Piktorialismus gelten, nach dem innere Bilder durch ein geistiges Auge wie von einem Homunkulus gesehen werden müssten, dessen inneres Bild regressartig ebenfalls durch jemanden oder etwas wahrgenommen werden müsste (vgl. ausführlich die Ausführungen zu Dennett, Abschnitt 5). Auch sei das Spiegelbild von Gegenständen nicht aus-

reichend, um den Vorgang des Sehens bzw. der Entstehung von mentalen Bildern zu erklären (vgl. auch REHKÄMPER 2002: 16).

Aristoteles folgt seinem Lehrer Platon jedoch in der Sichtweise, dass mentale Bilder als ›Phantasmata‹ zu verstehen seien. Er bezieht sich insofern auf Demokrit, als sich im (jedoch nicht am) Auge Spiegelbilder von Gegenständen abbilden. Die Ursache von inneren Bildern sieht Aristoteles also nicht in den Ideen, sondern in den Sinneseindrücken der Eigenschaften von Gegenständen der äußeren Realität: Einerseits seien »für die denkfähige Seele [...] Vorstellungsbilder wie Wahrnehmungsinhalte«, andererseits »erkennt die Seele vernünftig nie ohne Vorstellungsbilder« (ARISTOTELES 1995: 179, 181 (431a); 195, 197 (433b8)). Hierin wird der zweifache Charakter der aristotelischen Auffassung von mentalen Bildern deutlich: Auf der einen Seite sind sie Bestandteil des Gedächtnisses, nämlich dann, wenn sie sich bspw. auf ein früher gesehenes Gebäude (z.B. die eigene Schule) beziehen. Diese mentale Reproduktion weist dann eine Ähnlichkeit mit unserer real existierenden Schule auf. Mit diesem Verständnis gilt Aristoteles als Vorläufer der Ähnlichkeitsansätze (vgl. Abschnitt 3). Auf der anderen Seite können mentale Bilder auch durch pure Einbildung entstehen, bspw. wenn wir über ›eine Schule‹ (aber nicht unsere) nachdenken. Auch dann sind mentale Bilder folglich Bestandteil des Denkens bzw. der Vorstellung. Huber spricht diesbezüglich von einem »Doppelcharakter des Selbstbezüglichen und des Fremdbezüglichen« (HUBER 2004: 170). In jedem Falle beziehen sich Phantasmata, wie bei Platon, gleichzeitig auch auf sprachliche Begriffe (›Schule‹). Nach Aristoteles sind sie darüber hinaus ein nicht immer verfügbares und häufig negativ konnotiertes, da ›falsches‹ – also nicht (wie Wissenschaft oder Vernunft) mit der Realität vollständig übereinstimmendes, sondern subjektiv verändertes – Prinzip in der Vorstellung (vgl. ARISTOTELES 1995: 157ff. (428a); kritisch SORABJI 2006: 82ff.; WELSCH 1987: 195f.). Während bei Platon die Vorstellung die Schnittstelle zwischen Außenwelt und Verstand ist, ist sie bei Aristoteles die Schnittstelle zwischen Wahrnehmung und Denken (vgl. auch HUBER 2004: 167ff.).

In der antiken Philosophie wurden mentale Bilder als interne, vornehmlich visuelle Repräsentationen externer Gegebenheiten verstanden. Dies lag vor allem daran, dass der Sehsinn in der antiken Philosophie den höchsten Stellenwert gegenüber anderen Sinnen innehatte. Abbildansätze der Antike vermochten erstmals die äußere Welt mit den internen Vorgängen eines Beobachters zu ›verbinden‹, jedoch zeigen sich unterschiedliche Probleme: Atomisten bspw. können nicht erklären, wie das Aussenden funktioniert, wie weit ausgesendete Bilder reichen, warum sie als Materie beim ›Umherfliegen‹ nicht permanent miteinander kollidieren, wie die ideale Größe für das Auge bei unterschiedlichen Beobachtern erreicht wird oder wie Eindrücke von Perspektiven der Gegenstände entstehen (vgl. zur Kritik auch REHKÄMPER 2002: 16; RORTY 2012). Auch der Standpunkt Platons hat seine offensichtlichen Schwächen: Woher stammen die Ideen und warum stehen sie in kausalem Zusammenhang zu einer realen Welt? Warum existiert diese (und warum existieren wir), wenn nur Ideen das einzig Wahre sind? Warum benötigen

wir überhaupt einen Sehsinn? Durch die aristotelische Ablehnung des Ideenverständnisses verloren diese Fragen bereits frühzeitig an Brisanz. Platon und Aristoteles können mit ihrer triadischen Gliederung der an mentalen Bildern beteiligten Prozesse in Wahrnehmung (›aisthesis‹), Vorstellung (›phantasia‹) und Denken (›nous‹) als erste »cognitive theorist[s]« (THOMAS 2003: 1147) gelten, deren Auffassungen spätere philosophische Strömungen wie den Rationalismus und den Empirismus befruchteten.

2.2 Rationalismus

Als ›Vater‹ der modernen Philosophie und berühmter Vertreter des Rationalismus gilt René Descartes (1596-1650). Dieser beschäftigte sich in seinem Werk *Tractatus De homine* (1692/1662) als erster im Zusammenhang mit dem cartesianischen bzw. ontologischen Dualismus – also der Unterscheidung von physisch-materiellen (lat.: ›res extensa‹ – ›ausgedehnter Gegenstand‹) und mental-immateriellen bzw. geistigen (lat.: ›res cogitans‹ – ›gedachter Gegenstand‹) Entitäten – ausführlich mit den Vorgängen der visuellen Wahrnehmung aus medizinphilosophischer Perspektive (DESCARTES 1692: 102ff.). Die folgende Abbildung zeigt die schematische Darstellung dieses mechanistischen Prozesses, wie ihn sich Descartes vorstellte.

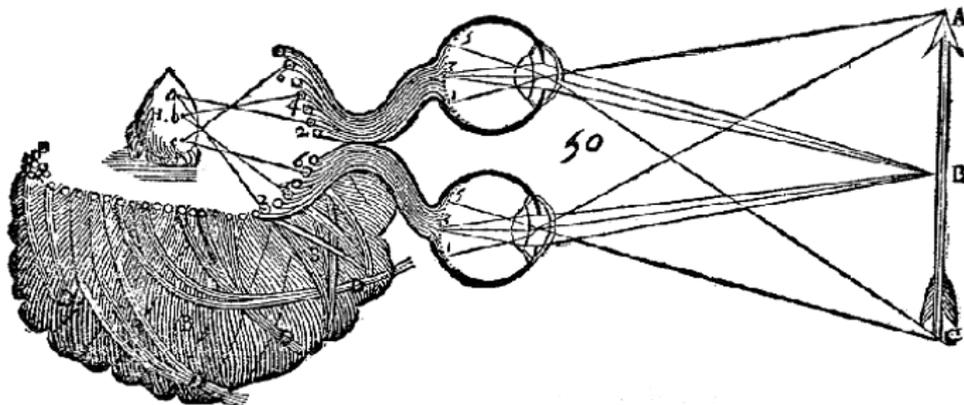


Abb. 1:
Der Vorgang der visuellen Wahrnehmung nach Descartes (1662)
Quelle: DESCARTES 1692: 104, 106, 112. Digitalkopie von THOMAS 2010: Abb. 2.3.1_1
Leichte Bearbeitung (Fleckentfernung)

Das optische, auf der Retina umgekehrte Bild des Pfeils wird nach Descartes durch die Nerven zu einem neuen, isomorphen, jedoch aufrechten Bild reproduziert und auf der Oberfläche der Zirbeldrüse, die sich im Gehirn befindet, durch die Strömungen des sog. ›Tiergeistes‹ (wird heute als Zerebrospinalflüssigkeit verstanden, die das Gehirn und das Rückenmark umgibt) als Vorstellung (lat.: ›cogitatio‹) abgebildet. Das neurophysiologische Resultat ist ein bewusstes, piktorielles Konstrukt, welches anschließend von und durch die Zirbeldrüse in den Geist bzw. das Gehirn als Repräsentation transportiert wird. Ungeklärt bleibt jedoch, wie dieser Übergang abläuft – dieser wird von

Descartes (1692: 106ff.) als nicht beschreibbarer, naturgegebener Ablauf festgelegt (vgl. auch ALANEN 2003: 120; THOMAS 2010: Abschnitt 2.3.1, Abs. 2f.). Im Geist wiederum bildet sich durch das Wahrgenommene eine Idee (lat.: ›idea‹) ab, die Descartes in seinem Werk *Meditationen* (1641) definiert als »diejenige Form jeglichen Denkens, durch dessen unmittelbare Erfassung ich mir eben dieses Denkens bewusst bin« (DESCARTES 2009: 169 (160, 14)). Bei Descartes' Verständnis von mentalen Bildern ist daher zwischen retinalem Abbild und geistiger Idee zu unterscheiden:

Denn tatsächlich nenne ich diese Bilder [...] nicht Ideen, als sie in der körperlichen Phantasie, das heißt in irgendeinem Teil des Gehirns, abgemalt sind, sondern ich nenne sie nur insofern Ideen, als sie den in jenem Teil des Gehirns enthaltenen Geist selbst informieren. (DESCARTES 2009: 169 (160, 14))

Mentale Bilder sind also eine Art ›kopierte Wahrnehmung‹. Entsprechend dem rationalistischen Grundgedanken bildet die sensorische Wahrnehmung zwar die Grundlage für innere Bilder – ihre eigentliche ›Gestalt‹ jedoch nehmen sie durch das Denken selbst an. Denken wir bspw. an einen Apfel (und sehen diesen nicht im gleichen Moment), dann haben wir ein Bild vor unserem ›geistigen Auge‹ – den Apfel, den wir mental ›sehen‹, nennt Descartes die Idee bzw. Vorstellung eines Apfels. Wir sind also in der Lage, auch ohne unsere Sinne in unserer Vorstellung ein mentales Bild des Apfels zu produzieren. Dieses Prinzip kann jedoch nicht kausal auf einen externen Apfel rückbezogen werden, da sich das mentale und damit immaterielle bzw. nonsensorische Bild nicht zwingend auf einen bestimmten, realen Apfel beziehen muss. Es handelt sich demnach um eine nicht kopierbare Erfahrung eines (i.d.R. beliebigen) Apfels, welche gleichartige Strukturen eines materiellen Bildes (z.B. einer Fotografie des Apfels, die selbst Träger des bestimmten, bildexternen Inhalts ›Apfel‹ ist) aufweist. Hierin zeigt sich, dass Descartes deutliche Parallelen zwischen Wahrnehmung und mentaler Vorstellung sah – neben den Geist-Körper-Relationen einer der zentralen Diskussionspunkte in der Philosophie des Geistes. Ideen bleiben also, trotz interner ›Bearbeitung‹, bildhafte Charakteristika des Repräsentierten insofern erhalten, als dass das Repräsentierte ›in‹ ihnen als eine Kombination bildhafter Eigenschaften repräsentiert ist. Ideenhafte mentale Bilder sind keine Bilder an sich, sondern sie sind *wie* Bilder, also Quasi-Bilder (vgl. auch ausführlich KEMMERLING 1997: 182ff.; kritisch GOUDRIAAN 1999: 207ff.). Mit dieser explizit formulierten Auffassung gilt Descartes als Vorläufer eines Ähnlichkeitsansatzes, der von zahlreichen Philosophen später aufgegriffen wurde (vgl. hierzu Abschnitt 3).

Auch Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) ging in *Meditations on Knowledge, Truth, and Ideas* (1684, z.B. in LEIBNIZ 1976: 291ff.) mit der Identitätslogik von einer mentalen Kopie visueller Eindrücke äußerer Gegebenheiten aus. Die Identitätslogik geht im auf das Leib-Seele-Problem übertragenen Sinne davon aus, dass mentale Bilder durch Hirnaktivitäten hervorgerufen werden und mit diesen gleichzusetzen sind. Daraus folgt, dass die Hirnaktivitäten auch die gleichen Merkmale wie mentale Bilder haben müssten. Es ist aber offensichtlich, dass Neuronen nicht orange und rund sind, wenn wir uns

eine Orange vorstellen. Die Identitätslogik sollte später als Argument gegen bildliche Vorstellungen verwendet werden (vgl. auch GOTTSCHLING 2003: 44f.). Gleichzeitig lässt sich aber auch schlussfolgern, dass mentale Zustände eben nicht wie neuronale Zustände sind, sondern vielmehr ein Ergebnis derselben – es handelt sich also schlicht um unterschiedliche Ebenen mentaler Repräsentation: »Bildhafte Vorstellungen werden nicht mit Hirnaktivitäten gleichgesetzt, sondern sind in diesen realisiert oder implementiert« (GOTTSCHLING 2003: 44f.). Dennoch leistete Leibniz' Gedankengang einen wesentlichen Beitrag zur modernen philosophischen Debatte, denn dem Leib-Seele-Problem wurde später häufig mit einem funktionalistischen Grundverständnis entgegengetreten (vgl. Abschnitt 5).

2.3 Empirismus

Der Abbildansatz wurde in abgeschwächter Form auch im englischen Empirismus vertreten. Dessen berühmter Vorläufer Thomas Hobbes (1588-1679) war ein entschiedener Kritiker von Descartes' Lehren (Cartesianismus), vor allem hinsichtlich der Bedeutung sensorischer Empfindungen. Hobbes beschäftigte sich, zunächst in einer Diskussion mit Descartes im dritten Einwand zu dessen *Meditationen*, mit dem Prinzip der Vorstellung sowie deren Beziehung zu Ideen und mentalen Bildern. Ideen verstand Hobbes als Erfahrungsprozesse, deren Ergebnis auch anschauliche Vorstellungen materieller Dinge – mentale Bilder also – sind (vgl. Hobbes in DESCARTES 2009: 188 (179-180)), die ihrerseits vor allem auf Wahrnehmungen basieren. Mentale Bilder seien also nichts anderes als verblasste Wahrnehmungen. Hobbes formulierte mit dieser Auffassung das erste moderne, sensualistische Prinzip. Mentale Bilder interpretierte er als in der Vorstellung vorhandene und daher fiktionale Wahrnehmungsbilder ohne materielle Existenz im Sinne des oben bereits beschriebenen Phantasmas: »[D]ie Wahrnehmungsbilder (phantasmata), die wir haben, wenn wir wachen und sinnlich wahrnehmen [, sind] keine Akzidenzien, die den äußeren Objekten anhaften« (Hobbes in DESCARTES 2009: 179 (171, 4)). Mit dieser Auffassung distanziert er sich ausdrücklich von den antiken philosophischen Standpunkten, die noch von einer kopienartigen inneren Abbildung äußerer Entitäten ausgingen. Gleichzeitig bejaht er deren mechanistisches Verständnis des Wahrnehmungsprozesses und bezieht sich auf den bereits von Descartes postulierten Dualismus aus Wahrnehmung und Denken bei der Entstehung von mentalen Bildern. Dem Denken misst er, wie auch andere Empiristen, eine untergeordnete Rolle bei und interpretiert dieses vielmehr als Erinnern vorheriger Wahrnehmungen. Damit ordnet Hobbes die mentale Vorstellung der tatsächlichen Wahrnehmung unter. Nehmen wir zur Erläuterung wieder das obige Beispiel des Apfels: Den Vorgang seiner Wahrnehmung und die mentale Abbildung interpretiert Hobbes als Idee. Hieraus wiederum wird durch das Subjekt selbst ein immaterielles, mentales Bild des Apfels in der Vorstellung geschaffen. Dass es sich dabei um einen Apfel handelt, wissen wir jedoch erst dadurch, dass wir diesem Bild eine Bedeutung

mit dem Wort ›Apfel‹ zuweisen. Dieses Wort ist nach Hobbes die Basis, sich den ›mentalinen Apfel‹ bewusst zu machen. Innere Bilder fußen also vor allem auf sprachlichen Symbolmustern; Hobbes dürfte der erste Philosoph sein, der Wörtern ein solches Gewicht bei mentalen Repräsentationen einräumte. Er gilt damit als philosophischer Wegbereiter des späteren psychologisch motivierten Deskriptionalismus bzw. jenem Piktorialismus, der Sprache als die Basis piktorischer Repräsentationen verstand (vgl. den Überblick bei SCHRÖDER 2001: 28). In seinem wegweisenden Werk *Leviathan* (1651) griff Hobbes diesen Standpunkt auf und subsumierte darüber hinaus vorherige philosophische Argumentationen:

[N]achdem das Objekt entfernt oder das Auge geschlossen ist, bewahren wir immer noch ein Abbild des Gesehenen, wenn auch ungenauer, als während wir es sehen. Und das nennen die Römer Imagination, nach dem Abbild (imago), das beim Sehen erzeugt wird [...]. Aber die Griechen nennen es Einbildung, was an Erscheinung denken läßt [...]. Vorstellung ist also nichts als schwächer werdende Empfindung; und man findet sie [...] sowohl im Schlaf wie im Wachen. (HOBBS 1996: 12 (Teil 1, Kap. II))

John Locke (1632-1704) gilt als der eigentliche Begründer des (englischen) Empirismus und vertrat neben Descartes im Gegensatz zu Hobbes den Standpunkt, dass mentale Bilder nicht fiktionaler Natur seien. Dies begründet er insbesondere damit, dass das Mentale bei der Geburt, wie dies auch Aristoteles schon annahm, einer ›tabula rasa‹ entspreche und nur durch die Erfahrung Ideen in das Bewusstsein gelangen, woraus wiederum innere Bilder entstehen können. Diese Erfahrung kann auf Wahrnehmung äußerer Sachverhalte (›sensation‹) oder der Beobachtung innerer Gegebenheiten (›reflection‹) beruhen. In seinem *Versuch über den menschlichen Verstand* (1690, engl.: *Essay concerning human understanding*) beschreibt Locke Ideen als »alles, was der Geist in sich selbst wahrnimmt oder was unmittelbares Objekt der Wahrnehmung, des Denkens oder des Verstandes ist« (LOCKE 1981: 146). Ideen entstehen also durch die eigene Erfahrung bzw. (visuelle) Wahrnehmung und werden bewusst, sobald sie in unserem Denken aktiv sind (vgl. LOCKE 1981: 107f.); hierin folgt er der Auffassung Hobbes' und damit auch dessen sensualistischem Standpunkt. Der Übergang von Entitäten der Außenwelt in den Verstand – den Locke als »dunklen Raum« (LOCKE 1981: 185) interpretiert – erfolgt ähnlich dem Wirkprinzip der ›camera obscura‹, wie dies auch schon Descartes annahm (vgl. etwa MITCHELL 1990: 25). Sehen wir also einen Apfel, so wird dessen Bild durch unser Auge in den Verstand projiziert, wo es schließlich bewusst wird und Eingang in das Gedächtnis findet. Die Visualität der mentalen Bilder begreift Locke wie Hobbes als flüchtig, über die verbale Komponente äußert er sich hingegen nicht: »Die in unserm Geist eingezeichneten Bilder sind mit vergänglichen Farben aufgetragen; sie erlöschen und verschwinden, wenn sie nicht dann und wann wieder aufgefrischt werden« (LOCKE 1981: 170).

Locke unterschied darüber hinaus zwischen primären und sekundären Qualitäten von Objekten (vgl. LOCKE 1981: 147ff.). Eine Qualität sei nach ihm »die Kraft, eine Idee in unserm Geist zu erzeugen« (LOCKE 1981: 146). Bei erst-

genannten handelt es sich um diejenigen Eigenschaften eines Körpers, die untrennbar mit ihm verbunden, also unabhängig von einer subjektiven Wahrnehmung sind (z.B. Festigkeit, Ausdehnung, Gestalt, Bewegung, Zahl). Letztgenannte hingegen sind jene Eigenschaften des Körpers, die mit den Sinnen subjektiv wahrgenommen werden (z.B. Geschmack, Farben, Töne). Da diese aus den primären Qualitäten erwachsen, werden sie als sekundäre Qualitäten bezeichnet (vgl. zu deren Wahrnehmung auch DENNETT 1986: 141ff.; überblickshaft KEMMERLING 2008; KIENZLE 2008). Beide Qualitäten hinterlassen in uns mentale Bilder oder Ideen im Geist, wie Locke sie nannte. Dies sind keine kopienartige Konstrukte der realen Körper als Resultat von Wahrnehmungsprozessen, die gespeichert sind und abgerufen werden können, sondern unterliegen einer internen Modifikation:

[W]ir dürfen nicht etwa denken (wie es vielleicht meist geschieht), sie seien die genauen Abbilder und Ebenbilder von etwas dem Gegenstand Inhärierenden; haben doch die meisten der durch Sensation gewonnenen Ideen im Geiste nicht mehr Ähnlichkeit mit etwas außer uns Existierendem als die Namen, die für sie stehen. (LOCKE 1981: 146)

George Berkeley (1685-1753) interpretierte mentale Bilder in seinem Werk *Eine Abhandlung über Prinzipien der menschlichen Erkenntnis* (1710, engl.: *A Treatise Concerning The Principles of Human Knowledge*) ebenfalls als Ideen bzw. wahrnehmbare, in ihrem Gehalt nicht abstrahierbare Bilder mit visuellem Charakter, die im Geist (»spirit«) existieren und vom Verstand (»understanding«) wahrgenommen werden:

[Ich frage], ob die postulierten Urbilder oder externen Dinge, deren Abbilder oder Repräsentationen unsere Ideen sein sollen, selbst wahrnehmbar sind oder nicht. Sind sie es, so sind sie Ideen [...]. Sagt ihr aber, sie sind es nicht, so bitte ich jedermann zu prüfen, ob mit Sinn behauptet werden kann, eine Farbe sei etwas Unsichtbarem ähnlich. (BERKELEY 2004: 29, § 8; vgl. auch Einführung, §12)

Hier reflektiert Berkeley auf die Möglichkeit, mentale Bilder zu »sehen«. Er erläutert jedoch nicht, wie dies funktionieren könnte – möglicherweise, weil sich hierfür keine für ihn nachzuvollziehende Erklärung bietet. Dies führt dazu, dass er die mentale Vorstellung mit dem Prozess der sensorischen Wahrnehmung vergleicht. Nach Berkeley unterscheiden sich die Prozesse vor allem durch den Einfluss des eigenen Willens (»will«), also der Fähigkeit, Ideen zu bilden (vgl. BERKELEY 2004: 38, § 27). Wenn ich mir einen Apfel vorstelle – also ein inneres Bild des Apfels produziere – dann setzt dies meinen Willen zu dieser Vorstellung voraus. Ich kann jedoch nicht verhindern, einen Apfel zu sehen, wenn ich ihn mit meinen eigenen Augen fixiere. Mentale Bilder unterliegen nach Berkeley damit einer direkten Einflussnahme des eigenen Willens, die Wahrnehmung nicht. Fellmann (1995a: 24ff.) spricht daher auch von einem intellektualistischen Repräsentationsansatz. Gleichzeitig verneinte Berkeley den Materialismus, nach dem sich die mentalen Bilder auf manifest existierende, materielle Objekte der Realität beziehen. Vielmehr unterstellte der irische Bischof, dass nicht etwa reale Dinge die Ursache für mentale Bilder seien, sondern vielmehr Gott die Eindrücke im Geist hinterlasse (BERKELEY 2004: 39f., §30; auch PEACOCKE 1985; TIPTON 1987). Mit dieser spiritualistischen

Auffassung gilt er als scharfer Kritiker Lockes und der anderen Empiristen, die die Außenwelt als materialistisch annahmen. In diesem Punkt kreiert Berkeley also eine isolierte Lehre innerhalb des Empirismus, stimmt jedoch dahingehend mit ihm überein, dass auch er davon ausgeht, dass die Inhalte der Vorstellung auf der Wahrnehmung basieren (»esse est percipi«). Beleuchten wir das Apfel-Beispiel im Sinne Berkeleys, so müssen wir annehmen, dass der Apfel real nicht existiert. Für unsere (bildhafte) Vorstellung eines Apfels ist Gott verantwortlich, der gewissermaßen diese Vorstellung in unseren Geist »zeichnet«.

Diese Ansicht teilte David Hume (1711-1776) nicht. Er verstand mentale Bilder in seinem Werk *Ein Traktat über die menschliche Natur* (1740, engl.: *A Treatise of Human Nature*) wie Berkeley als Ideen (»ideas«), die durch äußere Eindrücke (»impressions«) bzw. innere Vorstellungen (»imagination«) hervorgerufen werden. Diese können untereinander instinktiv-assoziativ verknüpft werden und so zu Erkenntnis führen. Vorstellungen selbst begriff er als »die schwachen Abbilder [...] wie sie in unser Denken und Urteilen eingehen« (HUME 2013: 10). Ideen sind damit der Ausgangspunkt aller Erkenntnis und die Basis aller geistigen Mechanismen. Hume spricht vor allem mit Bezug auf den Sehsinn ausdrücklich von »Abbilder[n] unserer Eindrücke« (HUME 2013: 17) bzw. von »treuen Abbilder[n] früherer Perzeptionen« (HUME 2013: 324; vgl. überblickshaft etwa CROOKS 2000; FLEW 1953; SCHAFFER 2015). Sein abbildhaftes Verständnis von mentalen Bildern reiht sich demnach in jenes von Berkeley und Locke ein. Er geht ferner davon aus, dass Eindrücke äußerer Gegebenheiten mit den Sinnen unmittelbar wahrgenommen werden und anschließend zu bestimmten Empfindungen, den mentalen Bildern, führen: »Von diesem Eindruck erzeugt der Geist ein Abbild, welches bleibt, nachdem der Eindruck aufgehört hat; dies Abbild nennen wir eine Vorstellung« (HUME 2013: 18). Sehen wir also einen Apfel, so bleibt dieser Eindruck als kopienhafte Reproduktion auch bei Abwesenheit des eigentlichen, realen Apfels erhalten. In unserer Vorstellung können wir den Apfel dann wieder aus dem Gedächtnis »abrufen« – mit zunehmender Zeit jedoch möglicherweise weniger detailliert. Möglich ist nach Hume auch, dass der visuelle Eindruck bspw. durch den Geruch des Apfels ergänzt wird und so das mentale Bild an Komplexität gewinnt, indem es neben dem visuellen auch andere Sinneseindrücke berücksichtigt.

Mentale Bilder als »Bilder im Kopf« wurden thematisiert, seit Menschen über den Geist, dessen Inhalte und deren Verhältnis zur äußeren Welt nachdenken. Es lässt sich erkennen, dass die antiken Auffassungen rationalistische und empiristische Standpunkte befruchteten. Die antike triadische Unterteilung in Wahrnehmung, Vorstellung und Denken als beteiligte Prozesse bei der Bildung und Manifestation von mentalen Bildern wurde im Rationalismus und Empirismus durch die Diskussion um die Unterschiede von Eindrücken, Vorstellungen und Ideen abgelöst. Das Verständnis gespiegelter Abbilder im Geist wurde jedoch bald revidiert, da die Bedeutung des Individuums bei der Formung seiner eigenen geistigen Inhalte erkannt wurde. Psychologische Abhandlungen zu inneren Bildern aus dieser Zeit sind bis dato nicht bekannt.

Als bald ging man jedoch in der Philosophie davon aus, dass mentale Bilder ihrem Original nicht gleich, sondern vielmehr ähnlich seien und die Bedeutung der Sprache nicht zu vernachlässigen ist. Dies sollte in späteren, psychologisch motivierten Arbeiten eine bedeutende Rolle spielen; an gegebener Stelle wird darauf verwiesen.

3. Ähnlichkeits- und Schemaansätze

In diesem Abschnitt werden jene philosophischen Standpunkte vorgestellt, die mentale Bilder als eine Wissensform verstehen, denen der Begriff der Analogie zugrunde liegt, welcher auf einer untergeordneten Ebene in Bezug auf das Abbild angesiedelt ist. Sie basieren auf der Annahme, dass wesentliche (aber nicht alle!) Merkmale beider Entitäten übereinstimmen und diese sowohl optisch, als auch mental wahrnehmbar sind, um die Relation zwischen inneren und äußeren Sachverhalten feststellen zu können. Hierfür ist ein Vergleich notwendig, der auf Gemeinsamkeiten und Unterschiedlichkeit basiert. Überwiegen die Gemeinsamkeiten, spricht man von Analogie bzw. Ähnlichkeit, wie auch Rehkämper (1987: 302) festhält: »Eine analoge Repräsentation ist dem Original [...] ähnlich; so korrespondieren Teile des Bildes [...] zu den entsprechenden Teilen des Originals« (vgl. ausführlich zum Ähnlichkeitsbegriff auch GOODMAN 1970; 1995; LOPES 1996; REHKÄMPER 2002: insbes. Kap. 5; kritisch z.B. MITCHELL 1990: 42ff.; SCHOLZ 2004a: Kap. 2; SLEZAK 1995: 248ff.). Fellmann (2004: 190) spricht auch insofern von Ähnlichkeit, als ein (mentales) Bild eine Ansicht liefern kann, die es mit einem Objekt gemein hat – damit ist die Repräsentation diesem Objekt aber eben nur in dieser Hinsicht ähnlich. Mentale und reale Abbildungen unterscheiden sich bereits grundlegend in ihrer Beschaffenheit (immateriell vs. materiell), sie können also per se *nicht identisch* sein. Dennoch bilden mentale Bilder in einer Form ab, die darstellt, »wie« das repräsentierte Objekt im Wesentlichen »ist«. Sie ist ihm also *ähnlich* bzw. erfüllt die Anforderungen an eine *schematische innere Abbildung*. Wir werden unten an einem Beispiel sehen, wie die Begriffe der Ähnlichkeit und des Schemas voneinander abzugrenzen sind.

Insbesondere Jean-Paul Sartre (1905-1980), zu großen Teilen motiviert von Edmund Husserls (1859-1938) Phänomenologie, forcierte die Bedeutung des analogistischen Standpunkts. In seinem Werk *Das Imaginäre* von 1940 (franz.: *L'imaginaire*; engl. erstmals 1948, deutsch erstmals 1971) geht er zunächst von der Vorstellung aus, die er versteht als »einen Akt, der in seiner Körperlichkeit ein abwesendes oder nichtexistierendes Objekt anvisiert, durch einen physischen oder psychischen Inhalt hindurch, der sich nicht als solcher, sondern als »analoger Repräsentant« des anvisierten Objekts gibt« (SARTRE 1971: 110).

Die Vorstellung besteht nach Sartre aus mentalen Bildern (franz.: »images mentales«), die als Repräsentation von etwas Realem nicht materiell

im Geist vorhanden sind, denn sie sind nicht wie bspw. Fotografien oder Malereien (franz.: ›images physiques‹) sichtbar, da sie (räumlich) nicht verortet (und damit bspw. auch nicht zerstört) werden können – vielmehr existieren sie als ›Analogon‹ in der Vorstellung, die ihrerseits als eine innere Erfahrung interpretiert werden kann (vgl. SARTRE 1971: 111). Während bei physischen Bildern ein wahrgenommenes Objekt als Analogon auftritt und dieses für die Darstellung von etwas Abwesendem sorgt, setzen »psychische ›Inhalt[e]‹ der Vorstellung« (SARTRE 1971: 111) nach Sartre keine wahrnehmbaren, externen Entitäten voraus; sie beziehen sich jedoch stets auf etwas, z.B. auf Wissen, das einem intentionalen Bewusstsein bzw. dem Denken unterliegt. Damit werden (sensorische) Wahrnehmungen intern stets modifiziert, ein Abbild sei daher unmöglich. Von einem mentalen Bild ist auch nichts erlernbar, was nicht sowieso schon Teil des Wissens wäre. Diese mentale Entität bezeichnet Sartre daher als »*Transzendenz* des Repräsentierenden« (SARTRE 1971: 111, Herv. im Original). Die notwendigen visuellen, aber auch sprachlichen und relationalen Informationen müssen zuvor – ähnlich den Auffassungen englischer Empiristen (vgl. Abschnitt 2) – Eingang in den Geist gefunden haben (es sei denn, es handelt sich um angeborene ›Ideen‹), um eine ›Quasi-Beobachtung‹ eines mentalen Bildes zu ermöglichen. Mentalen und physischen Bildern gemein ist nach der Auffassung von Sartre, dass diese sich im Moment der ›Betrachtung‹ i.d.R. auf ein nicht vorhandenes bzw. nicht existierendes Gebilde beziehen (vgl. auch BLOSSER 1986; SMITH 1977). Ziehen wir zur Erläuterung noch einmal das Apfel-Beispiel heran: Nehmen wir einen Apfel wahr, so gelangen – so stellten es auch zuvor Hume und später ausführlich Armstrong fest (vgl. Abschnitt 2 bzw. 5) – Informationen über Form, Farbe, Geruch, Geschmack etc. des Apfels in unseren Geist und manifestieren sich als mentale, analoge Repräsentation des realen Apfels. Wir wissen, dass es ein Apfel ist, weil wir aus unserem Gedächtnis typische Merkmale eines Apfels und dessen Bezeichnung abrufen und diese mit dem Wahrgenommenen abgleichen. Würden wir über diese Informationen nicht verfügen, so käme es zu einem Lernprozess. Um sich des Analogons eines Apfels bewusst zu werden, ist der reale Apfel jedoch nicht zwingend notwendig – wir können auch auf bisheriges Wissen über Äpfel zurückgreifen, um uns ein ›Apfel-Analogon‹ vorzustellen. Die Fotografie eines Apfels zeigt ihn in einer bestimmten Form und mit einer bestimmten Farbe. Das mentale Bild *eines* Apfels kann sich mit den wesentlichen Merkmalen des fotografierten Apfels decken. In diesem Falle handelt es sich um ein Analogon, welches gleichzeitig auch als Prototyp für *alle* Äpfel stehen kann. Der ›mentale Apfel‹ übernimmt also die Funktion, einen (oder mehrere) reale Äpfel äquivalent zu repräsentieren. Der mentale Apfel ist einem realen Apfel im Wesentlichen gleich, im Speziellen jedoch nicht zwingend. Deckt sich das mentale Bild des Apfels nicht mit dem fotografierten Apfel, handelt es sich nicht um eine Repräsentation, die auf Ähnlichkeit beruht.

Stephen Palmer (1978: 262ff.) nahm in *Fundamental Aspects of Cognitive Representation* ein organisatorisches Prinzip bestehend aus reprä-

sentierender (externer) und repräsentierter (interner) Welt sowie deren Relation an, die durch die partielle Reflektion von Objekten bzw. Sachverhalten gekennzeichnet ist. Um diese Repräsentation zu charakterisieren, müssen fünf Dinge spezifiziert werden: (1) was die repräsentierte Welt ist, (2) was die repräsentierende Welt ist, (3) welche Aspekte der repräsentierten Welt modelliert werden, (4) welche Aspekte der repräsentierenden Welt diese Modellierung begünstigen und (5) welche Übereinstimmungen zwischen den Welten existieren. Weiterhin ging er von zwei Möglichkeiten der Repräsentation aus: Bei der intrinsischen Art weisen beide Welten analoge Strukturen (vornehmlich piktorieller Natur) zueinander auf und sind selbst Teil des Gedächtnisses. Dies ist bei extrinsischen Repräsentationen nicht der Fall, sondern die notwendige Struktur muss expliziert werden, damit eine Repräsentation (vornehmlich propositionaler bzw. logischer Natur) durch Relation ermöglicht wird (vgl. PALMER 1978: 270f.). Wenn ich bspw. an meinen Vater denke, so weiß ich (intrinsisch) ohne weitere Informationen auf der Basis meiner bildlichen Vorstellung, wie er aussieht, ohne es konkret beschreiben zu *müssen*. Lässt sich jedoch nicht ohne Probleme eine bildliche Vorstellung abrufen, dann bin ich auf Informationen angewiesen, die außerhalb meiner Kognitionen sind (extrinsisch). Dies kann z.B. bei abstrakten Begriffen wie ›Regierung‹, ›Treue‹ oder ›Freundschaft‹ der Fall sein.

Klaus Rehkämper (kurz bereits 1990: 52ff., ausführlich: 1995a) unterzog *Analoge Repräsentationen* einer ausführlichen begrifflichen Analyse und stellte ähnlich wie Palmer fest, dass sich der Terminus ›Analogie‹ einerseits »auf die Art und Weise der Repräsentation [...], andererseits [...] [auf] das Verhältnis zwischen Original und Darstellung [bezieht]« (REHKÄMPER 1995a: 63). Er definiert eine analoge Repräsentation als »das Ergebnis einer strukturerhaltenden Abbildung, die intrinsisch die inhärenten Eigenschaften der Dimensionen und Relationen des Originals erhält« (REHKÄMPER 1995a: 63) und mentale Bilder als »eine Form, Wissen auf analoge Art und Weise darzustellen« (REHKÄMPER 1995a: 105) bzw. versteht er diese als das *Ergebnis* analoger Repräsentation. Analogie meint also, wie zu Beginn dieses Abschnitts festgestellt, Ähnlichkeit (Isomorphie) hinsichtlich zentraler Merkmale, aber keine Kopie (Homomorphie). Die Psychologen Shepard und Chipman (1970) postulieren, dass externe Stimuli ihren inneren Pendants zwar strukturell nicht gleich sein können (Isomorphie 1. Ordnung als Eins-zu-Eins-Kopie), wohl aber funktional, d.h. die Relationen bzw. Zusammenhänge stimmen überein (Isomorphie 2. Ordnung; vgl. auch SHEPARD 1975: 88ff.). Grundsätzlich entsprechen nach Rehkämper mentale Bilder von Gegebenheiten außerhalb unserer Gedankenwelt analogen Repräsentationen, die sich ihrerseits in unterschiedlichen Formen manifestieren können, z.B. als Grafiken, Karten, Wörter, Sätze, usw. Mentale Bilder sind also die Wiedergabe eines Verhältnisses zwischen Abbild und Abgebildetem, die dann analog ist, wenn die Struktur, die Dimensionen und die Relationen des Originals gleichwertig erhalten bleiben (vgl. ausführlich auch SCHIRRA 1990: 69f.; REHKÄMPER 2002: Kap. 5).

Noch differenzierter muss das Ähnlichkeitsproblem betrachtet werden, wenn wir eine oder mehrere Fotografien (z.B. eines Apfels) vor uns haben, diese Fotografien also Repräsentationen (eines realen Apfels) sind. In diesem Falle ist zunächst nicht klar, ob die Fotografien den Apfel repräsentieren oder umgekehrt. Möglicherweise repräsentieren sich auch die Fotografien gegenseitig und der Apfel existiert gar nicht wirklich, oder er wurde möglicherweise gemalt oder am Computer kreiert. Wenn wir durch Fotografien verursachte mentale Bilder untersuchen, ist unklar, in welchem Verhältnis diese überhaupt noch zum realen Objekt stehen bzw. wie ähnlich sie diesem noch sind – letztlich handelt es sich um *Repräsentationen von Repräsentationen*. Ähnlichkeit basiert auf einer symmetrischen Beziehung (etwa zwischen realem Sachverhalt und mentaler Repräsentation) und (mentale) Repräsentation ist wie eingangs erwähnt die zwingende Voraussetzung dafür, dass Ähnlichkeit durch Vergleich mit dem ›Original‹ überhaupt erst festgestellt werden kann. Nelson Goodman (1995: 15ff.) ging in *Sprachen der Kunst* davon aus, dass materielle Bilder (Fotografien, Malereien etc.), die ein Objekt oder eine Person mit einem (hohen) Grad an Ähnlichkeit darstellen, selbige(s) *nicht* repräsentieren, sondern vielmehr eine Interpretation des Urhebers, also eine Nachahmung (›mimesis‹), darstellen. Gleiches dürfte auch für mentale Bilder gelten, zumal diese dem unmittelbaren Einfluss eines jeden Einzelnen unterliegen und damit per se nur schwer dem Original ähnlich sein können. Goodman gehörte damit zu einem bedeutenden Kritiker des Ähnlichkeitsansatzes (vgl. zum Ähnlichkeitsproblem auch HANFLING 1969: 169ff.; REHKÄMPER 2002: Kap. 5; THOMAS 2010: Punkt 3.3, Abs. 9ff.; WOLLHEIM 1982).

Letztlich jedoch muss geprüft werden, wohin eine Diskussion um die Tatsache der Repräsentation überhaupt führt und inwiefern diese Argumentation gerade bei Fotografien, deren (visuelle) Ähnlichkeit mit dem Abgebildeten im wahrsten Sinne des Wortes unübersehbar ist, legitimiert werden kann. Eine Argumentation hinsichtlich des *Grades* der Ähnlichkeit jedoch ist stets angebracht, da möglicherweise nur bestimmte Merkmale des originären Sachverhalts aufgrund zahlreicher Variablen bei Entstehung, Speicherung und Abruf von mentalen Repräsentationen erhalten bleiben. Hochgradig individualisiert dürfte auch die Frage danach sein, was *wesentliche* Merkmale der Repräsentation bzw. des Repräsentierten sind – denn hierauf baut jegliche Argumentation um Ähnlichkeit auf.

3.1 Schemaansätze

Werden mentale Repräsentationen als im Vergleich zum Original reduzierte Strukturen verstanden, welche die Komplexität des zu repräsentierenden Sachverhalts abstrahieren, spricht man von einem schematischen Verständnis mentaler Bilder. Wie auch bei den Ähnlichkeitsansätzen geht es um die interne Reduktion externer Sachverhalte auf für das Individuum wesentliche Merkmale. Schemaansätze jedoch beziehen sich direkt auf die Begriffe, die den Inhalt der Repräsentation beschreiben und dabei mehrere bildhafte Inhal-

te in sich vereinen; Ähnlichkeitsansätze hingegen argumentieren auf bildhafter Ebene. Bei einem schematischen Verständnis schwingt daher stets auch der Terminus ›Prototyp‹ mit, der bestimmte, typische Interpretationen des bezeichneten Referenzobjekts nahelegt.

Mentale Bilder bzw. (visualisiertes) Wissen fasste bereits der arabische Philosoph Ibn Rushd (auch: Averroes, 1126-1198) als Schemata auf. Er formulierte das Prinzip der ›vis cogitativa‹, ein mentales ›Instrument‹, welches die Details eines Objekts in der Vorstellung verschwinden lässt und so zu dessen Typisierung führt. Huber spricht in diesem Zusammenhang von Schemata als »ein Wissen des Besonderen, aber noch nicht des Allgemeinen« (HUBER 2004: 177). Das Besondere bezieht sich dabei auf den einen Gegenstand ohne spezifische Merkmale in der Vorstellung (z.B. ein Stuhl mit vier Beinen, dessen Farbe, Holzart etc. mental unbeachtet bleibt), durch dessen Bewusstsein noch nicht auf das Allgemeine (z.B. die Gruppe der Stühle, zu denen auch dreibeinige gehören) geschlossen werden kann.

Immanuel Kant (1724-1804) knüpfte an der Argumentation der unmittelbaren Wahrnehmung an und formulierte in seiner Schrift *Kritik der reinen Vernunft* (1781), dass ein mentales Bild als Schema zu einem bestimmten Begriff bzw. als eine »Vorstellung [...] von einem allgemeinen Verfahren der Einbildungskraft, einem Begriff sein Bild zu verschaffen« (KANT 1868: 171), verstanden werden kann. Mit der ›Einbildungskraft‹ ist die Fähigkeit gemeint, ein Objekt auch ohne dessen Anwesenheit mental (mitunter ohne spezifische Merkmale) darzustellen und so eine Verbindung zur Außenwelt herzustellen. Er unterscheidet hierbei dualistisch zwischen produktiver und reproduktiver Einbildungskraft. Erstgenannte verknüpft (vorhandene) mentale Inhalte untereinander mit Hilfe von Begriffen des Verstands und auf Basis der eigenen Phantasie, letztgenannte führt nach empirisch-psychologischen Gesetzen gemäß dem Prinzip der Assoziation zu wahrgenommenen Vorstellungsbildern bestimmter Gegebenheiten der Realität (vgl. auch FELLMANN 1995b: 268; HUBER 2004: 186ff.; SACHS-HOMBACH/SCHÜRMAN 2005: 112). Kant führt zur Erklärung des Schemas das Beispiel eines ›Triangels‹ an. Dessen Begriff könne ein Bild nicht angemessen repräsentieren, da es die Allgemeinheit des Begriffs unterläuft. So wäre ein mentales Bild von einem Dreieck bspw. eines von einem rechtwinkligen und schliesse damit schiefwinkliger aus – ein Schema hingegen schließt alle Ausprägungen des Dreiecks ein, ohne sich auf ein konkretes zu beziehen. Kant führt an, dass

das *Bild* [...] ein Produkt des empirischen Vermögens der produktiven Einbildungskraft [ist], das *Schema* sinnlicher Begriffe [...] ein Produkt und gleichsam ein Monogramm der reinen Einbildungskraft a priori, wodurch und wonach die Bilder allererst möglich werden, die aber mit dem Begriffe nur immer mittelst des Schema, welches sie bezeichnen, verknüpft werden müssen, und an sich demselben nicht völlig kongruieren. Dagegen ist das Schema eines reinen Verstandesbegriffs [...] nur die reine Synthesis, gemäß einer Regel der Einheit nach Begriffen überhaupt, die die Kategorie ausdrückt, und ist ein transzendentales Produkt der Einbildungskraft, welches die Bestimmung des inneren Sinnes überhaupt, nach Bedingungen ihrer Form (der Zeit), in Ansehung aller Vorstellungen, betrifft, so fern diese der Einheit der Apperzeption gemäß a priori in einem Begriff zusammenhängen sollten. (KANT 1868: 171f., Herv. im Original)

Mit der Bedeutungsbeimessung der Sprache bei der Konstitution von inneren Bildern orientiert sich Kant an den Argumentationen von Hobbes. Nach Kant sind mentale Bilder also Schemata von bedeutungsgeladenen Begriffen, welche wiederum die Basis für die mentale Verknüpfung diverser Inhalte (z.B. Dreiecksformen) mit Hilfe der produktiven Einbildungskraft sind. Ein Schema selbst ist dabei die Grundlage für die Entstehung einer bildhaften Repräsentation, die auf reproduktiver Einbildungskraft beruhen kann.

Mentale Bilder als schematische (aber auch analoge) Konstrukte zu verstehen macht gerade deshalb Sinn, weil im Wahrnehmungs- bzw. Informationsverarbeitungsprozess nur bestimmte, vorselektierte Informationen zur Verfügung gestellt werden, um ein mentales Bild zu kreieren – schon deswegen, weil wir nicht die gesamte Komplexität der Welt wahrnehmen, geschweige denn verarbeiten können. Es gilt gemäß der Vertreter von Ähnlichkeits- bzw. Schemaansätzen als wahrscheinlich, dass mentale Bilder piktorisch bzw. bildhaft sind und ein verbales Format als Grundlage oder Ergänzung dient. Denkbar ist aber auch, dass (mentale) Bilder ergänzend zur (mentalen) Sprache (bei einer mentalen Repräsentation) hinzugezogen werden und bildhafte Informationen verbalen nachgeordnet sind. Bei diesen Annahmen handelt es sich um sprachbasierte Ansätze zu mentalen Bildern.

4. Sprachbasierte Ansätze

Nachdem bereits Hobbes und Kant auf die Bedeutung der Sprache bei mentalen Bildern aufmerksam gemacht hatten, thematisierte erst Gottlob Frege (1848-1925) mehr als 100 Jahre später in *Grundlagen der Arithmetik* (1884) erneut die übergeordnete Bedeutung verbaler Komponenten im Vergleich zu bildhaften. Frege beschäftigte sich u.a. mit dem Verhältnis von Sprache und mathematischen Vorgängen. Da bei deren Verständnis neben der Sprache auch mentale Bilder eine Rolle spielen – z.B. als ›Skizzen‹, lag es nahe, dass beide Formate miteinander in Beziehung stehen müssen. Er ging davon aus, dass »ein Wort keinen Inhalt zu haben [scheint], für welches uns ein entsprechendes inneres Bild fehlt« (FREGE 1988: 71, § 60). Frege unterstellte weiterhin, dass einzelne Wörter erst in einem gesamten Satz, ihrem ›Kontextgeber‹, eine Bedeutung haben und diese an das mentale Bild weitergeben. Das Wort ›Apfel‹ besitzt also erst dann einen Sinn, wenn wir hierzu ein mentales Bild haben und sei es lediglich schematisch repräsentiert. Dieses durch das einzelne Wort hervorgerufene innere Bild jedoch bleibt zunächst unkonkret, denn wir können uns einen gelben, grünen oder auch roten Apfel vorstellen. Formulieren wir jedoch ›der rote Apfel‹, so gewinnt die Aussage und damit das mentale Bild an Spezifität. Frege maß inneren Bildern zwar lediglich epiphänomenalen Charakter bei – später eines der Hauptargumente gegen den Piktorialismus –, er leugnete jedoch nicht deren Existenz.

Ludwig Wittgenstein (1889-1951) griff die Anschauung Freges in *Tractatus logico-philosophicus* (1922) bzw. umfangreich in seiner in diesem Werk formulierten ›Bildtheorie der Bedeutung‹ (auch: ›Bildtheorie der Sprache‹; vgl. ausführlich etwa BURKARDT 1965; DERWORT 1972) auf. Obwohl die psychologisch ausgerichtete Würzburger Schule bereits im 19. Jahrhundert darauf verwies, dass bildhafte Repräsentationen nicht notwendig sind und die Sprache bei der mentalen Repräsentation womöglich wesentlich sei (vgl. auch SACHS-HOMBACH 1997: 18f.), wurden durch Wittgenstein mentale Bilder erstmals in der modernen Philosophie des 20. Jahrhunderts thematisiert. Er ging weniger davon aus, dass die Sprache ein bloßes Instrument zur Erklärung und Charakterisierung eines inneren Bildes sei, sondern hob die übergeordnete Bedeutung der Sprache beim Verständnis ›der Welt‹ hervor: »Der Satz ist ein Bild der Wirklichkeit« (WITTGENSTEIN 1922: Abschnitt 4.01). Er lehnte innere Bilder i.S.v. piktoriellen Repräsentationen zwar nicht kategorisch ab, ordnete sie allerdings in ihrem Gehalt bzw. ihrer repräsentativen Bedeutung den sprachlichen ›Bildern‹ unter (vgl. auch MITCHELL 1990: 24ff.; SACHS-HOMBACH/SCHÜRMAN 2005: 113). Dies liegt vor allem daran, dass nur die Sprache eine Grundlage für das Verständnis semantischer Beziehungen sein kann und genau jene das Wesentliche bei mentalen Repräsentationen ›der Welt‹ sind. In seiner Schrift *Philosophische Untersuchungen* (1953) betonte er darüber hinaus, dass die Sprache das Denken bestimme und andererseits, dass sprachliche Bedeutungszuweisungen – die sich aus den entsprechenden Nutzungsmustern der Wörter ergeben – mit mentalen Bildern verknüpfbar sind. Dies demonstriert er am Beispiel des ›Würfels‹ (vgl. WITTGENSTEIN 1999: 54, § 139). Das Wort ›Würfel‹ legt eine bestimmte Bedeutung nahe, wobei sich dieses Verständnis auf einem inneren Bild gründet, bspw. als Vorstellung der Zeichnung eines Würfels. Dieses innere Bild jedoch ist, wie es bereits Kant zeigte, missverständlich: Wittgenstein führt an, dass wir auf der Basis eines (typisierten) mentalen Bildes ein dreieckiges Prisma nicht als Würfel verstehen würden, es kann jedoch dennoch einer (wenngleich ein untypischer) sein. Mentale Bilder können in ihrer Bedeutung demnach unterschiedlich ausgelegt werden, während das Wort ›Würfel‹ beide o.g. Möglichkeiten einschließt. Innere Bilder dienen nach Wittgenstein also weniger der Erklärung externer Gegebenheiten, da ihnen selbst keine Bedeutung inhärent ist; diese bekommen sie erst durch die linguistische Verknüpfung mit einem spezifischen Kontext, wie dies auch bereits Frege annahm. Wittgenstein gibt hierfür (in § 386) das Beispiel der Farbe Rot: Er geht davon aus, dass es durchaus möglich ist, sich die Farbe, deren Eindruck von außen gelernt werden musste, bildhaft vorzustellen. Erstaunlich jedoch sei, dass die Bezeichnung ›rot‹ dazu führe, dass man sich, unabhängig von anderen, offenbar etwas Rotes (und nicht etwa Blaues) vorstellen könnte. Sind wir uns also sicher, dass es tatsächlich ›rot‹ war, was wir uns vorgestellt haben? »Wie schaut eine richtige Vorstellung dieser Farbe aus?« (WITTGENSTEIN 1999: 118). Im Umkehrschluss bedeutet dies: Hätten wir die ›falsche‹ sprachliche Bezeichnung für eine Farbe gelernt, so wäre auch unser mentales Bild ›falsch‹. Es besteht also eine Abhängigkeit

zwischen visueller und verbaler Komponente hinsichtlich des wahrheitsgemäßen Aussagegehalts.

Ilham Dilman und Hidé Ishiguro veröffentlichten 1967 jeweils einen Beitrag mit dem Titel *Imagination*, jedoch mit unterschiedlichen Schwerpunkten, die sich jeweils auf die Repräsentationsgrammatik beziehen. Dilman zeigt zunächst eine Parallele zwischen internem und externem Bild auf:

My friend is *in* the photograph in the sense in which he would be *in* my mind or thoughts if I were thinking of him or saw him in my mind's eye – if I had a mental image of him. He would be *in* my mind in the sense that I was thinking *of* him or had a mental image *of* him [...] I cannot have a mental image of him and not think of him. Both the image and the photograph have the same internal relation to my friend. (DILMAN 1967: 25, Herv. im Original)

Er geht weiterhin davon aus, dass sowohl piktorielle als auch davon getrennte verbale Repräsentationen möglich sind. Dies begründet er mit einer unterschiedlichen ›Grammatik‹: Visuelle Reize führen zu anderem Input als verbale Stimuli – und schließlich sei der Input maßgeblich für die Entstehung von mentalen Repräsentationen: »What makes an image I may be having into an imagination-image is that the thoughts that surround it and what it leads me to say are in this particular grammar« (DILMAN 1967: 31; vgl. zur Bedeutung der Grammatik auch die Diskussion bei BLOCK 1981a: Kap. 3). Diese Überlegung rekurriert selbstverständlich auch auf die Frage, inwiefern Wahrnehmung und Vorstellung einer *unterschiedlichen* Grammatik bzw. unterschiedlichen Modi unterliegen: Visualisieren oder Verbalisieren wir mental vorab gesehene Objekte? Entstehen mentale Bilder durch Erzählungen und/oder bleiben diese auch als Wörter repräsentiert? Obwohl Dilman sich hierzu nicht explizit äußert, verweist er auf die Möglichkeit, dass mentale Bilder auch andere Modi annehmen können:

For instance, a man who receives a blow on the head may see stars. On pressing your eyeballs with your finger you may see red spots. If after staring hard at a bright star-shaped figure on a dark background you turn your gaze on a light wall you may see there a dark star-shaped figure. In all these cases it is quite common to talk of mental images. (DILMAN 1967: 20)

Er geht also davon aus, dass verbale und visuelle interne Repräsentationen stets eng miteinander verknüpft sind und sich der Gehalt mentaler Bilder erst durch die Sprache ergibt.

Ishiguro (1967) bezieht sich auf die Ausführungen Dilmans und erweitert dessen Grammatik der Vorstellung um eine wesentliche Bedingung: Ishiguro geht davon aus, dass seine Annahmen nur dann Gültigkeit besitzen, »if the objects have no identity independently of our thoughts about them« (ISHIGURO 1967: 54). Wenn wir also an etwas denken – egal ob visuell und/oder verbal (sofern dies überhaupt willentlich steuerbar ist) – dann muss dem in Gedanken Repräsentierten auch eine Identität *außerhalb unserer Gedanken* zugeschrieben werden können. Verdeutlichen wir den Gedanken am Beispiel von Fakten: Der Berliner Fernsehturm existiert auch ohne unsere Gedanken an ihn, er hat eine Identität. Der Wert ›368 Meter‹ existiert nur, weil jemand

Drittes den Gedanken gehabt hat, die Höhe des Fernsehturms zu bestimmen. Ich selbst jedoch muss an die Höhe einerseits bzw. den exakten Wert andererseits denken bzw. ein Bewusstsein für beide Aspekte schaffen, damit diese Teil meiner Gedanken bzw. meines mentalen Bildes des Fernsehturms werden. Ich muss ihnen also eine Identität beimessen – und dies geht (vornehmlich) mit Sprache auf der einen und Relationen auf der anderen Seite: So ergibt der Höhenwert an sich ohne Referenz keinen Sinn – ich muss ihn einerseits mit dem Fernsehturm selbst, andererseits ggf. mit der Vorstellung, welche Länge 1 Meter besitzt oder wie hoch bspw. ein anderes Bauwerk ist, verknüpfen. Vorrangig ist dieses identitätszuweisende Denken dem Individuum bewusst, denn wir können das Ergebnis i.d.R. verbalisieren (vgl. ISHIGURO 1967: 54): »Der Berliner Fernsehturm ist 368 Meter hoch.« Dieser verbale Input schließlich führt dazu, dass wir eben jene verbalisierte Repräsentation des Berliner Fernsehturms haben und eine entsprechende bildhafte Größenrepräsentation mit obiger Beschreibung schwer vorstellbar bleibt. Nichtsdestotrotz kann mit dem Wort »Berliner Fernsehturm« auch ein internes Bild verknüpft sein, bspw. hinsichtlich dessen Form. Ishiguro fasst mentale Repräsentationen im Allgemeinen als Gedanken auf, wobei – entsprechend der Grammatik der Vorstellung – visuelle, verbale und relationale Erfahrungen die Basis bilden können:

At the same time, it must be remembered that what comes from the eye and what does not is not easily separable or even detachable. We do not carry out an interpretation or make an hypothesis on a neutrally describable visual data in order to identify an aspect. We see it. We see it in the world. And yet somehow we can learn to see different aspects or train ourselves to see new ones. (ISHIGURO 1967: 55)

Mit der Annahme von Sprache und Relationen als möglichen Repräsentationsmodi schufen bereits Hobbes und Kant, vor allem aber Frege, Wittgenstein, Dilman und Ishiguro das Verständnis eines propositionalen Repräsentationsformats, das später vor allem vom Psychologen Zenon Pylyshyn (1973, 1981) aufgegriffen werden sollte (vgl. zur Imagery-Debatte Abschnitt 1). Während die Vertreter sprachbasierter Ansätze bildhafte Repräsentationen als Elemente der Kognition jedoch weitestgehend ausblendeten, banden funktionalistische Ansätze diese wieder in das Verständnis mentaler Bilder ein.

5. Funktionalistische Ansätze

Nach den in den vorangegangenen Abschnitten dargestellten Auffassungen bildeten sich vor allem ab Mitte des 20. Jahrhunderts Auslegungen von mentalen Bildern heraus, die sich weniger von dem Gewicht unterschiedlicher Repräsentationsformate leiten ließen, sondern vielmehr das Leib-Seele-Problem – also die Frage danach, inwiefern der Körper (bzw. Augen als optische Wahrnehmungsorgane) mit der Seele (mentale Bilder als Resultat?) in Verbindung steht – in den Fokus rückten. Innerhalb bis dato diskutierter funktio-

nalistischer Ansätze geht man davon aus, dass innere Bilder mentale Repräsentationen bzw. *Zustände* sind, die denen der optischen Wahrnehmung mindestens ähneln (funktionale Äquivalenz). Diese Zustände unterliegen einem sie selbst schaffenden bzw. sie verarbeitenden System und damit grundsätzlich einer Reflektion. Sind diese Systeme (also z.B. ein Gehirn oder eine Maschine; vgl. PUTNAM 1960) in ihrer *funktionalen Architektur* identisch, so führt dies zu gleichen Ergebnissen bzw. zu gleichen Repräsentationen eines Sachverhalts (Identitätsthese; vgl. überblickshaft auch BLOCK 1980, 1992). Die Systeme können prinzipiell völlig unterschiedlich realisiert sein, z.B. neuronal (Mensch) oder digital (Computer). Neuronale Strukturen führen also zu ›Bildern in unserem Kopf‹, die als kognitive Struktur auf elektrischen Signalen basieren. In einem Computer führen elektrische Signale dazu, dass digitale Operationen ausgeführt werden – das prinzipielle Funktionieren der Systeme jedoch ist identisch. In Bezug auf mentale Bilder nehmen Funktionalisten implizit die Fähigkeit unterschiedlicher Systeme an, piktorielle Entitäten zu erzeugen, die auf Propositionen (z.B. 1 als Zeichen für einen elektrischen Impuls, 0 für dessen Ausbleiben) basieren. Innere Bilder sind also mentale Zustände, die wie ›richtige‹ Bilder funktionieren, aber natürlich keine sind. Vielmehr sind diese als Quasi-Bilder bzw. Bildmetaphern zu verstehen. Funktionalistische Ansätze versuchen demnach, kognitive Leistungen zu erklären, deren Resultate bildliche Vorstellungen sind – wenngleich diese insgesamt eine eher untergeordnete Rolle spielen (vgl. PAUEN 2004: 209). Damit rückt die Analyse des Funktionierens mentaler Bilder jene Prozesse in den Vordergrund, die bspw. danach fragen, wie etwas Inneres angeschaut werden kann (Mental Eye, Homunkulus) oder wo mentale Bilder verortet sind (Geist, Gehirn). Schumacher formuliert zwei Anforderungen, deren Erfüllung das funktionalistische Verständnis mentaler Bilder treffend beschreibt: (1) Die Existenz mentaler Bilder als bildhafte mentale Repräsentationen

muß den Begriff des mentalen Bildes in einer Weise bestimmen, die erstens mit dem Status dieser Repräsentation als mentaler Entitäten verträglich ist. Zweitens müssen mentalen Bildern genügend wesentliche Merkmale bildhafter Repräsentationen zugeschrieben werden, damit die Annahme ihrer Existenz ausreichende Erklärungskraft besitzt. (SCHUMACHER 2004: 198)

Und (2):

Eine notwendige Bedingung dafür, daß die Annahme der Existenz [...] mentaler Repräsentationen in funktionalistischen Erklärungen Verwendung finden kann, besteht darin, daß die betreffenden Repräsentationen entweder [...] selber eine syntaktische Struktur besitzen oder [...] durch endliche Konjunktionen propositionaler Repräsentationen beschreibbar sind, vermittels deren syntaktischer Eigenschaften sie die funktionalen Rollen intentionaler Zustände festlegen können. (SCHUMACHER 2004: 206f.)

Gilbert Ryle (1900-1976) nahm in *Der Begriff des Geistes* (1949, engl.: *The Concept of Mind*) zu den von ihm benannten ›Vorstellungsbildern‹ eine an empiristische Standpunkte erinnernde Auffassung ein, da die Grundlage jedes inneren Bildes vorab mit den Sinnen wahrgenommene Informationen seien: »[W]as ich mit dem geistigen Auge sehe [...] ist auf eine gewisse Weise

mit dem verknüpft, was ich vorher gesehen [...] habe« (RYLE 1987: 372). Seine Auffassung visueller Bestandteile beschreibt er am Beispiel der Zugspitze, dem höchsten Berg Deutschlands:

[J]emand, der ›die Zugspitze im Geiste sieht‹ [, sieht] weder ein[en] Berg vor den Augen noch ein Abbild des Berges; es ist weder ein Berg vor den Augen in seinem Gesicht noch ein Scheinberg vor irgendwelchen andern nicht-gesichtlichen Augen. Aber es ist trotzdem wahr, daß ›es so ist, als ob der die Zugspitze sähe‹, und er wird vielleicht sogar nicht bemerken, daß er sie nicht wirklich sieht. (RYLE 1987: 344)

Und weiter:

Sich etwas vorstellen bedeutet nicht: Schattenbilder von irgendeinem Schattenorgan haben, welche ›das geistige Auge‹ heißt; jedoch ist das Vorhandensein gewöhnlicher Papierbilder vor den Augen im Gesicht ein wohl bekannter Vorstellungsanreiz. (RYLE 1987: 347)

Würde es etwas geben, das mental ›gesehen‹ werden kann, so müsste man diesem ›etwas‹ – also mentalen Bildern – auch eine materielle Existenz anerkennen. Dies lehnt er kategorisch ab und begründet es damit, dass mentale Bilder nicht wie bspw. Fotografien räumlich seien oder sich drehen, zerstören oder verkaufen ließen (vgl. RYLE 1987: 347f.). Es liegt dennoch die Frage nahe, wie Visualisierungen – im logisch-behavioristischen Sinne, den Ryle zu stützen vermochte – ohne Materialität funktionieren können. Nach Ryle bedeutet mentales ›Sehen‹ nicht etwa, dass tatsächlich *etwas* gesehen wird oder dass es sich um den biologisch-mechanistischen Prozess des Sehens handelt. Es wäre eher nachvollziehbar, dass eine andere mentale Kraft mit dem Zweck der Selbstüberzeugung vorgibt, wir *würden* etwas sehen. Aus diesem Grund unterscheidet er zwischen ›sehen‹ und ›visualisieren‹, dass er getreu dem Funktionalismus als So-Tun-Als-Ob begreift. Das ›richtige‹ Sehen jedoch kann als Reiz für das imitierte Sehen gelten, weshalb uns das Visualisieren mitunter sehr realistisch erscheint, wenngleich es sich um zwei völlig verschiedene Konzepte handelt, die möglicherweise einige interne Prozesse teilen. Dies zeigt sich auch darin, dass das Vorstellen auf einer vorangegangenen Interpretation beruht – das Sehen selbst hingegen ist zunächst einmal inhaltlich unbeeinflusst.

Oliver Scholz (1995) stützt die Annahmen Ryles, indem er das über die Jahre zum Standard gewordene ›Bilder-im-Geist-Modell‹ kritisiert. Er postuliert seinen Standpunkt an einem einfachen Beispiel: Angenommen, ich stelle mir das Gesicht meines Vaters vor, dann tue ich (auch nach Ryle) nur so, als würde ich es sehen – im Endeffekt jedoch *visualisiere* ich das Gesicht. Die Frage ist nun: Handelt es sich bei diesen anschaulichen Vorstellungen bzw. Visualisierungen um Bilder? Um der Beantwortung dieser Frage näher zu kommen, erweitert Scholz die Annahmen Ryles um einen weiteren Punkt: Wenn man visualisiert, dann kommt es zu einer »partielle[n] Reaktivierung« (SCHOLZ 1995: 60) von Prozessen früherer Wahrnehmungen, bspw. durch die Aktivierung bestimmter Hirnregionen. Hierdurch fühle sich das So-Tun-Als-Ob ich meinen Vater vor mir sähe so an, als würde ich ihn tatsächlich sehen, denn dies habe ich vorher einmal getan. Mit der Annahme von ›Quasi-

Bildern« als mentalen Zustand, die durch ›Quasi-Sehen‹ wahrgenommen werden, umgeht Scholz die von ihm vorgebrachten Kritikpunkte des Standardmodells wie die Koexistenz eines piktorialen und propositionalen Formats, mangelnde Verortung oder Möglichkeit, die Funktionsweise der Perzeption dieser inneren Bilder zu erklären (vgl. SCHOLZ 1995: 49ff.). Gleichzeitig bleiben die Vorteile des Standardmodells (umfangreich dargelegt in SCHOLZ 1995: 45ff.) wie z.B. die auf Selbstbeobachtung beruhende Plausibilität oder die empirische Stützung durch psychologische Untersuchungen (vgl. Abschnitt 6) bestehen.

Auch Shorter (1952) ging nicht davon aus, dass inneren Bildern eine Materialität zugedacht werden kann oder dass diese konkret ›gesehen‹ werden könnten. Er bezieht sich am Anfang seines Werkes *Imagination* konkret auf Ryle und hält in Bezug auf den Unterschied zwischen sensorischem und mentalem Sehen fest:

Mental images therefore do not exist. We do not see them, and it is a spurious question to ask about their locations. Now it may be admitted that ›seeing‹ something is not to be described as seeing a special sort of copy of something. Though it is not very far out in some cases of ›seeing‹. For example, we may say »See‹ an oasis« or »See a mirage«. (SHORTER 1952: 528)

Shorter lehnt daher die Auffassung von mentalen Bildern als piktorialistische ›Bilder im Kopf‹ entschieden ab. Dennoch geht auch er davon aus, dass Menschen visualisieren, wenngleich sie nicht auf Bilder ›blicken‹: »The concept of visualising is not illuminated but obscured by saying that it consists in seeing a private picture located in the mind« (SHORTER 1952: 541). Es wäre also logisch nicht schlüssig, von ›Bildern‹ als Repräsentationsformat zu sprechen, sinnvoller wären vielmehr ›visualisierte Ausdrucksformen‹, die sich als mentale Zustände manifestieren.

David Armstrong (1968) wies ausführlich darauf hin, dass der Begriff des mentalen Bildes als Zustand auch Vorstellungen bzw. Empfindungen, die nicht auf Visualität basieren, beinhaltet (vgl. ARMSTRONG 1993: 291; MITCHELL 1990: 23; zu einer ›Hierarchie der Sinne‹ SINGER 2005: 58ff.). Dies ist insbesondere deshalb von Bedeutung, da wir dem Sehsinn vermutlich die größte Wichtigkeit unserer Sinne beimessen und daher dazu tendieren, die Bedeutung anderer Sinne zu vernachlässigen, bspw. das Bellen eines Hundes (›Auditory Image‹), den Geschmack von Bananen (›Gustatory Image‹), den Geruch von Benzin (›Olfactory Image‹), die Kälte von Schnee (›Tactual Image‹) oder den Schmerz eines kranken Zahnes (›Somatic Image‹ bzw. ›Affective Image‹). Dies impliziert, dass unterschiedliche erfahrungs- und wissensbasierte Repräsentationen bzw. Formate im kognitiven Bereich anzunehmen und diese auch an einem bestimmten Ort gespeichert sind. Sind jedoch piktorielle Repräsentationen Gegenstand der Diskussion, hält Armstrong die Bezeichnung ›Visual Image‹ als Abgrenzung gegenüber anderen Modi für empfehlenswert (vgl. ARMSTRONG 1993: 291).

Bei seiner Herleitung, wie ein mentales Bild grundsätzlich beschaffen sei, zieht Armstrong, wie so häufig in dieser Debatte, die Beziehung zwischen

sensorischer Wahrnehmung und mentaler Repräsentation heran (vgl. Überblickhaft z.B. FINKE 1985). Er hält zunächst sehr allgemein fest: »Mental Images are dim, blurred and flickering. Perceptions, on the other hand, are clear, precise and steady« (ARMSTRONG 1993: 292). Dies erweckt den Eindruck, dass Armstrong mentale Bilder und die optische Wahrnehmung als gegenläufige Konzepte versteht. Dem ist jedoch nicht so, denn er interpretiert mentale Bilder als Wahrnehmungen, »[which are] centrally aroused and involve no belief or ›potential belief« (ARMSTRONG 1993: 300). Gemeint ist damit erstens, dass der Wahrnehmung eine Erregung (›arousal‹) der Sinnesorgane bzw. Rezeptoren vorgelagert ist und erst die Wahrnehmung überhaupt zu einem mentalen Bild führen kann:

The concept of perception is therefore logically prior to the concept of mental image, that is to say, we can have the latter concept only if we have the former concept, although we could have had the concept of perception without having the concept of a mental image. (ARMSTRONG 1993: 302)

Nehmen wir das Beispiel einer schwarzen Katze. Sehe ich dieses Objekt bzw. Tier aufgrund der Erregung meiner Stäbchen und Zapfen im Auge, dann kann die ›schwarze Katze‹ durch meine Wahrnehmung zum Inhalt eines mentalen Bildes werden. Wenn ich dieses mentale Bild der schwarzen Katze *habe* (sie mir also vorstelle), dann *glaube* (›believe‹) ich nicht, dass es sich um die Repräsentation der schwarzen Katze handelt. Ich *weiß* (›know‹) es, denn andernfalls könnte es sich auch um eine weiße Maus handeln und wir würden nur von Wahrnehmung sprechen. Mentale Bilder basieren nach Armstrong also erstens auf dem Glauben und zweitens auf dem Wissen um eine stabile und überzeugende Beziehung zwischen Repräsentiertem und dem das reale Objekt repräsentierenden Inhalt.

Entscheidend sei nach Armstrong jedoch auch, inwiefern eine Übereinstimmung bzw. Analogie zwischen mentalem und realem Objekt vorhanden ist. Er unterbreitet zur Verdeutlichung das Beispiel von Linien auf einem Blatt Papier, welche wir zunächst wahrnehmen und anschließend aufgrund ihrer Anordnung möglicherweise als ›Katze‹ interpretieren (›seeing as‹). Wir weisen den Linien also einen für uns sinnvollen Inhalt zu. Mentale Bilder haben ebenfalls einen bestimmten Inhalt, der zu unterschiedlichen Interpretationen führt oder unterschiedlich interpretiert werden kann (›taking as‹). Haben wir also ein inhaltlich auf wesentliche Aspekte reduziertes mentales Bild einer Katze, so werden wir dieses heranziehen, um die Linien auf dem Blatt Papier als Katze zu ›sehen‹. Dies scheint uns dadurch möglich, dass wir einmal eine Katze außerhalb unseres Körpers – Armstrong spricht vom »physical space« – in unserem »visual field« (ARMSTRONG 1993: 295) gesehen haben. Diese Ansicht ist jedoch nicht vollständig. Wir hätten die Linien möglicherweise auch als ›Einhorn‹ interpretieren können – obwohl wir mit sehr großer Wahrscheinlichkeit nicht die Möglichkeit hatten, dieses vorher real (also im physischen Raum bzw. visuellen Feld) zu sehen. Das Problem von mentalen Bildern ist also, dass diesen i.d.R. keine Informationen über den Kontext inhärieren, in dem sie entstanden sind: Ob wir die Katze oder das Einhorn nun selbst gese-

hen oder als gezeichnetes oder beschriebenes Wesen aus einem Buch haben oder ob es gänzlich unserer Fantasie entsprungen ist, bleibt im Inhalt von mentalen Bildern unberücksichtigt. Dies würde jedoch genau dann eine Rolle spielen, wenn wir erklären müssten, woher ein mentales Bild kommt. Um ›nur‹ dessen Beschaffenheit zu ergründen, ist vielmehr die o.g. Beziehung zwischen repräsentiertem Objekt und der Repräsentation entscheidend. Ist diese Verbindung nicht vorhanden, können wir einem gesehenen Objekt auch keine Bedeutung zuschreiben. Dies geschieht nach Armstrong insbesondere dann, wenn unabhängige Informationen vorgeben, dass das Objekt bzw. Tier, das wir sehen, keine schwarze Katze sein kann. Als Folge diskreditieren wir unsere Wahrnehmung und es bildet sich kein mentales Bild. Die Wahrnehmung der schwarzen Katze erfolgte ohne den Glauben an (oder das Wissen um) die o.g. Beziehung zwischen Repräsentiertem und Repräsentierendem, obwohl sie möglicherweise vorhanden ist. Armstrong spricht hier vom potentiellen Glauben (›potential belief‹), dessen Abstinenz die dritte Voraussetzung für mentale Bilder ist, wie wir gesehen haben. Aufgrund dieser sukzessiven Herleitung der Bedingungen von mentalen Bildern spricht man auch von einer Spezifikationstheorie Armstrongs innerhalb des funktionalistischen Verständnisses (vgl. zu den Argumenten Armstrongs z.B. auch NAGEL 1970).

Daniel Dennett betonte in *Content and Consciousness* (1986), dass mentale Bilder im Vergleich zu physischen Bildern »[are] in a different space, do not have dimensions, are subjective, are Intentional [sic!], or even, in the end, just quasi-images« (DENNETT 1986: 133). Fotografien oder Malereien, also materielle Bilder, haben mindestens eine Gemeinsamkeit mit dem Repräsentierten, bspw. die Farbe, Form oder Gestalt, sofern sie sich auf etwas beziehen wollen. Dies müsse auch für bildhafte Vorstellungen gelten, sofern sie sich auf externe Objekte beziehen. Da sich mentale von materiellen Bildern jedoch in zahlreichen Merkmalen unterscheiden – bspw. hinsichtlich der räumlichen Verortung, der Dimensionalität oder der Intentionalität und damit Objektivität –, sei der Gebrauch von ›Bild‹ für eine mentale Repräsentation irreführend. Dennett zieht zur Verdeutlichung das Beispiel einer Orange heran. Diese muss auf einem (Schwarz-Weiß-)Bild nicht zwingend orange dargestellt sein; jedoch kann etwas Hartes, Viereckiges und Schwarzes keine Orange repräsentieren. Daraus ergibt sich für Dennett die zentrale Frage, die Parallelen zu den Überlegungen Armstrongs erkennen lässt: Gibt es Elemente in der Wahrnehmung, die aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit dem, was sie repräsentieren, die Bezeichnung ›bildhafte Vorstellung‹ überhaupt verdienen (vgl. DENNETT 1986: 133)? Zur Beantwortung der Frage muss eine Beziehung zwischen materiellen und mentalen Bildern hergestellt werden, denn materielle Bilder zeigen am deutlichsten die Ähnlichkeit zum repräsentierten Sachverhalt. Wir haben jedoch gesehen, dass Dennett kaum Parallelen entdecken kann.

Paintings and photographs are our exemplary images, and if mental images are not like them, our use of the word ›image‹ is systematically misleading, regardless of how well entrenched it is in our ordinary way of speaking. (DENNETT 1986: 133)

Letztlich zeigt Dennett, dass es einen Unterschied gibt zwischen dem, was eine Vorstellung *ist*, und wie sie *funktioniert*. Damit eine Vorstellung funktionieren kann, muss es zusätzlich jemanden oder etwas geben, der bzw. das bewusst wahrnehmen und eine Beziehung zum repräsentierten Objekt feststellen kann. Der physische Prozess des Sehens führt bspw. dazu, dass das Bild auf der Retina dargestellt wird und zur Erregung von Stäbchen und Zapfen führt. Damit entsteht zwar ein Bild, jedoch bleibt dieses nutzlos, wenn es niemand perzipiert – und gerade das funktioniert nicht, weil wir in unserem Gehirn keine Augen o.ä. haben, welche wahrnehmen könnten. Es funktioniert also auch nicht als Bild. Daher müsse, sofern visuelle Wahrnehmung mit mentalem Vorstellen einhergeht, die mentale bildhafte Repräsentation zu Beginn (und nicht am Ende) des Wahrnehmungs- bzw. Vorstellungsprozesses stehen. Ist dies der Fall, dann muss es jemanden (Homunkulus) oder zumindest etwas (Mental Eye) geben, der bzw. das dieses ›Bild‹ wahrnimmt und im Idealfall sogar versteht. Hierdurch entstünde jedoch ein erneutes Bild, welches wieder wahrgenommen werden müsste usw. usf. Dies bezeichnet z.B. Gottschling (2003: 39) als »endlose[n] Regress« (vgl. zur gleichen Problematik auch bei Sätzen z.B. STERELNY 1991: 33).

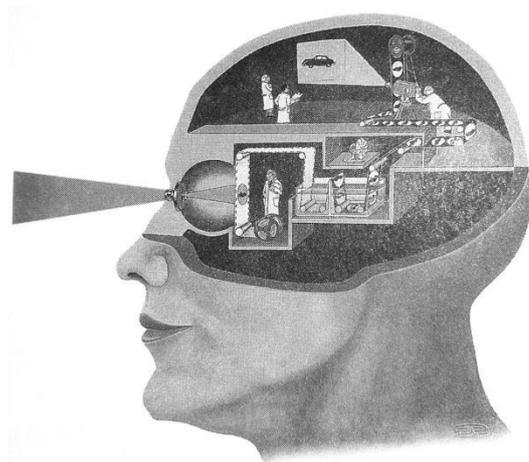


Abb. 2:
Der Regresseinwand als ›kartesisches Theater‹
Quelle: DENNETT 1998: 102

Nun ist es bei der optischen Wahrnehmung und anschließenden Verarbeitung aber so, dass das retinale Abbild durch die Übersetzung des Reizes in elektrische Impulse und anschließende Verarbeitung durch den Sehnerv seinen bildlichen Charakter verliert. Damit wird das Muster der Stimulation verändert und es findet im Gehirn eine Art ›Übersetzung‹ statt, die Informationen über die Merkmale des Bildes auf der Retina enthält. Dieser übersetzte Code *kann* – wie etwa bei einem Fernsehbild – wieder zum ursprünglichen Bild zusammengesetzt und in der Vorstellung reproduziert werden. Dies jedoch ist nicht im Sinne Dennetts: »It is not just imaging, however, that is like description in this way; all ›mental imagery‹, including seeing and hallucinating, is descriptonal« (DENNETT 1998: 136).

Dennett betrachtet diesbezüglich die Frage nach der Detailhaftigkeit von mentalen Bildern und versucht seine deskriptionalistische These mit einem Beispiel zu verdeutlichen: Wenn wir uns einen sitzenden Mann mit einem Holzbein vorstellen, dann ist es nicht zwingend notwendig, Informationen über die Farbe seiner Haare zu berücksichtigen oder ob er in einem bestimmten Stil gekleidet ist. Wir erwähnen diese Eigenschaft nicht im mentalen Bild (vgl. DENNETT 1986: 135; auch SHORTER 1952: 538f.). Wenn wir jedoch aufgefordert werden, diesen Mann zu zeichnen – also das mentale Bild zu einem materiellen zu externalisieren – reicht die Beschränkung auf ein Detail (das Holzbein) i.d.R. nicht mehr aus. Wir müssen uns für eine Haarfarbe entscheiden, denn ein im Inhalt zweideutiges materielles Bild ist nicht möglich, sofern die Bildelemente eindeutig sichtbar sind: Materielle Bilder zeigen entweder konkret Eigenschaften eines repräsentierten Objekts (die Haarfarbe bei einem Farbbild) oder nicht (z.B. bei einem Schwarz-Weiß-Bild) bzw. sie legen sich auf ein bestimmtes Merkmal nicht fest (bspw. nicht sichtbare Haare, weil sie nicht Teil des Bildes sind oder im Schatten liegen). Wird das mentale Bild jedoch mit Wörtern beschrieben, dann kann ich zwar das Detail der Haarfarbe vergessen, wenn ich es jedoch erwähne, dann ist es klar formuliert.

Laut Dennett stützt ein weiteres Argument die deskriptive Beschaffenheit mentaler Zustände: Bildhafte Vorstellungen sind im Vergleich zu Beschreibungen in bestimmten Merkmalen »unscharf«. Nehmen wir an, der Mann mit dem Holzbein trage ein Hemd mit 14 Knöpfen. Diese Anzahl kann in einem Satz konkret formuliert, in einer bildhaften Vorstellung jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht konkret abgefragt werden. Dennett (1986: 136f.) spitzt das Argument mit dem berühmten Tiger-Streifen-Beispiel zu: Die Fotografie eines Tigers zeigt eine konkrete Anzahl an Streifen, wozu eine bildliche Vorstellung nicht in der Lage ist. Möglicherweise zeigt diese nicht einmal Streifen, wodurch sich gar der Inhalt der Repräsentation ändern würde, bspw. von einem Tiger zu einem Puma. Jerry Fodor verweist darauf, dass möglicherweise das mentale Bild einfach zu schnell verblasst, als dass wir die konkrete Anzahl der Streifen des Tigers zählen könnten (vgl. FODOR 1975: 188; auch die Diskussion bei LYONS 1984). Objektiv gesehen habe auch nicht jeder Tiger gleich viele Streifen und verschiedene Fotos des gleichen Tigers müssen auch nicht die gleiche Anzahl seiner Streifen zeigen. Daher sei das Tiger-Streifen-Argument vielmehr ein Nachweis dafür, dass bildhafte mentale Repräsentationen nicht stets determiniert sind. Das »Zähl«-Problem lässt sich auch nicht mit der reinen Annahme von Sprache lösen, denn diese kann ähnlich unkonkret sein: Wird der Tiger beschrieben (und nicht mental »gesehen«), so könnte die Antwort auch sein, dass der Tiger »einige Streifen« (ohne – tendenzielle – Quantifizierung) hat. Die Detailliertheit bzw. Konkretheit eines mentalen Bildes hängt also nicht zwingend von seinem Repräsentationsformat ab. Besitzen wir tatsächlich ein inneres Bild des Tigers, so sollte es unter idealen Bedingungen möglich sein, dieses mentale Bild mit dem eines anderen Tigers hinsichtlich der Anzahl der Streifen zu *vergleichen*. Eine verbale Repräsentation, die jeden Tiger mit »vielen Streifen« beschreibt, ist dazu nicht

fähig. Holenstein subsummiert entsprechend: »Vielheit ist visuell eine Gestaltqualität, bei der Größenunterschiede ikonisch zur Darstellung kommen« (HOLENSTEIN 1992: 333).

Diese ›Unkonkretheit‹ mentaler Bilder beschrieb Block später (1981b: 11ff.; 1983) als Teil eines »photographic fallacy« und meint damit die verkehrte Annahme eines fotografischen Verständnisses bildlicher Vorstellungen. Diese Annahme fußt insbesondere auf der Feststellung, dass mentale Bilder in zahlreichen Eigenschaften nicht mit materiellen Bildern – z.B. Fotografien – übereinstimmen, bspw. hinsichtlich der o.g. Detailhaftigkeit, Räumlichkeit oder der Gleichzeitigkeit der Abbildung mehrerer Elemente. Jedoch bleibt einzuwenden, dass auch Fotografien unkonkret sein können. Dies ist z.B. der Fall bei Schwarz-Weiß-Bildern, die im Hinblick auf Farbe unbestimmt bleiben (in Hell-Dunkel-Kontrasten jedoch nicht) oder bei unscharfen Fotografien, deren Inhalt nicht erkennbar ist. Unkonkretheit von bildlichen Vorstellungen darf demnach kein Ablehnungskriterium bildlicher Vorstellungen per se sein. Die Einschränkungen mentaler Bilder sprechen freilich noch nicht gegen die prinzipielle Möglichkeit bildlicher Vorstellungen, sondern nur dafür, dass es bei bildlichen Vorstellungen eben auch Einschränkungen geben kann.

Dennett unterscheidet in *Brainstorms* zwischen einem innere Bilder akzeptierenden ikonophilen und einem an die religiöse Bilderangst erinnernden ikonophoben Standpunkt, die ein bildhaftes Repräsentationsformat ablehnt. Damit entspricht er der Unterscheidung von Piktorialisten und Deskriptionalisten im Rahmen der Imagery-Debatte (vgl. Abschnitt 1). Sowohl Ikonophilisten als auch Ikonophobisten gehen davon aus, dass dem mentalen Bild selbst unterschiedliche Stufen vorangehen und folgen (DENNETT 1978: 175ff.). Werden wir bspw. nach dem Weg gefragt, so hören und verstehen wir die Frage und wir fassen den Wunsch, dem Fragenden zu helfen. Keiner dieser Schritte selbst muss ein mentales Bild enthalten. Anschließend generieren wir, Ikonophilisten entsprechend, eine kognitive bildhafte Karte, auf der wir uns und das Ziel verorten. Ikonophobisten würden möglicherweise unterstellen, wir wissen anhand von Relationen und Richtungsbeschreibungen, wohin wir den Fragenden schicken sollen (vgl. hierzu auch das einleitende Beispiel zur Fensteranzahl Ihres Wohnzimmers). Das mentale Bild ist für beide Lager als Ursache notwendig für eine folgende Handlung bzw. Überzeugung, die bildhafter Natur sein *kann* (z.B. ein ›wandernder‹ Punkt auf der Karte), aber *nicht muss* (z.B. die reine Beschreibung des Weges). Mentale Bilder können uns also als sukzessive Abfolge innerer Zustände durch deren logische Verknüpfung beim Problemlösen behilflich sein.

Jerry Fodor misst in seinem Werk *The Language of Thought* bei mentalen Repräsentationen assoziativen Beschreibungen ein großes Gewicht bei (vgl. FODOR 1975: Kap. 3) und gilt daher als stärkster Deskriptionalist neben dem Psychologen Zenon Pylyshyn. Fodor beschreibt die angeborenen, unbewussten und automatisch ablaufenden linguistischen Verknüpfungen als ›Denksprache‹ (engl.: ›language of thought‹; vgl. zur Diskussion um angeborene Kognitionen z.B. BLOCK 1981a: Kap. 4). Diese Sprache (›mentalesisch‹) ist

notwendig für das Erlernen von natürlichen Sprachen wie bspw. Deutsch, Englisch oder Russisch. Sie hat den Zweck, Informationen durch syntaktische Vorgänge resp. Gedanken zu mentalen Repräsentationen bzw. Zuständen zusammenzusetzen. Dieser Verknüpfungsprozess ist ein wesentlicher Teil der komplexen repräsentationalen Theorie des Geistes, durch die Fodor Berühmtheit erlangte. Diese wird im Folgenden aus Platzgründen nicht vollständig erläutert; dennoch soll ein einführendes Verständnis vermittelt werden.

Der Ausgangspunkt liegt in der Annahme einer funktionellen Analogie zwischen Geist und Gehirn als Soft- bzw. Hardware eines Computers, gegenübergestellt werden also zwei informationsverarbeitende Systeme. Aus diesem Grund werden Fodors Annahmen auch als ›Rechentheorie des Geistes‹ (engl.: ›computational theory of mind‹) übersetzt, wobei diese Übersetzung die Gedanken Fodors trivialisiert. Er unterstellt vielmehr holistische Computermodelle, weshalb z.B. bei Gottschling (2003: 168) die Übersetzung ›Computertheorie des Geistes‹ Anwendung findet.² Fodors Ansatz thematisiert, wie oben bereits erwähnt, im Kern die Verknüpfung von Bedeutungen, welche aus sukzessiven Berechnungen – also der systematischen und kausalen Abfolge bei der Herstellung von Relationen – entstehen. Diese Algorithmen bzw. das ›Denken‹ können zwar die Form, nicht jedoch den Inhalt des Inputs berücksichtigen, da diese Semantik erst das Ergebnis (die mentale Repräsentation) syntaktischer Operationen darstellt, deren Basis wiederum die Denksprache ist. Stark vereinfacht lässt sich der Ansatz an einem Beispiel verdeutlichen: Die verbale Umschreibung ›rot‹ oder ›eckig‹ ist nur deshalb möglich, weil eine Denksprache es ermöglicht, den Wörtern jene semantischen Eigenschaften zuzuschreiben, für die sie stehen. Diese algorithmische Verknüpfung basiert auf Kausalgesetzen und führt zu einem bedeutungsgeladenen Gedanken an ›rot‹ oder ›eckig‹, nicht jedoch zu einer roten bzw. eckigen internen Repräsentation. Vielmehr sind die Eigenschaften ›rot‹ und ›eckig‹ als Zustand repräsentiert. Anders formuliert generieren formal-deterministische Informationen (z.B. Symbole) als Input mit Hilfe von Algorithmen entsprechende mentale Repräsentationen als Output, welche ihrerseits die propositionalen ›Objekte‹ der Gedanken sind – und sobald diese sich verändern, denken wir mit Hilfe geistiger Prozesse (vgl. FODOR 1975: 66ff.). Diese ›Objekte‹ jedoch sind auf ein (Speicher-)Medium angewiesen – in unserem Kopf (Gehirn) wie in einem Computer (Festplatte), deren funktionelle Basis die Denk- bzw. binäre Maschinensprache ist. Und diese ist verantwortlich für den Übersetzungsprozess, wenn Sätze oder Gedanken bzw. eine Programmiersprache verstanden werden (vgl. auch GOTTSCHLING 2003: 168ff.).

² Anzumerken ist jedoch auch die Problematik dieser Übersetzung: Der ›Computeransatz‹ ist einem ›Rechenansatz‹ des Geistes (vertreten z.B. auch von Thomas Hobbes und erstmals konkret formuliert von Hilary Putnam 1960) keinesfalls gleichzusetzen, da zwar das Prinzip des algorithmischen Rechnens auch in einem Computer vorkommt, dieses Rechnen jedoch nicht zwingend eine manifeste, digitale Maschine voraussetzt (sondern eben auch mental erfolgen kann). Vielmehr stehen algorithmische Prozesse im Vordergrund, die sich der Metapher eines Computers bedienen. Empfohlen sei hierzu auch die Lektüre von FODOR 1987; 1990; STERELNY 1991 oder CRANE 1995.

Ausgehend von der Vorstellung, dass auch die Denksprache wie alle Sprachen strukturell gegliedert ist und auch der Maschinencode bzw. die Software eines Computers aus Komponenten bestehe, müsse dies nach Fodor (1983, 1987) auch für den Geist gelten. Er nimmt für ihn daher eine modulare Struktur an. Diese geistigen ›Module‹ entsprechen, vereinfacht gesagt, voneinander unabhängigen und nicht bewusst kontrollierbaren Systemen, die auf abstrakter Ebene bestimmte Funktionen des Geistes wie z.B. das Denken oder die Herstellung von Relationen übernehmen. Darüber hinaus ermöge die Modulcharakter kausale Beziehungen zwischen mentalen Inhalten und externen Objekten, da ein Einfluss von spezifischem Hintergrundwissen vermieden werden kann. Mentale Inhalte sind demnach von der Beschaffenheit der einzelnen Module und damit nur indirekt vom Individuum abhängig (vgl. kritisch z.B. KEMMERLING 1991: 48ff.; PUTNAM 1988: Kapitel 1 und 5; SEARLE 1990: 585f.).

Führt man Fodors Behauptungen zu der Annahme eines Geistes als ›modularisierte Software‹ zusammen, dann ergeben sich hierfür spezifische Annahmen hinsichtlich innerer Bilder. Bereits auf den ersten Blick erschließt sich, dass Software ausschließlich durch propositionale Rechenaktivitäten in der Lage ist, bildhafte Repräsentationen zu generieren, denn diese existieren nicht per se im Computer. Dieses Verständnis legt nahe, dass das propositionale Format auch bei mentalen Bildern das grundlegende ist, woraus entweder innere Bilder entstehen oder Bedeutungen beigemessen werden können. Dieses Verständnis wurde später vom Psychologen Stephen Kosslyn in seinem Kathodenstrahlröhrenmodell aufgegriffen, das davon ausgeht, dass aus propositionalen Tiefenrepräsentationen piktorielle Oberflächenrepräsentationen auf einem ›inneren Bildschirm‹ generiert werden können (vgl. KOSSLYN 1978: 241ff.; 1980: Kap. 5; 1981: 219ff.).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass mentale Repräsentationen nach Fodor propositional sind, da sie modular und durch geistige Prozesse nach formalen Regeln mit kausalen Abläufen (Grammatik) syntaktisch und relational strukturiert und dadurch bedeutungsgeladen sind, wobei sich die Gesamtbedeutung aus der Komposition einzelner semantischer Einheiten ergibt (vgl. FELLMANN 2004: 200). Sie übernehmen daher eine Rolle bei der Formung (intentionaler) Zustände im Gesamtsystem und beziehen sich auf die Außenwelt mit einem gewissen Wahrheitsgrad (vgl. GOTTSCHLING 2003: 172f.). Gleichzeitig kann das Computermodell in Kombination mit dem funktionalistischen Verständnis des Geistes im Allgemeinen und von mentalen Bildern im Speziellen erklären, dass innere Bilder sowohl von Lebewesen (mit einem Gehirn) als auch von Computern (mit einer bestimmten Hardwarekonfiguration) ›verfahren‹ werden können – allerdings setzt dies das (unwahrscheinliche) Szenario voraus, dass tatsächlich dieselben funktionalen Szenarien umgesetzt werden. Neuere philosophische und kognitionspsychologische Forschungen legen daher mit den Annahmen konnektionistischer Netzwerke eine Alternative zur Computertheorie des Geistes nahe und prägen ein

Verständnis der Informationsverarbeitung *ohne* mentale Repräsentationen (vgl. hierzu etwa die Überblicke bei HELM 1991 oder POSPESCHILL 2004).

Ferdinand Fellmann betrachtete mentale Bilder als *innere Bilder im Licht des imagic turn* und innerhalb des funktionalistischen Spektrums aus einer ganz anderen Perspektive als seine Vorgänger. Das innere Bild manifestiert sich nach Fellmann als *Zeichen* für einen Zustand im Geist. Es ist dabei nicht etwa auf die Visualisierung von begrifflichem Wissen beschränkt, sondern »das innere Bild [wird] zur selbständigen symbolischen Form, die im äußeren Bild ihre materiale Realisierung findet« (FELLMANN 1995a: 23). Damit gehört das innere Bild der gleichen Zeichenklasse wie das äußere Bild an. Während äußere Bilder für Fellmann nicht-intentionale Zeichen für begrifflich unzugängliche Zustände der Welt sind, handelt es sich bei inneren Bildern um eine intentionale »Verkörperung von Bewußtseinszuständen« (FELLMANN 1995a: 37) eines jeden Einzelnen. Fellmann erkennt, dass diese Verkörperung mit dem Problem der Nonmaterialität von mentalen Bildern im Konflikt steht und spricht den inneren Bildern daher die »Intensität und Beharrlichkeit« (FELLMANN 1995a: 37) i.S.v. Gefühlen als Zuständen zu, die seiner Auffassung nach die Verkörperung rechtfertigen. Das innere Bild meines Vaters ist nach Fellmann also ein Zeichen für den mentalen Zustand, den ich mit ihm verbinde. Mein (realer) Vater steht demnach insofern in Relation zu meinem inneren Bild von ihm, als dass ich willentlich ein für meinen Vater stehendes und damit symbolisches Gefühl von ihm in mir selbst erzeuge.

Der Funktionalismus gehört zweifelsfrei zu den bedeutendsten theoretischen Entwicklungen des 20. Jahrhunderts innerhalb der analytischen Philosophie und eignet sich besonders gut, um die Entstehung und Beschaffenheit mentaler Bilder zu beschreiben. Die Überlegungen führten daher vor allem seit den 1970er Jahren zu einer verstärkten kognitionspsychologischen Beachtung, da erst introspektive Erfahrungen zu Fragen führen, die wissenschaftlich analysierbar sind (vgl. auch HUBER 2004: 193; KIND 2005: Abschnitt 1b; REHKÄMPER 1995b: 81). Ziel war es, anhand der durch die Philosophie geschaffenen Begriffe und Argumentationen, der wissenschaftstheoretischen Basis mentaler Bilder also, empirische Belege durch experimentelle Studien zu finden. Bisher jedoch beschränken sich psychologische Studien vor allem auf die Informationsverarbeitung (vgl. auch etwa SACHS-HOMBACH 1997: 23). Nachfolgend werden die aufgeworfenen Problematiken zusammengefasst und auf entsprechende Studien verwiesen, sofern diese einen Beitrag zur Beantwortung der jeweiligen Frage leisteten.

6. Zusammenfassung: Psychologisch-empirische Berücksichtigung philosophischer Argumentationen

Mentale Bilder warfen durch ihre philosophische Thematisierung zahlreiche Fragen auf, die später von Kognitionspsychologen im Rahmen der Imagery-Debatte theoretisch erörtert und empirisch untersucht wurden. Hierzu gehörten vor allem Fragen nach der *Beschaffenheit* mentaler Repräsentationen, also die Frage nach der Sinnhaftigkeit, überhaupt ein piktorielles Repräsentationsformat anzunehmen. Dies konkret empirisch zu belegen ist – wenn überhaupt möglich – ein komplexer Prozess, der sich nicht durch einzelne Studien zu einem Erfolg führen lässt, sondern vielmehr auf eine langfristige interdisziplinäre Zusammenarbeit angewiesen ist. Abbildansätze etwa gingen vornehmlich von inneren Duplikaten äußerer Entitäten aus, diese Ansicht vertritt heute jedoch kaum noch ein Philosoph bzw. Psychologe. Bis dato gehalten hat sich jedoch die bereits im Rationalismus formulierte Auffassung, dass es eine Analogie zwischen Vorstellung und visueller Wahrnehmung zu geben scheint (sensorisch-mentale Relation). Dabei wurden *Quasi-Bilder* als Ergebnis der Verarbeitung visueller Perzeptionen verstanden. Dieser Prozess wurde im späteren Funktionalismus als *Quasi-Sehen* bzw. *Visualisierung* eines mentalen Zustandes interpretiert. Empiristen griffen die Beziehung zwischen Wahrnehmung und Vorstellung auf und verstanden mentale Bilder als innere, kopienartige Verbindung zur Außenwelt, die durch die Sinneswahrnehmungen verursacht wird (*Sensualismus*), jedoch mit der Zeit verblasst. Heute sprechen neben experimentellen Belegen (vgl. den umfangreichen Überblick bei FINKE/SHEPARD 1986) auch psychoneurologische Befunde (vgl. etwa GANIS 2013; GAZZANIGA/BIZZI 1995; O’CRAVEN/KANWISHER 2000) für eine Äquivalenz der Prozesse von Wahrnehmung und Vorstellung. Sollte also ein solch piktorielles Modus existieren und sollten diese Visualisierungen auch wahrgenommen werden können, so müsste deren *Modifikation* länger dauern, je komplizierter diese ist.

Veränderungen mentaler Bilder wurden vornehmlich in Untersuchungen zur mentalen Rotation analysiert, bei denen Probanden in Paarvergleichen entscheiden mussten, ob die Figuren einander entsprechen. Diese Aufgabe konnten sie nur dadurch lösen, dass sie die Ausgangsfigur mental rotierten und mit der präsentierten zweiten Figur verglichen. Es konnte gezeigt werden, dass mit steigendem Rotationswinkel (Schwierigkeit) auch die dafür benötigte Zeit stieg (etwa bei SHEPARD/METZLER 1971; COOPER/SHEPARD 1973; METZLER/SHEPARD 1974). Offensichtlich visualisierten die Probanden also die Figuren vor ihrem inneren Auge. Ein weiteres Indiz für die Annahme mentaler Bilder boten Untersuchungen zur *Verortung* selbiger, da etwa Podgorny/Shepard (1978), Goldenberg et al. (1989) oder Kosslyn/Thompson/Alpert (1997) zeigen konnten, dass Vorstellungsaufgaben eine stärkere Aktivierung des visuellen Kortex’ nach sich zogen, welcher die optische Wahrnehmung ermöglicht.

Hobbes thematisierte erstmals die Sprache als wesentlichen Teil mentaler Repräsentationen (*sprachbasierte Bedeutungsvermittlung*). Spätere sprachbasierte Ansätze stellten auch eine assoziative Beziehung zwischen mentaler Repräsentation und bereits vorhandenem Wissen her (*Wissensrelation*). Da Relationen ohne Sprache i.d.R. ohne Bedeutung bleiben, lag eine Kombination der Repräsentationsformate nahe und neben Visualisierungen rückten zunehmend *Propositionen* in den Interessensfokus. Einige Autoren gingen davon aus, dass lediglich Propositionen als Repräsentationsformat in Frage kämen (vgl. die Studien von PYLYSHYN 1979; 1981). In diesem Zusammenhang wurde bspw. diskutiert, ob bildhafte Repräsentationen nicht vielmehr Beiprodukte (*Epiphänomene*) der Sprache sind – gerade auch deshalb, da bildhafte und verbale Informationen einer unterschiedlichen *Grammatik* unterliegen. Belege für ein propositionales *und* ein piktorielles Format scheinen vor allem die Studien zur Theorie der dualen Codierung zu liefern (etwa von PAVIO/YUILLE/MADIGAN 1968; BUGELSKI 1970; PAVIO 1971). Auch wurden Fragen nach der *Größe* und *Auflösung* mentaler Bilder z.T. dahingehend beantwortet, dass beides beschränkt sei (vgl. hierzu die Studien zum mentalen Scannen von KOSSLYN 1973; 1975; MOYER 1973; PAVIO 1975; KOSSLYN/BALL/REISER 1978).

Obwohl psychologische Studien bereits einige aus der Philosophie bekannte Fragen thematisierten, gibt es noch zahlreiche Desiderate in der empirischen Forschung. Bereits die Abbildansätze fragten danach, wie bzw. durch welche Prozesse die für mentale Bilder notwendigen Informationen eigentlich in unsere Köpfe gelangen (*Informationsquelle*). Psychologische Untersuchungen zu mentalen Bildern beschränken sich stets auf entweder abstrakte Formen (z.B. bei PYLYSHYN 1979) oder aber auf einzelne Objekte, bei denen unterstellt wird, dass Probanden diese in ihrem Leben bereits gesehen haben müssen (wie z.B. Hasen oder Elefanten bei KOSSLYN 1975). Studien zu Szenen realer Erlebnisse oder gar ganzen Ereignissen, die etwa durch ein prototypisches mentales Bild repräsentiert sind, stehen bis dato noch aus. Auch konnte z.B. anhand bildgebender Verfahren während des Vorstellungsprozesses noch nicht empirisch geklärt werden, wie das *Ansehen* mentaler Bilder funktionieren kann. Dieses Problem wurde als *Mental Eye-* bzw. *Homunkulus-Ansatz* diskutiert, im Rahmen der Psychologie liefert das Kathodenstrahlröhrenmodell nach Kosslyn (1980, 1981) bereits eine äußerst plausible theoretische Basis. Interne Visualisierungen extern sichtbar zu machen stellt unseren derzeitigen Stand der Wissenschaft jedoch zugegebenermaßen vor eine äußerst schwierige Aufgabe.

Ähnlichkeits- und Schemaansätze fragten auch danach, wie mentale Repräsentationen *organisiert* sind – sie rekurrierten damit bereits frühzeitig auf die moderne Imagery-Debatte. Dies schließt aber auch etwa die Abstraktion und Beschränkung auf wesentliche Merkmale mit ein und damit die Frage danach, inwiefern und in welchen Merkmalen mentale Repräsentationen mit dem repräsentierten Sachverhalt übereinstimmen (*Isomorphismus*). Auch hierzu stehen noch Studien aus, die reale und mentale Objekte zueinander in

Beziehung setzen. Hilfreich hierfür könnte der im Funktionalismus postulierte *Interindividualismus* sein, also die Annahme, dass gleiche Perzeptionen bei gleichen funktionalen Architekturen zu gleichen Zuständen bzw. zu gleichen mentalen Bildern führen. Studien, die mentale Bilder von mehreren Probanden zu einem gleichen Objekt bspw. durch die Analyse von Zeichnungen in Beziehung setzen, stehen ebenfalls bis dato aus. Am viel zitierten Tiger-Beispiel wurde demonstriert, dass die *Konkretheit* von mentalen Bildern philosophisch eine große Rolle spielt, empirische Berücksichtigung dieser Detailliertheit konkreter Informationen blieb jedoch ebenfalls bisher in psychologischen Studien unberücksichtigt.

Letztlich führten die bisherigen psychologischen Untersuchungen insgesamt zu keiner schlussendlichen Klärung nach der Frage um die Existenz eines piktorischen Repräsentationsformats. Dies liegt vor allem daran, dass die Ergebnisse der Experimente unterschiedlich gedeutet wurden und die jeweiligen Begründungen unabhängig voneinander plausibel erscheinen. Ein weiterer Problempunkt ist, dass zu viele Fragen um mentale Bilder bisher unerforscht sind. Dies liegt auch daran, dass die methodischen Möglichkeiten der empirischen Prüfung philosophischer Argumentationen an ihre Grenzen stoßen. Damit bleibt die eingangs gestellte Frage danach, wie *genau* Sie die Fenster in Ihrem Wohnzimmer zählen, wenn Sie nicht vor Ort sind, zunächst ungeklärt – und mit ihr bleibt auch die interdisziplinäre Diskussion um mentale Bilder als Form der Weltrepräsentation aktuell.

Literatur

- ALANEN, LILLI: *Descartes's Concept of Mind*. Cambridge, MA [Harvard UP] 2003
- ANDERSON, JOHN R.: *Kognitive Psychologie*. Berlin [Springer VS] 2013
- ARISTOTELES: *Über die Seele*. Herausgegeben von Horst Seidl, übersetzt von Willy Theiler. Hamburg [Meiner] 1995
- ARMSTRONG, DAVID M.: *A Materialist Theory of the Mind*. 2nd edition. London [Routledge] 1993
- BERKELEY, GEORGE: *Eine Abhandlung über Prinzipien der menschlichen Erkenntnis*. Übersetzt und herausgegeben von A. Kulenkampff. Hamburg [Meiner] 2004
- BLOCK, NED: What is Functionalism? In: BLOCK, NED (Hrsg.): *Readings in Philosophy of Psychology*. Cambridge, MA [Harvard UP] 1980, S. 171-184
- BLOCK, NED (Hrsg.): *Readings in Philosophy of Psychology*. 2nd edition. Cambridge, MA [Harvard UP] 1981a
- BLOCK, NED (Hrsg.): *Imagery*. Cambridge, MA [MIT Press] 1981b
- BLOCK, NED: The Photographic Fallacy in the Debate about Mental Imagery. In: *Noûs*, 17(4), 1983, S. 651-661

- BLOCK, NED: Schwierigkeiten mit dem Funktionalismus. In: MÜNCH, DIETER (Hrsg.): *Kognitionswissenschaft. Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1992, S. 159-224
- BLOSSER, PHILIP: The Status of Mental Images in Sartre's Theory of Consciousness. In: *Southern Journal of Philosophy*, 24(2), 1986, S. 163-172
- BOWER, KENNETH J.: Imagery: From Hume to Cognitive Science. In: *Canadian Journal of Philosophy*, 14(2), 1984, S. 217-234
- BUGELSKI, B. RICHARD: Words and Things and Images. In: *American Psychologist*, 25(11), 1970, S. 1002-1012
- BURKARDT, JÖRG: *Die Bildtheorie der in Wittgensteins Tractatus Logico-Philosophicus und ihre ontologische Fundierung*. Inaugural-Dissertation. München 1965
- COHEN, JONATHAN: The Imagery Debate: A Critical Assessment. In: *Journal of Philosophical Research*, 21, 1996, S. 149-182
- COOPER, LYNN A.; ROGER N. SHEPARD: Chronometric Studies of the Rotation of Mental Images. In: CHASE, WILLIAM G. (Hrsg.): *Visual Information Processing*. New York [Academic Press] 1973, S. 75-176
- CRANE, TIM: *The Mechanical Mind. A Philosophical Introduction to Minds, Machines, and Mental Representation*. New York [Routledge] 1995
- CROOKS, SHELAGH: Hume, Images, and the Mental Object Problem. In: *Dialogue*, 39(1), 2000, S. 3-24
- DENIS, MICHEL: *Image & Cognition*. New York [Harvester Wheatsheaf] 1991
- DENNETT, DANIEL C.: *Brainstorms. Philosophical Essays on Mind and Psychology*. Montgometry, VT [Bradford Books] 1978
- DENNETT, DANIEL C.: *Content and Consciousness*. London [Routledge] 1986
- DENNETT, DANIEL C.: The Myth of Double Transduction. In: HAMEROFF, STUART R.; ALFRED W. KASZNAK; ALWYN SCOTT (Hrsg.): *Toward a Science of Consciousness II. The Second Tucson Discussions and Debates*. Cambridge, MA [MIT Press] 1998, S. 97-105
- DERWORT, MICHAEL: *Die Bildtheorie der Sprache in Wittgensteins Tractatus Logico-Philosophicus*. Dissertation. Freiburg 1972
- DESCARTES, RENÉ: *Renati Des-Cartes Tractatus De Homine, Et De Formatione Foetus*. Francofurti Ad Moenum (Frankfurt/M.) [Knochius] 1692
- DESCARTES, RENÉ: *MEDITATIONEN*. Mit sämtlichen Einwänden und Er widerungen. Herausgegeben und übersetzt von Christian Wohlers. Hamburg [Meiner] 2009
- DILMAN, ILHAM: Imagination. In: *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary*, 41, 1967, S. 19-36
- FELLMANN, FERDINAND: Innere Bilder im Licht des imagic turn. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bilder im Geiste. Zur kognitiven und erkenntnistheoretischen Funktion piktoriale Repräsentationen*. Amsterdam [Rodopi] 1995a, S. 21-38

- FELLMANN, FERDINAND: Einbildungskraft als virtuelle Bildlichkeit. In: DENCKER, KLAUS PETER (Hrsg.): *Weltbilder – Bildwelten. Computergestützte Visionen*. Hamburg [Hans-Bredow-Institut] 1995b, S. 264-272
- FELLMANN, FERDINAND: Von den Bildern der Wirklichkeit zur Wirklichkeit der Bilder. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS; KLAUS REHKÄMPER (Hrsg.): *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*. Wiesbaden [DUV] 2004, S. 187-196
- FINKE, RONALD A.: Theories Relating Mental Imagery to Perception. In: *Psychological Bulletin*, 98(2), 1985, S. 236-259
- FINKE, RONALD A.; ROGER N. SHEPARD: Visual Functions of Mental Imagery. In: BOFF, KENNETH R.; LLOYD KAUFMAN; JAMES P. THOMAS (Hrsg.): *Handbook of Perception and Human Performance*. Vol. 2. New York [Wiley] 1986, S. 1-55
- FLEW, ANNIS: Images, Supposing, and Imagining. In: *Philosophy*, 28, 1953, S. 246-254
- FODOR, JERRY A.: *The Language of Thought*. Cambridge, MA [Harvard UP] 1975
- FODOR, JERRY A.: *The Modularity of Mind: An Essay on Faculty Psychology*. Cambridge, MA [MIT Press] 1983
- FODOR, JERRY A.: *Psychosemantics. The Problem of Meaning in the Philosophy of Mind*. Cambridge, MA [MIT Press] 1987
- FODOR, JERRY A.: *A Theory of Content and other Essays*. Cambridge, MA [MIT Press] 1990
- FREGE, GOTTLIEB: Die Grundlagen der Arithmetik. Eine logisch-mathematische Untersuchung über den Begriff der Zahl. Herausgegeben von Christian Thiel. Hamburg [Meiner] 1988
- GANIS, GIORGO: Visual Mental Imagery. In: LACEY, SIMON; REBECCA LAWSON (Hrsg.): *Multisensory Imagery*. Chapter 2. New York [Springer] 2013, S. 9-28
- GOLDENBERG, GEORG; IVO PODREKA; MARGARETE STEINER; KLAUS WILLMES; ERHARD SUESS; LÜDER DEECKE: Regional Cerebral Blood Flow Patterns in Visual Imagery. In: *Neuropsychologia*, 27(5), 1989, S. 641-664
- GOODMAN, NELSON: Some Notes on Languages of Art. In: *Journal of Philosophy* 67, 1970, S. 563-573
- GOODMAN, NELSON: *Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1995
- GOTTSCHLING, VERENA: *Bilder im Geiste. Die Imagery-Debatte*. Paderborn [mentis] 2003
- GOTTSCHLING, VERENA: Mental Pictures: Pictorial? Perceptual? In: KLAUS SACHS-HOMBACH (Hrsg.): *Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln [Halem] 2005, S. 299-316
- GOUDRIAAN, Aza: *Philosophische Gotteserkenntnis bei Suárez und Descartes im Zusammenhang mit der niederländischen reformierten Theologie und Philosophie des 17. Jahrhunderts*. Leiden, NL [Brill] 1999
- HANFLING, Oswald: Mental Images. In: *Analysis*, 29(5), 1995, S. 166-173

- HELM, GERHARD: *Symbolische und konnektionistische Modelle der menschlichen Informationsverarbeitung. Eine kritische Gegenüberstellung*. Berlin [Springer] 1991
- HOBBS, THOMAS: *Leviathan*. Übersetzt von Jutta Schlösser, eingeführt und herausgegeben von Hermann Klenner. Hamburg [Meiner] 1996
- HOLENSTEIN, ELMAR: Mentale Gebilde. In: MÜNCH, DIETER (Hrsg.): *Kognitionswissenschaft. Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1992, S. 319-342
- HUBER, HANS DIETER: Bildhafte Vorstellungen. Eine Begriffskartografie der Phantasie. In: HUBER, HANS DIETER; BETTINA LOCKEMANN; MICHAEL SCHEIBEL (Hrsg.): *Visuelle Netze. Wissensräume in der Kunst*. Ostfildern-Ruit [Hatje Cantz] 2004, S. 165-216
- HUME, DAVID: *Ein Traktat über die menschliche Natur*. Auf der Grundlage der Übersetzung von T. Lipps, neu herausgegeben von H. D. Brandt. Mit einer Einführung von R. Brandt. Hamburg [Meiner] 2013
- ISHIGURO, HIDÉ: Imagination. In: *Proceedings of the Aristotelian Society*, Supplementary 41 (1967), S. 37-56
- KANT, IMMANUEL: *Kritik der reinen Vernunft*. Herausgegeben, erläutert und mit einer Lebensbeschreibung Kants versehen von Julius H. von Kirchmann. Berlin [Heimann] 1868
- KAUFMANN, GEIR: The Many Faces of Mental Imagery. In: CORNOLDI, CESARE; ROBERT H. LOGIE; MARIA A. BRANDIMONTE; GEIR KAUFMANN; DANIEL REISBERG (Hrsg.): *Stretching the Imagination. Representation and Transformation in Mental Imagery*. New York [Oxford UP] 1996, S. 77-118
- KEMMERLING, ANDREAS: Mentale Repräsentationen. In: *Kognitionswissenschaft*, 1, 1991, S. 47-57
- KEMMERLING, ANDREAS: Das Bild als Bild der Idee. In: STEINBRENNER, JAKOB; ULRICH WINKO (Hrsg.): *Bilder in der Philosophie und in anderen Künsten und Wissenschaften*. Paderborn [Schöningh] 1997, S. 153-173
- KEMMERLING, ANDREAS: Locke über die Wahrnehmung sekundärer Qualitäten. In: PERLER, DOMINIK; MARKUS WILD (Hrsg.): *Sehen und Begreifen. Wahrnehmungstheorien in der frühen Neuzeit*. Berlin [de Gruyter] 2008, S. 203-233
- KIENZLE, BERTRAM: Primäre und Sekundäre Qualitäten. In: THIEL, UDO (Hrsg.): *John Locke. Essay über den menschlichen Verstand*. 2. Auflage. Berlin [Akademie] 2008, S. 89-118
- KIND, AMY: Imagery and Imagination. 2005.
<http://www.iep.utm.edu/imagery/> [letzter Zugriff: 20. Februar 2016]
- KOSSLYN, STEPHEN M.: Scanning Visual Images: Some Structural Implications. In: *Perception and Psychophysics*, 14(1), 1973, S. 90-94
- KOSSLYN, STEPHEN M.: Information Representation in Visual Images. In: *Cognitive Psychology*, 7(3), 1975, S. 341-370
- KOSSLYN, STEPHEN M.: Imagery and Internal Representation. In: ROSCH, ELEANOR; BARBARA B. LLOYD (Hrsg.): *Cognition and Categorization*. Hillsdale, NJ [Erlbaum] 1978, S. 217-257

- KOSSLYN, STEPHEN M.: *Image and Mind*. Cambridge, MA [Harvard UP] 1980
- KOSSLYN, STEPHEN M.: The Medium and the Message in Mental Imagery: A Theory. In: BLOCK, NEIL (Hrsg.): *Imagery*. Cambridge, MA [MIT Press] 1981, S. 207-244
- KOSSLYN, STEPHEN M.: Demand Characteristics? The Second Phase of the Debate. In: OSHERSON, DANIEL; STEPHEN M. KOSSLYN; JOHN M. HOLLERBACH (Hrsg.): *An Invitation to Cognitive Science. Volume 2: Visual Cognition and Action*. Cambridge, MA [MIT Press], 1990, S. 241-243
- KOSSLYN, STEPHEN M.: *Image and Brain. The Resolution of the Imagery Debate*. Cambridge, MA [MIT Press] 1994
- KOSSLYN, STEPHEN M.; THOMAS M. BALL; BRIAN J. REISER: Visual Images Preserve Metric Spatial Information: Evidence from Studies of Image Scanning. In: *Journal of Experimental Psychology*, 4(1), 1978, S. 47-60
- KOSSLYN, STEPHEN M.; WILLIAM L. THOMPSON; NATHANIEL M. ALPERT: Neural Systems Shared by Visual Imagery and Visual Perception: A Positron Emission Tomography Study. In: *Neuroimage*, 6(4), 1997, S. 320-334
- LEIBNIZ, GOTTFRIED WILHELM: *Philosophical Papers and Letters. A Selection*, translated and edited, with an Introduction by Leroy E. Loemker. 2nd edition, 2nd printing. Dordrecht [Reidel] 1976
- LOCKE, JOHN: Versuch über den menschlichen Verstand. Band 1. Hamburg [Meiner] 1981
- LÖBL, RUDOLF (Hrsg.): *Demokrit: Texte zu seiner Philosophie*. Amsterdam [Rodopi] 1989
- LOPES, DOMINIC: *Understanding Pictures*. Oxford [Clarendon Press] 1996
- LYONS, WILLIAM: *The Tiger and His Stripes*. In: *Analysis*, 44(2), 1984, S. 93-95
- METZLER, JACQUELINE; ROGER N. SHEPARD: Transformational Studies of the Internal Representation of Three-Dimensional Objects. In: SOLSO, ROBERT L. (Hrsg.): *Theories in Cognitive Psychology: The Loyola Symposium*. Potomac, MD [Erlbaum] 1974, S. 147-201
- MITCHELL, WILLIAM JOHN THOMAS: Was ist ein Bild? In: BOHN, VOLKER (Hrsg.): *Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1990, S. 17-68
- MOYER, ROBERT S.: Comparing Objects in Memory: Evidence Suggesting an Internal Psychophysics. In: *Perception & Psychophysics*, 13(2), 1973, S. 180-185
- NAGEL, THOMAS: Armstrong on the Mind. In: *Philosophical Review*, 79(3), 1970, S. 394-403
- O' CRAVEN, KATHLEEN M.; NANCY KANWISHER: Mental Imagery of Faces and Places Activates Corresponding Stimulus-Specific Brain Regions. In: *Journal of Cognitive Neuroscience*, 12(6), 2000, S. 1013-1023
- PAIVIO, ALLAN: Abstractness, Imagery, and Meaningfulness in Paired-Associate Learning. In: *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 4(1), 1965, S. 32-38
- PAIVIO, ALLAN: Mental Imagery in Associative Learning and Memory. In: *Psychological Review*, 76(3), 1969, S. 241-263

- PAIVIO, ALLAN: *Imagery and Verbal Processes*. New York [Holt, Rinehart & Winston] 1971
- PAIVIO, ALLAN: Perceptual Comparisons through the Mind's Eye. In: *Memory & Cognition*, 3(6), 1975, S. 635-647
- PAIVIO, ALLAN; JOHN C. YUILLE; STEPHEN A. MADIGAN: Concreteness, Imagery, and Meaningfulness Values for 925 Nouns. In: *Journal of Experimental Psychology*, Monograph Supplement, 76(1.2.), 1968, S. 1-25
- PALMER, STEPHEN E.: Fundamental Aspects of Cognitive Representation. In: ROSCH, ELEANOR; BARBARA B. LLOYD (Hrsg.): *Cognition and Categorization*. Hillsdale, NJ [Erlbaum] 1978, S. 259-303
- PAUEN, MICHAEL: Die Sprache der Bilder. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS; KLAUS REHKÄMPER (Hrsg): *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*. Wiesbaden [DUV] 2004, S. 209-218
- PEACOCKE, CHRISTOPHER: Imagination, Experience and Possibility. A Berkeleyian View Defended. In: FOSTER, JOHN; HOWARD ROBINSON (Hrsg.): *Essays on Berkeley. A Tercentennial Celebration*. Oxford [Clarendon Press] 1985, S. 19-35
- PLATON: *Theaitetos*. Der Sophist. Der Staatsmann. Bearbeitet von Peter Staudacher. Übersetzt von Friedrich Schleiermacher. Darmstadt [WBG] 1970
- PLATON: *Philebos*. Übersetzt mit Kommentar von Dorothea Frede. Göttingen [Vandenhoeck & Ruprecht] 1997
- PLATON: Der Staat (griechisch-deutsch). Übersetzt von Rudolf Rufener. Herausgegeben von Thomas A. Szlezák. Düsseldorf [Artemis & Winkler] 2000
- PODGORNY, PETER; SHEPARD, ROGER N.: Functional Representations Common to Visual Perception and Imagination. In: *Journal of Experimental Psychology*, 4(1), 1978, S. 21-35
- POSPECHILL, MARKUS: *Konnektionismus und Kognition. Eine Einführung*. Stuttgart [Kohlhammer] 2004
- PUTNAM, HILARY: Minds and Machines. In: Hook, Sidney (Hrsg.): *Dimensions of Mind*. New York [New York UP] 1960, S. 148-179
- PUTNAM, HILARY: Representation and Reality. Cambridge, MA [MIT Press] 1988
- PYLYSHYN, ZENON W.: What the Mind's Eye Tells the Mind's Brain: A Critique of Mental Imagery. In: *Psychological Bulletin*, 80(1), 1973, S. 1-24
- PYLYSHYN, ZENON W.: The Rate of »Mental Rotation« of Images: A Test of a Holistic Analogue Hypothesis. In: *Memory and Cognition*, 7(1), 1979, S. 19-28
- PYLYSHYN, ZENON W.: The Imagery Debate: Analog Media Versus Tacit Knowledge. In: *Psychological Review*, 88(1), 1981, S. 16-45
- RAKOCZY, THOMAS: *Böser Blick, Macht des Auges und Neid der Götter. Eine Untersuchung zur Kraft des Blickes in der griechischen Literatur*. Tübingen [Narr] 1996

- REALE, GIOVANNI: *Zu einer neuen Interpretation Platons. Eine Auslegung der Metaphysik der grossen Dialoge im Lichte der »ungeschriebenen Lehren«*. Paderborn [Schönigh] 2000
- REHKÄMPER, KLAUS: Mentale Bilder und Wegbedeutungen. In: MORIK, KATHARINA (Hrsg.): *GWAI-87 11th German Workshop on Artificial Intelligence. Geseke, September 28 – October 2, 1987. Proceedings*. Berlin [Springer] 1987, S. 296-305
- REHKÄMPER, KLAUS: Mentale Bilder – Analoge Repräsentationen. In: FREKSA, CHRISTIAN; CHRISTOPHER HABEL (Hrsg.): *Repräsentation und Verarbeitung räumlichen Wissens*. Berlin [Springer] 1990, S. 47-67
- REHKÄMPER, KLAUS: *Sind mentale Bilder bildhaft? Eine Frage zwischen Philosophie und Wissenschaft*. Dissertation. Hamburg [Universität Hamburg] 1991
- REHKÄMPER, KLAUS: Analoge Repräsentationen. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bilder im Geiste. Zur kognitiven und erkenntnistheoretischen Funktion piktorialer Repräsentationen*. Amsterdam [Rodopi] 1995a, S. 63-106
- REHKÄMPER, KLAUS: Brennt im Kopf ein Licht? – Die Debatte um mentale Bilder. In: DENCKER, KLAUS PETER (Hrsg.): *Weltbilder – Bildwelten. Computergestützte Visionen*. Hamburg [Hans-Bredow-Institut] 1995b, S. 76-85
- REHKÄMPER, KLAUS: Bilder, Ähnlichkeit und Perspektive. Auf dem Weg zu einer neuen Theorie der bildhaften Repräsentation. Wiesbaden [DUV] 2002
- RÖD, WOLFGANG: *Geschichte der Philosophie*. Band 1. Die Philosophie der Antike. Von Thales bis Demokrit. München [Beck] 2009
- ROLLINS, MARK: *Mental Imagery: On the Limits of Cognitive Science*. New Haven, CT [Yale UP] 1989
- RORTY, RICHARD: *Der Spiegel der Natur: Eine Kritik der Philosophie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2012
- RYLE, GILBERT: *Der Begriff des Geistes*. Stuttgart [Reclam] 1987
- SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bilder im Geiste. Zur kognitiven und erkenntnistheoretischen Funktion piktorialer Repräsentationen*. Amsterdam [Rodopi] 1995a
- SACHS-HOMBACH, KLAUS: Die Bilddebatte – Eine historische Einführung. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bilder im Geiste. Zur kognitiven und erkenntnistheoretischen Funktion piktorialer Repräsentationen*. Amsterdam [Rodopi] 1995b, S. 7-20
- SACHS-HOMBACH, KLAUS: Die Rehabilitation des Bildes in der Philosophie. Die Debatte um den Stellenwert mentaler Bilder. In: *Information Philosophie*, 1997, S. 18-27
- SACHS-HOMBACH, KLAUS: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft. Köln [Halem] 2003a
- SACHS-HOMBACH, KLAUS: Bild, mentales Bild und Selbstbild. Eine begriffliche Annäherung. In: Leutner, Petra; Hans-Peter Niebuhr (Hrsg.): *Bild und*

- Eigensinn. Über Modalitäten der Anverwandlung von Bildern.* Bielefeld [transcript] 2006, S. 116-131
- SACHS-HOMBACH, KLAUS; EVA SCHÜRSMANN: Philosophie. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden.* Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2005, S. 124-134
- SARTRE, JEAN-PAUL: *Das Imaginäre. Phänomenologische Psychologie der Einbildungskraft.* Übersetzt von Hans Schöneberg. Reinbek b. Hamburg [Rowohlt] 1971
- SCHAFER, KARL: Hume's Unified Theory of Mental Representation. In: *European Journal of Philosophy*, 23(4) 2015, S. 978-1005
- SCHIRRA, JÖRG, R.J.: Einige Überlegungen zu Bildvorstellungen in kognitiven Systemen. In: FREKSA, CHRISTIAN; CHRISTOPHER HABEL (Hrsg.): *Repräsentation und Verarbeitung räumlichen Wissens.* Berlin [Springer] 1990, S. 68-82
- SCHOLZ, OLIVER R.: Bilder im Geiste? – Das Standardmodell, sein Scheitern und ein Gegenvorschlag. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bilder im Geiste. Zur kognitiven und erkenntnistheoretischen Funktion piktorialer Repräsentationen.* Amsterdam [Rodopi] 1995, S. 39-62
- SCHOLZ, OLIVER R.: *Bild, Darstellung, Zeichen. Philosophische Theorien bildlicher Darstellung.* Frankfurt/M. [Klostermann] 2004a
- SCHRÖDER, JÜRGEN: *Die Sprache des Denkens.* Würzburg [Königshausen & Neumann] 2001
- SCHUMACHER, RALPH: Welche Anforderungen muß eine funktionalistische Theorie mentaler Bilder erfüllen? In: SACHS-HOMBACH, KLAUS; KLAUS REHKÄMPFER, (Hrsg.): *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft.* Wiesbaden [DUV] 2004, S. 197-208
- SCHWAN, STEPHAN: Psychologie. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden.* Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2005, S. 124-133
- SEARLE, JOHN R.: Consciousness, Explanatory Inversion and Cognitive Science. In: *Behavioral and Brain Sciences*, 13(4), 1990c, S. 585-596
- SHEPARD, ROGER N.: The Mental Image. In: *American Psychologist*, 33(2) 1978, S. 125-137
- SHEPARD, ROGER N.; SUSAN CHIPMAN: Second-Order Isomorphism of Internal Representations: Shapes of States. In: *Cognitive Psychology*, 1(1) 1970, S. 1-17
- SHEPARD, ROGER N.; LYNN A. COOPER: *Mental Images and Their Transformations.* Cambridge, MA [MIT Press] 1982
- SHEPARD, ROGER N.; JACQUELINE METZLER: Mental Rotation of Three-Dimensional Objects. In: *Science*, 171, 1971, S. 701-703
- SHORTER, J. M.: Imagination. In: *Mind*, 61, 1952, S. 528-542
- SINGER, WOLF: Das Bild in uns – Vom Bild zur Wahrnehmung. In: MAAR, CHRISTA (Hrsg.): *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder.* Köln [DuMont] 2005, S. 56-76

- SLEZAK, PETER: The ›Philosophical‹ Case against Visual Images. In: SLEZAK, PETER; TERRY CAELLI; RICHARD CLARK (Hrsg.): *Perspectives on Cognitive Science. Theories, Experiments, and Foundations*. Norwood, NJ [Ablex] 1995, S. 237-272
- SMITH, QUENTIN: Sartre and Matter of Mental Images. In: *Journal of the British Society for Phenomenology*, 8(2), 1977, S. 69-78
- SORABJI, RICHARD: *Aristotle on Memory*. Chicago [U of Chicago P] 2006
- STERELNY, KIM: *The Representational Theory of Mind*. Oxford [Blackwell] 1991
- THOMAS, NIGEL J. T.: Mental Imagery, Philosophical Issues About. In: Nadel, Lynn (Hrsg.): *Encyclopedia of Cognitive Science*. Volume 2. London [Nature Publishing Group] 2003, S. 1147-1153
- THOMAS, NIGEL J. T.: Mental Imagery. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 2010. <http://plato.stanford.edu/entries/mental-imagery/> [letzter Zugriff: 20. Februar 2016]
- TIPTON, IAN: Berkeley's Imagination. In: SOSA, ERNEST (Hrsg.): *Essays on the Philosophy of George Berkeley*. Dordrecht [Reidel] 1987, S. 85-102
- TYE, MICHAEL: The Debate about Mental Imagery. In: *The Journal of Philosophy*, 81(11), 1984, S. 678-691
- TYE, MICHAEL: *The Imagery Debate*. Cambridge, MA [MIT Press] 1991
- TYE, MICHAEL: Imagery. In: GUTTENPLAN, SAMUEL D. (Hrsg.): *A Companion to the Philosophy of Mind*. Oxford [Blackwell] 1998, S. 355-361
- WELSCH, WOLFGANG: *Aisthesis. Grundzüge und Perspektiven der Aristotelischen Sinneslehre*. Stuttgart [Klett-Cotta] 1987
- WITTGENSTEIN, LUDWIG: *Tractatus logico-philosophicus*. London [Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.] 1922
- WITTGENSTEIN, LUDWIG: *Philosophische Untersuchungen. Philosophical Investigations*. Übersetzt von Elizabeth Anscombe. Oxford [Blackwell] 1999
- WOLLHEIM, RICHARD: *Objekte der Kunst*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1982

Erika Fám

Das Wiederbild. Transmediale Untersuchungen von Bild-im-Bild- Phänomenen

Abstract

The following article focuses on the problem of image in the image, in the sense of intermediality, transmediality and remediation and researches the status of the repeated image. Image-repeating is a raising to power of the image. I would like to carry out an analysis, categorizing the repeated image (Wiederbild).

Das Ziel des vorliegenden Beitrags ist die Vorstellung der Problematik des Wiederbildes – im Sinne von Intermedialität, Transmedialität, Medienwechsel – und den Status des wiederholten Bildes (Wiederbildes) zu betrachten. Das Wiederbild ist ein wiederholtes Bild. Das Wiederbild ist ein potenziertes Bild. Im Folgenden möchte ich eine Analyse, eine Kategorisierung und Typologisierung des Wiederbildes vornehmen.

1. Einführung

» ...das ganze Leben eine Wiederholung ist« (KIERKEGAARD 1998: 3)

Als Wiederbild wird jedes Bild (z.B. Foto, Gemälde, Reproduktion, Filmbild, Zeichnung) bezeichnet, das in einem anderen Bild als Bildelement auftaucht. Diese im Bild wiederholten Bilder müssen nicht ausschließlich nur Kunstwerke sein.

Das Bild ist immer eingeschränkt, begrenzt, abgegrenzt. Das Wiederbild (Bild im Bild) ist zweimal eingeschränkt, obwohl manchmal der zweite Rahmen, die zweite Einschränkung, unsichtbar bleibt. Das Wiederbild ist eine Re-Repräsentation. Ein Wiederbild ist eigentlich ein wiederverwendetes Bild, das hier im Sinne des Bild-Recyclings funktioniert. Es entsteht eine zweite Darstellung, die nicht identisch mit der ersten Darstellung ist. Ein Wiederbild ist folglich keine einfache Reproduktion, keine einfache Nochmal-Präsentation, sondern eine Bearbeitung eines Bildes im Zusammenhang mit einem anderen (neuen) Bild.

Die Wiederbild-Benutzung in visuellen Kunstwerken führt in neue Regionen und bahnt womöglich den Weg in eine neue Kunstrezeption.

2. Wiederbild-Formen

2.1 Wiederbilder in den bildenden Kunst

Wiederbilder erscheinen in ganz verschiedenen visuellen Medien, Genres und in verschiedenen Formen. Die bildende Kunst hat eine besondere, ausdrückliche Zuneigung Bilder mehrmals zu benutzen, nicht nur in der Moderne, sondern in ganz frühen Zeiten der Malerei, in Illustrationen und in Zeichnungen. Dies taucht als eine ungewöhnliche, unregelmäßige Methode auf, um Bilder zu schaffen. Die Wiederholung der Bilder hat immer eine selbstreferentielle Ebene (referiert auf sich selbst, was eigentlich präsentiert) und eine selbstreflexive Ebene (was ist das Bild eigentlich). Neben dieser Meta-Ebene haben die wiederholten Bilder einen starken intermedialen oder intramedialen Aspekt. Im Folgenden analysiere ich die Wiederbild-Erscheinungsformen in der bildenden Kunst und möchte dabei eine Kategorisierung der Wiederbilder vorstellen. Bild-Beispiele verwende ich dabei ohne eine kunstgeschichtliche, chronologische Folge.

Ein Originalbild wird nur dann zu einem Wiederbild, wenn es in einem neuen, in einem aufnehmenden Bild noch einmal benutzt wird: Original-Bild (Vor-Bild) – Wiederbild – aufnehmendes-Bild.

2.2 Wiederbilder als Collage-Elemente

Die Collage wurde als künstlerische Technik programmatisch maßgeblich mit der Avantgarde in den Vordergrund gerückt. Die Collage-Technik benutzt axiomatisch, grundsätzlich Wiederbilder. Es ist ganz natürlich, dass im Wiederholungsablauf der Collage nicht das ganze Bild wiederholt wird. Es können auch Bilddetails verwendet werden. Wichtig ist immer im Wiederholungsprozess, dass der wiederholte Status eines Bildes, sein Migrationshintergrund, erkennbar wird. Was bei Collage-Technik im Sinne der Wiederholung am wichtigsten ist, ist dass in der ganzen Collage nur Wiederbilder, Wiederbildersequenzen präsent sind. Eines der ansprechenden, bemerkenswerten Phänomene der Collage ist, dass sich die Bilder manchmal überschlagen. Einige Teile des Bildes sind anwesend, aber unsichtbar. Diese existentielle Frage der bedeckten Bilder determiniert eine ganz ungewöhnliche Wiederbildperzeption. Die Zuschauer bleiben immer nur teil-orientiert, teil-informiert über die Originalvariante der wiederholten Bilder oder Bildstückchen. Die Collage wollte aber keine Informationen über die Kompositionselemente vermitteln, sondern gestaltet Bilder, die das Gefühl der mehrfachen Gliederung akzentuieren und kein Vorwissen mitteilen wollen.

Fotocollage und Digitalcollage benutzen Wiederbilder, die in einem homogenen Zusammenhang erscheinen. In Fotocollagen treffen wir meistens Fotos und bei der Digitalcollage arbeiten wir immer mit digitalen oder digitalisierten Bildern. Die Collage-Technik bietet auch eine heterogene Bearbeitung der Wiederbilder, verschiedene Medien können in einem neuen Bild zusammentreffen.

Wiederbilder benutzt auch der Found-Footage-Film, aber hier ist auch mit der Zeitlichkeit der Bewegungsbilder zu rechnen. Die Simultaneität, die Koexistenz – wie es Thomas Koebner versteht (KROEBNER 2006) – der Wiederbilder im Fall der Collage ist bei Found-Footage unmöglich, weil die Wiederbilder – aufgrund der technischen Gegebenheit des Bewegungsbildes – sukzessiv sein müssen. Selten können zwei, drei oder mehrere Wiederfilme zusammenfallen und gleichzeitig erscheinen.

Die Anwesenheit der Wiederbilder in einer Collage und die Gleichzeitigkeit mehrerer Bilder, führt zu einer Zusammensetzung, in der jedes Bild mit seiner eigenen Kraft die anderen beeinflusst und von anderen beeinflusst wird. Diese Fertigprodukte, die in Collagen erscheinen und die als Wiederbild benutzt werden, sind oftmals richtige Fotos oder einfache Reproduktionen von Zeitschriften oder Magazinen. Die Collage-Elemente sind einige von tausenden gleichen Reproduktionen, darum ist die Bekanntheit oft sehr hoch. Die Kraftimpulse der Bilder in Collagen kommen erstens sicherlich nicht von ihrer Bekanntheit, sondern gehen aus den momentanen bildnerischen Verbindungen hervor, die im Perzeptionsablauf visuell, optisch erreichbar sind. Die allerwichtigste Rolle in der Collage spielen die Bildergrenzen, die Größe der Bilder, die Materialität, die Vergleichbarkeit mit anderen Bildern. Diese Attribute, diese Kennzeichen der Collage determinieren – neben der Platzierung – die Bedeutung eines Wiederbildes. In der dadaistischen Collage ist es fast die

Regel, dass in die Bildoberfläche neben den wiederholten Bildern, wiederbenutzte Bilder auch eigene Zeichen hinzugefügt sind. Es gibt aber auch Collage-Werke, wo nur die Wiederbilder anwesend sind, ohne individuelle Merkmale des Künstlers, wo nur die Konzepte vorherrschen und der Montageakt der wichtigste künstlerische Vorgang ist.

Die digitale Collage bietet mehrere Möglichkeiten, Wiederbilder zu verwirklichen. Nicht nur die postmoderne Kunst, sondern auch das postmoderne Alltagsleben hat eine Neigung, Bilder zu erfassen, sie zu sammeln, zu gruppieren, zu bearbeiten, zu verändern, zu zitieren, zu kombinieren, usw. Jede Homepage, jeder Blog, jede Facebook-Seite, jeder Computer ist eine Collage von Texten und Bildern; dennoch ist es nicht als Collage geschaffen und betrachtet worden, aber die Affinität, die Anlage der Collage-Technik ist eine der Grundeigenschaften der digitalen Ära. Die digitale Kunst hat viele technische Prioritäten in der Collage-Schaffung und benutzt ganz ungewöhnliche Wege für eine eigene Stimme, um einen eigenen Stil zu bekräftigen. Wir können auch jedes einfache Fotoalbum als eine Form der Collage betrachten. Aber diese Fotoalben sind keine richtigen Collagen, weil sie nicht konzeptuell organisiert sind, sondern meistens als praktische, zweckmäßige, chronologische Bildersammlungen dienen.

Eine ganz interessante Bildersammlung hat Gerhard Richter mit seinem *Atlas* (1962) verwirklicht, mit dem er auf 783 Seiten sein eigenes Album verfasst hat, welches verschiedene Bilder aus Zeitschriften und Magazinen enthält, von schon fertiger Bildmaterie also, die Richter nur eingeordnet hat, wie ein Bildsammler. Die Frage ist, ob eine Seite von diesem Richter'schen Atlas als Bild betrachtet werden kann, weil jedes Bild ganz vereinzelt steht und im Fotoalbum-Stil mit einer weißen Lücke versehen ist. Wenn wir diese Atlas-Seiten als Bilder betrachten, dann können wir über eine Collage und über Wiederbilder sprechen. Der Bildstatus der Atlasseite ist abhängig von der Intentionalität des Sammlungsakts, der ganz sicher mit einem Konzept gefertigt wurde.

Aby Warburg hat eine Kollektion aus Holztafeln (1923-1929) verwirklicht, die verschiedene Reproduktionen von Kunstwerken vereint. Die Tafeln waren mit Bildern, Wiederbilder aus unterschiedlichen Bereichen, organisiert, und was einzigartig ist, ist dass diese Bilder beweglich sind, das heißt, mit der Zeit hat Warburg die Bilder immer wieder mit anderen Konfigurationen fixiert. Wir können darum Warburgs Tafel als bewegliche Wiederbilder bezeichnen und als einzigartigen, als besonderen, ausdrücklichen Wiederbild-Typ betrachten.

Die Wiederbilder erscheinen immer in einem neuen Bild, in dem sie als Bauelement noch einmal benutzt werden. Im Fall der Collage ist die Bildwiederholung gleichwertig mit einem Recycling. Die Wiederbilder können im ganz richtigen materiellen Sinne erscheinen, das heißt, das Wiederbild kann ein einzigartiges, originales Bild sein, muss keine Kopie, keine Reproduktion sein. Normalerweise sind die Collage-Elemente Reproduktionen und meistens

Fotografien. Meistens sind die Collagen aus fixen, nicht beweglichen Wiederbildern aufgebaut.

2.3 Wiederbild-Benutzung in der Malerei

Die Kunstgeschichte kennt zahlreiche Gemälde-Beispiele, in denen eine besondere, ausdrückliche Art der Wiederbilder auftaucht, wo ein schon existierendes Gemälde noch einmal, als Referenz, als noch einmal-erkennbares Element wiedergemalt wird.

Ein ganz ansprechendes, erstaunliches Gemälde kann hier als Beispiel dienen: Willem van Haecht: *Atelier Apelles* (1630). In diesem Bild finden wir Gemälde von Rubens, Coreggio, Guido Reni, Van Dyck wieder, die als Wiederbilder erscheinen, als Elemente einer Kollektion, eines sogenannten Ateliers, eines privaten Museums. Diese echten, richtigen Wiederbilder erinnern uns an eine Sammlung, die die Kunstgeschichte in einem besonderen, ausdrücklichen, persönlichen Hinblick präsentieren kann. Der erste Eindruck bei Haechts Gemälde ist die Faszination der Vielfältigkeit, die Unzahl der Bilder und nur danach, mit einer intensiveren, tieferen Analyse, zeigt sich die Bedeutung der Wiederbilder. Haecht hat mehrere Bilder des gleichen Themas, beispielsweise in *The Gallery of Cornelis van der Geest*, wo die Kollektion einen eindrucksvollen, überbelegten Effekt des Dickichts, der Bilderflut zeitigt und das gesamte Gefühl des Bildes bleibt unter dem Druck der Sättigung, einer bildlichen Überflut, die zur Suche mit der Lupe führt. In diesem Bild erscheinen als Wiederbilder Gemälde von Rubens, Brueghel, Van Dalem, Floris, Van Eyk, Rottenhammer, Elsheimer. Victor Stoichita untersucht ganz gewissenhaft dieses Gemälde von Haech, identifiziert jedes Bild und sucht die Bedeutungsschichten der Bildkomposition und Bildkonstruktion (STOICHITA 1998).

Wenn wir Wiederbilder in der Malerei antreffen, gilt fast eine Regel: Die Wiederbilder sind meistens auch Stücke der Malerei, die noch einmal gemalt sind. Die homogenen Wiederbilder sind als eingerahmte Teile in neuen Bildern dargestellt. Diese Wiederbilder sind meistens richtige Kopien des Originals, in Miniaturansicht. Darum nenne ich diese Wiederbilder nicht nur homogen-medial (Gemälde im Gemälde), sondern Identität-Wiederbilder oder Kopie-Wiederbilder.

Las Meninas von Diego Velasquez (1656) ist auch ein berühmtes Beispiel, das als Wiederbild-Ort (aufnehmendes Bild) und Wiederbild-Quelle benutzt wird. In *Las Meninas* erkennen wir mehrere Wiederbilder. Im Hintergrund des Gemäldes sind Bilder von Martínez del Mazo, Rubens und Jacob Jordaens zu erkennen. Die Wiederbilder in *Las Meninas* liegen im Schatten, trotzdem sind sie erkennbare Werke. Sie liegen nicht im Fokuspunkt des Gemäldes, sondern gestalten sekundäre Schwerpunkte, sodass jedes Wiederbild ein Reflux-Punkt wird. Mehrere Bilder von *Las Meninas* sind nicht sichtbar, bei einigen sehen wir nur die Rahmenkante und einer der Schwerpunkte des Gemäldes ist das umgekehrt dargestellte Bild, an dem der Maler arbeitet. Hier sehen wir nur die Rückseite des Gemäldes. Dieses Gemälde wird – wie meh-

rere Interpretationen unterstreichen – im Hintergrund stehender Spiegel sichtbar.

Eine andere Form der homogen-medialen Wiederbilder sind Bilder, die keine Identität-Kopien sind, sondern nur in einer referentiellen Beziehung mit dem Original stehen. Diese sind die Referenz-Wiederbilder. Das wichtigste Merkmal dieser Bilder ist die Wieder-Erkennbarkeit.

Es ist möglich, Wiederbilder zu kategorisieren. In der Durchleuchtung der Kopien-Methode können wir über technische Wiederbilder und manuelle Wiederbilder sprechen.

Wiederbilder	
homogen-mediale	heterogen-mediale

Wiederbilder	
identitätsgestaltende Wiederbilder (Kopien) (starke Wiederbilder)	Referenz-Wiederbilder (schwache Wiederbilder)

Wiederbilder	
technische Wiederbilder (technisch re-gestaltete)	manuelle Wiederbilder (manuell re-gestaltete)

2.3.1 Thema-Wiederholung und Bild-Wiederholung. Referenz-Wiederbilder in der Malerei

Die Referenz-Wiederbilder sind immer schwächer als die Kopien-Wiederbilder, weil sie eine größere Freiheit haben, anders zu sein. Diese Wiederbilder sind keine richtigen Wiederbilder, denn durch den Wiederholungs- und Wiedererkennungsablauf kehren auch die Originalbilder zurück; nicht in ihrer Ganzheit und nicht mit totalen materiellen Kennzeichen, sondern nur als Referenz auf die Original-Variante. In diesem Fall existiert das Original – wie Walter Benjamin den Begriff der Originalität benutzt –, aber als Referenz-Bild. Dabei gibt es eine Art von Wiederbildern, die kein Originalbild im Hintergrund haben: Das sind die Pseudo-Wiederbilder.

Selbst *Las Meninas* funktioniert als ein Wiederbild. Dieses Gemälde ist nicht nur eines der meist untersuchten und diskutierten Werke der Kunstgeschichte, sondern eines, das mehrmals benutzte Bilder als Inspirationsquelle oder als wiederholtes bildnerisches Thema mit seinen kennzeichnenden Elementen und genauen Bildkonstruktionen verwendet. Picasso hat eine Reihe von Gemälden gemalt, inspiriert von *Las Meninas*. Diese Bildexperimente sind keine richtigen Kopien oder Nachahmungen des Originalwerks von Velasquez, sondern Bearbeitungen, Neuinterpretationen, Kritiken, Parodien, Hommagen an diese Gemälde. Diese Neuwerke, meistens Gemälde, haben immer meta-malerische, meta-bildnerische Aspekte. Mehrere Bildstudien hat auch Dali über *Las Meninas* gemalt, das Velasquezsche Bild dient dabei als

ein Gitter, das gefüllt werden muss. Museo Picasso hat 2008 eine Ausstellung organisiert, mit dem Titel *Forgetting Velasquez*, im Rahmen dessen eine Reihe (61 Ausstellungsstücke) der Gemälde und Objekte gesammelt wurden, die am Rand und im Zusammenhang mit *Las Meninas* geschaffen wurden. Nicht nur in der bildenden Kunst, sondern auch im Film gibt es Nachfolger der *Las Meninas*. So hat etwa Ihor Podolchak 2008 einen gleichnamigen Film gedreht, welcher selbst nicht Wiederbilder benutzt, aber mit filmischen Instrumenten die Atmosphäre des Gemäldes Velasquez' rekonstruiert.

Picasso hat in einer Studie eine Reihe (insgesamt 44 Variationen) von *Las Meninas*-Wiederbildern, Referenz-Wiederbildern geschaffen. Jedes Gemälde hat eine ganz unterschiedliche Struktur und Farbwelt. Nach Picassos Wiederbildern wurden noch andere Wiederbilder geschaffen, die gleichzeitig auf *Las Meninas* und Picassos *Las Meninas* referieren. Mehrere Künstler haben Picasso-ähnliche Wiederbilder als Hommage geschaffen, diese werden verdoppelt, potenziert und funktioniert als Referenz-Wiederbilder, wie z.B. *Homenaje a Picasso* von Roy Lichtenstein und *Hommage a Picasso* von Richard Hamilton. Mit der Verdopplung wird eine Parallelität und eine Rivalität zwischen dem Original-Bild und dem ersten Referenz-Bild geschaffen, weil beide in dem zweiten Referenz-Bild nur hypothetisch anwesend sind. Auf jeden Fall hat das Original-Bild mehrere Referenz-Bilder inspiriert und schafft damit einen neuen Hintergrund, der als Originalbild für die zweiten Referenz-Wiederbilder fungiert. Theoretisch ist es möglich, zahlreiche Referenz-Wiederbilder von einem einzigen Original- oder Vor-Bild zu schaffen; aber normalerweise existieren in der Kunstpraxis nur ein oder zwei Referenz-Bilder.

Las Meninas inspiriert auch ganz ungewöhnliche Formen von Referenz-Wiederbildern, in denen nur einige Struktur-Elemente wiederholt werden und sonst keine Form- oder Farbelemente. Ein solches Beispiel wäre Salvador Dalis Gemälde *Las Meninas*, das keine Figuren enthält, die auf das Vor-Bild referieren könnten. So bleibt nur die Platzierung der Figuren in den Original-Bildern als festes Element in den Wiederbildern, und statt Figuren treffen wir gemalte Zahlen. Eine andere Art der Wiederbilder, die die *Las Meninas* wiederholt haben, sind die Kopien-Wiederbilder. Luis Barba hat die *Las meninas según Velázquez* geschaffen, wo eine einfache Kopie, Fotokopie von *Las Meninas* mit Neuelementen ergänzt wurde, nämlich mit zwei Zuschauern der heutigen Zeit. Ein ähnliches Wiederfilm-Modell hat Zbigniew Rybczinski in seinem Film *Steps* eingeführt, in dem in eine Kopie von Eisensteins *Panzerkreuzer Potemkin* (1925) ganz einfach amerikanische Touristen treten, die nicht nur den Ort der Verfilmung bewundern, sondern an der Geschichte des Film teilnehmen, ohne jedoch eine ganzheitliche Präsenz, weil sie als Besucher des Films vor der Gefahr des Geschehens geschützt sind.

Die Kopie-Wiederbilder haben zwei verschiedene Formen: bearbeitete und nicht bearbeitete Varianten. Wenn ein Wiederbild nicht bearbeitet ist, ist es nur eine einfache Kopie. *Mona Lisa* ist nicht nur eines der bekanntesten, vielleicht das bekannteste Gemälde der Kunstgeschichte, sondern auch eine

Quelle für zahlreiche Wiederbild-Produktionen. Ganz früh haben Autoren Leonardo da Vincis *Mona Lisa* als Inspiration benutzt. Als ein besonderes, ausdrückliches Beispiel für das innere Wiederbild, in dem die Mona Lisa als manuelle Kopie anwesend ist, kann man Cesare Maccaris Gemälde wählen, in dem Leonardo selbst präsentiert wird, im Schaffensprozess der Mona Lisa. Dieses Gemälde ist ein Atelier-Gemälde, das die Produktion des renommierten Bildes wiedererweckt und auch Lisa del Giocondo, das wirkliche Subjekt des Bildes, darstellt. In diesem Gemälde treffen wir eine verdoppelte Mona Lisa; eine, die Leonardo malt, und eine, die von Maccari gemalt ist. Leonardos Bild ist hier ein teilweises inneres Wiederbild: Wir sehen nicht das ganze Tableau, in dem Mona Lisa von Leonardo dargestellt wird, ein Stück fehlt, weil im Schaffensprozess die Bekleidung des Meisters den unteren Teil des Gemäldes abdeckt.

Die Atelier-Bilder, als Bildkompositions-Modell und als Bild-Thema, waren in der Malerei des 19. Jahrhunderts sehr verbreitet. Samuel F. B. Morse hat auch ein Atelier-Bild gefertigt, die *Gallery of the Louvre* (1831-1833), in dem die *Mona Lisa* als eines von mehreren Bildern dargestellt wird, die an der Wand des Louvre hängen. Daneben sehen wir mehrere Künstler, die Kopien von verschiedenen Gemälden verwirklichen. Hier ist die *Mona Lisa* also nur eines von mehreren Bildern, ihre Einzigartigkeit ist nicht akzentuiert und kommt nicht zur Evidenz, ihr Wert ist ähnlich oder gleich mit dem Wert der anderen Gemälde. Jedes Gemälde, das in diesem Bild dargestellt ist, wird ohne Ausnahme Wiederbild. Morses Gemälde ist ein Dokument über den Louvre und wiederholt das Ausstellungskonzept im Schaffungsjahr. *Mona Lisa* ist in diesem Bild eine manuelle Kopie, ein Kopie-Wiederbild.

Nicht nur unterschiedliche Kopien sind nach der *Mona Lisa* geschaffen, die Wiederholungsmethoden sind dabei ganz verschieden. Eugen Bataille hat eine Illustration von Mona Lisa in Schwarz-Weiß dargestellt. Hier fehlen die Farben und der Glanz des Bildes. Die minimalisierte Kopie ist ein bearbeitetes Wiederbild, in dem ganz ironisch und sarkastisch Mona Lisa raucht und in der Hand eine Pfeife hält. Mit dieser karikaturistischen Wiederdarstellung der Mona Lisa bekommt das Originalbild eine neue Bedeutung: Das Schönheitsideal, das Leonardos Gemälde berühmt gemacht hat, wird befragt, kritisiert, ironisiert und durch das moderne Menschen- und Frauenbild abgelöst.

Mit dem Konstruktivismus kehrt die Montagetechnik und damit auch die Wiederbilder zurück. Kasimir Malewitsch hat ein Gemälde mit dem Titel *Komposition mit Mona Lisa* (1914) gemalt. Dieses Gemälde ist mit Collage-Elementen geschaffen, wo wir neben anderen kleinen Wiederbild-Flecken, auch ein Mona Lisa-Wiederbild treffen, eine zerstörte, kleine Reproduktion, die vorher eine Zeitschrift-Illustration war. Das Mona Lisa-Wiederbild ist nicht vollständig, es ist eine verkleinerte Reproduktion und in Sepia dargestellt. Dieser kleine Ausschnitt ist gespalten, was auch eine moralische Bedeutung hat. Der Wert der Mona Lisa ist nicht so hoch und nicht so stark wie früher, das Bild kann auch in diesem zerstörten Zustand präsentiert werden. Diese Wertlosigkeit ist akzentuiert mit einer zweifachen Durchstreichung mit rotem

Bleistift. So wird auch eine Annullierung des Bildes suggeriert. Trotz dieser negativen Bedeutungen dominiert das Mona Lisa-Wiederbild als einziges figuratives Element das gesamte Gemälde von Malewitsch, und übersteigt die ganze Komposition. Nicht nur die figurative Darstellung, sondern auch die Bekanntheit der *Mona Lisa* fokussiert dabei die Aufmerksamkeit der Zuschauer.

Salvador Dalis *Selbstportrait (Self Portrait as Mona Lisa, 1954)* ist auch eine Art von Karikatur, eine bipolare Kritik von Leonardos Bild und auch von sich selbst. Mehrere Paradoxien bildet Dalis Mona-Lisa-Wiederbild, das Bild ist ein Hybrid der zwei Bilder, zwei Geschlechter, zwei Epochen, zwei Atmosphären.

Die Mona Lisa erscheint auch als ein serielles Bild. Andy Warhol hat mit einer Stempel-Methode ein Bild geschaffen (1963), in dem etwa 30 Mal in verschiedenen Farben die Mona Lisa re-gestaltet wurde. Die Pop-Art hat eine sehr große Zuneigung, serielle Bilder zu gestalten und sie hat mit mehrfachen Wiederholungen nicht nur eine Kritik der Reproduzierbarkeit (Walter Benjamin) akzentuiert, sondern auch des seriellen Lebens, der Industrialisierung des Lebens und der Kunst. Mit dem Wiederholungsakt haben die Pop-Künstler eine Vertiefung und eine Neuwertung der Dinge, der Menschen, der Kunstwerke akzentuiert. Dieser Wiederbildtyp, das serielle Wiederbild ist ein potenziertes Wiederbild.

2.4 Wiederbilder als Reproduktionen

Fast jedes Wiederbild verliert mit der Reproduktion seine eigene Materialität und Medialität und erhält eine neue Materialität, z.B. kann ein Gemälde von Picasso als Zeitungsillustration erscheinen und später zu einem Collagen-Element werden. Ein Foto in einem Film verändert auch seine Medialität. Meistens erhalten Wiederbilder, die in Zeitschriften präsentiert werden, eine Foto(Kopie)-Medialität. Die Ausnahmen sind, wenn über ein Gemälde ein Gemälde-Wiederbild verwirklicht wird, wenn ein Foto fotografiert oder ein Film wiederverfilmt wird.

Es gibt auch die Möglichkeit, ein schon existierendes Bild in einem neuen Bild ohne Reproduktion, in seiner eigenen Totalität nochmals zu benutzen, das wäre das Original-Wiederbild. Mit dieser Verwendung wird das Wiederbild in das neue Bild eingebaut und dieser Akt wird einzigartig und nicht mehr wiederholbar.

Im Folgenden beschäftige ich mich mit den Kopie-Wiederbildern, die als Reproduktionen erscheinen. Die Reproduktion selbst kann eine manuelle oder eine technische Reproduktion – nach Benjamins Terminologie – sein. Benjamin akzentuiert, dass jedes Kunstwerk reproduzierbar ist. Jedes Kunstwerk ist einzigartig in seiner ersten Erscheinung und danach wird diese Einzigartigkeit in den späteren Wiederholungsakten eingelöst. Wie Benjamin formuliert, ist die Wiederholung eine der elementarsten Zuneigungen des Menschen, etwas wieder zu gestalten und wieder zu schaffen, ein vorheriges

Modell als Schutz, als Versicherung, als ein sicheres Vor-Bild zu benutzen und wieder zu verwirklichen. Die Reproduktion selbst, in diesem Sinne der Wiederholung, ist ein natürlicher Akt der menschlichen Schaffungswelt. »Das Kunstwerk ist grundsätzlich immer reproduzierbar gewesen. Was Menschen gemacht hatten, das konnte immer von Menschen nachgemacht werden« (BENJAMIN 2006: 9).

Bevor ich die Reproduktionstypologie untersuche, reformuliere ich die ontologische Frage über der Reproduktion. Was bedeutet eigentlich Reproduktion? Re-Produktion mit lateinischen Wurzeln referiert auf die Wiederholung des Schaffens, der Realisierung. Die technische Reproduktion ist eine schnelle, einfache Art der Reproduktion, die mit Hilfe einer Maschine, eines Geräts verwirklicht ist. Die technische Reproduktion – gegenüber der manuellen Reproduktion, wie z.B. beim wiederholten Malen, wiederholten Zeichnen – ist eine einfache Art der Vervielfältigung, die sehr schnell viele Kopien produzieren kann. Mit technischen Reproduktionen verlieren einige Medien ihre Materialität, wie z.B. Gemälde, Zeichnungen und Statuen. Jedoch vervielfältigen sich die elektronisch oder digital verwirklichten Medien, ohne dass sie ihre eigene Medialität oder Materialität verlieren müssen. Nur der Erscheinungsort der Kopien weicht ab. Ganz natürlich weichen mit der Wiederholung auch die raum-zeitlichen Koordinaten des Bildes von der Materialität des Vorbildes ab. Der Mythos der Originalität ist an das Konzept des Benjamin'schen Aura-Begriffs gekoppelt. Benjamin macht sich Sorgen über die Verminderung oder das Verlieren der Aura des Kunstwerks. Was bedeutet für Benjamin die Aura eines Kunstwerkes?

Die Einzigartigkeit, die Einmaligkeit eines Kunstwerks ist eng verbunden mit seiner Aura. Die Aura ist nach Benjamin nur einmal anwesend, sie ist abhängig von der ersten Erscheinung. Heute, wenn wir die endlosen Möglichkeiten der Reproduktion verwirklichen und erleben können, ist es möglich zu sagen, dass die Reproduktionen selbst ihre eigene Aura haben, jede Wiederholung holt sich ihre eigene Aura. Diese muss nicht mit der Aura des Originals identisch sein, sondern hat eine besondere, ausdrückliche Aura, die mit der Wiederholung selbst erscheint, auch als ein Teil der Original-Aura und bekommt als Zusatz eine neue Aura. Die Aura, wie Benjamin definiert, ist eine »einmalige Erscheinung einer Ferne« (BENJAMIN 2006: 16). Das Bild selbst können wir als Erscheinung einer Ferne definieren, ein wiederholtes Bild als eine verdoppelte Erscheinung einer Ferne. Darum kann es eine verdoppelte Aura haben und wird der Gefahr unterstellt, dass die Aura des Originals verschwinden kann. Es wäre fraglich, ob die Aura mit der Wiederholung, die die Einmaligkeit annulliert, verschwindet oder nicht. Das Wiederbild selbst ist auch eine einmalige Erscheinung einer Ferne, im Fall des Wiederbildes ist die Ferne selbst das Bild, das wiederholt wird. Als logische Folge gilt: Jedes Wiederbild hat seine eigene Aura, weil jedes Wiederbild ein Bild ist und jedes Bild seine eigene Aura hat, auch die Kopienbilder.

Ein Foto als Wiederbild, das ein Gemälde repräsentiert, ist selbst ein Original-Bild, nicht im Sinne der Wiederholung, sondern im Sinne einer neu-

en Erscheinungsform, eines schon existierenden Bildes und es bekommt damit neue Koordinaten, Materialität und Medialität. Die Kontextualität, der Zweck der Benutzung des Wiederbildes erneuert das wiederholte Bild, erfrischt und verändert die Originalvariante, aber diese Veränderungen, Erneuerungen müssen wir nicht als einen negativen Effekt verstehen und wir müssen auch nicht den Originalwert oder die kennzeichnende Aura der Originalwerke mit der Wiederholung als beschädigt betrachten. Die Wiederholung bildet eine neue Aura-Dimension. Ohne Picassos Interpretation wird Leonardos Werk (*Mona Lisa*) ärmer. Durch jede Wiederholungsform und jeden Wiederholungsakt – sei es nur die einfachste Zeitschrift-Illustration, durch eine fotografisch-technische Reproduktion – wird die Anwesenheit des Originalbildes akzentuiert und als Referenzpunkt tiefer in der Benutzung eingepägt und mit neuen Bedeutungen bereichert.

2.5 Pseudo-Wiederbilder

Die Wiederbild-Formel lautet: Ein Vor-Bild wird mit Hilfe eines Wiederholungsaktes in einem neuen Bild, in sogenannten Wiederbildern, nochmal einmal präsentiert. Das aufnehmende Bild ist das Neubild, in dessen Struktur ein Wiederbild eingebaut ist. Ein Wiederbild kann als integrales Bild oder als Teil-Bild in einem anderen Bild erscheinen. Andererseits ist ein Wiederbild ein wiederholendes ganzes Bild oder nur ein Teil eines Vor-Bildes.

Wiederbild (nach Erscheinungsform)	
integrales Wiederbild: Die ganze Vorbild-Kopie bedeutet das ganze Wiederbild.	integriertes Wiederbild (Bild im Bild): Das ganze Wiederbild ist nur ein Teil des aufzunehmenden Bildes.

Wiederbild (nach Art der Wiederholung)	
Total-Wiederbild: Das gesamte Vorbild wird wiederholt.	Teil-Wiederbild: Nur ein Teil des Vorbildes wird als Wiederbild verwendet.

Normalerweise hat jedes Wiederbild ein Vor-Bild, ein schon existierendes Bild, ein reales Bild. Es gibt auch Wiederbilder, die kein Vor-Bild haben. Das sind die Pseudo-Wiederbilder.

Jedes Bild, das allein steht – im atomistischen Sinne – ist kein Wiederbild. Ein Wiederbild taucht nur dann auf, wenn es in Kontakt mit einem anderen Bild tritt. Das heißt, jedes Wiederbild ist ein Bild im Bild. Aber nicht jedes Bild im Bild kann ein richtiges Wiederbild sein, weil das Wiederbild immer ein Bild voraussetzt, das vor dem zweiten, aufnehmenden Bild existiert hat, und zwar in einem anderen Bereich, in einer anderen Form, in einer anderen Medialität, an einem anderen Ort. In diesem Sinne können wir in der Malerei existierende Bild-im-Bild-Kompositionen nicht immer als einfache Wiederbilder behandeln, wenn die Vor-Bilder mentale Bilder sind, die einmalig in einem Bild existieren. Diese Bilder haben keine Vor-Existenz. Sie sind keine

echten Wiederbilder. Ich nenne diese Art von Wiederbildern Pseudo-Wiederbilder.

In der Magrittschen Malerei gibt es eine wichtige Reihe von Gemälden, die Pseudo-Wiederbilder darstellen, wo Bilder in Bildern gemalt sind, meistens Gemälde im Gemälde. Eines der überraschenden Elemente dieser Pseudo-Wiederbilder ist die Pseudo-Kontinuität, die Beständigkeit zweier Bilder. Das Pseudo-Wiederbild, das als Wiederholtes funktioniert, präsentiert das zentrale Element, das in den aufzunehmenden Bildern erscheint und fortgeführt wird. Das Landschaftsbild, das in *Die Beschaffenheit des Menschen* (1933) dargestellt wird, erscheint zugleich in zwei Rahmen, dem Rahmen der gemalten Leinwand, die an der Holzstaffelei steht, und dem Rahmen des Fensters. Das Fenster bietet die Information und Inspirationsquelle, aber zwischen der gemalten und der realen Landschaft gibt es nur eine Bilderkante. Mit Hilfe der Malerei können wir nur die gemalte Realität erreichen und kennenlernen. Die von den Malern perzipierte Landschaft bleibt uns ein Rätsel, ein Geheimnis, ein unbekanntes Stück der Welt. Die Kontinuität-Wiederbilder bei Magritte schaffen einen Teufelskreis, sie akzentuieren, betonen die Ungewissheit der Bildgrenzen und Realitätsgrenzen.

Was ist ein Pseudo-Wiederbild eigentlich? Wenn in einem Bild ein anderes Bild erscheint, ohne dass ein reales vor-existierendes Bild im Hintergrund steht, dann haben wir es mit Pseudo-Wiederbildern zu tun. Das Pseudo-Wiederbild wird gleichzeitig und gemeinsam mit dem aufzunehmenden Bild geschaffen, das vorher nur als Idee, als Konzept, als mentales Bild existierte. Wie jedes Wiederbild referiert auch das Pseudo-Wiederbild immer auf ein anderes Bild, dieses Mal auf ein abwesendes Bild, das jedoch als ein reales Bild dargestellt wird.

Der integrierte, angeschlossene Rahmen in einem Gemälde verändert die innere Grundstruktur, das Gerüst eines Wiederbildes, unabhängig davon, ob wir mit einem realen Wiederbild rechnen müssen oder nicht. *Die Springflut* (Magritte, 1951) repräsentiert ein paar Wolken und ganz trüb aufstoßende, in regelmäßigen Distanzen einige Bällchen-Planeten. Es ist ganz eindeutig, dass dieses Wiederbild ein Pseudo-Wiederbild ist, aber wir können unterstellen, dass nur der Bilderrahmen und die Planeten ein künstliches Element des Bildes im Bild ist und die Wolken die nachgeahmten Realität-Stückchen sind. Das aufnehmende Bild hat einen schwarzen Hintergrund und die Steine sind auch ganz künstlich dargestellt, darum müssen wir die ganze Bildkomposition als ein inneres, mentales Bild entwerfen. Das Wiederbild ist ein Fantasie-Bild, das im surrealistischen Sinne potenziert ist, der Gemäldeinhalt führt zu einer anderen bildhermeneutischen Interpretation als in dem Fall, wenn ohne Rahmen, Wolken, Steine und Dunkelheit das Gemälde gemalt worden wäre.

Wie hoch der Eindeutigkeitsgrad, die Wahrscheinlichkeit des Pseudo-Status' eines Wiederbildes ist, ist immer abhängig von der Zielsetzung des künstlerischen Akts, von kulturellen, kunstgeschichtlichen, informativen Vorkenntnissen des Betrachters sowie der Bekanntheit des wiederholten Bildes.

In diesem Sinne können wir die Wiederbilder in zwei große Gruppen einordnen, in die erste Gruppe gehören Wiederbilder, die ganz berühmte Bilder wiederholen, in die zweite gehören Wiederbilder, die meistens unbekannt sind, die Pseudo-Wiederbilder können auch nach unbekanntem Vor-Bildern verwirklicht werden. Bei unbekanntem Wiederbildern ist es immer schwierig die Richtigkeit, den Realitätsgrund des Vor-Bildes zu entscheiden und hier kann der Betrachter zwei verschiedene, widersprüchliche Arten des Umgangs entwickeln, entweder forscht er weiter und sucht den realen Hintergrund der Wiederbilder oder er geht einen anderen hermeneutischen Weg und formuliert eine eigene Interpretation, bei der Fantasie und subjektive Argumente eine ganz wichtige Rolle spielen.

Samuel van Hoogstraten stellt in seinem Gemälde *Die Pantoffeln* (1658) einen Flur dar, in dem drei Räume präsentiert werden, der Flur selbst und zwei Zimmer. Jeder Raum ist ganz geheimnisvoll und bietet ganz wenige Informationen, aber die Atmosphäre und die Details definieren unmittelbar den Zusammenhang und füllen die Leerstellen des Bildes. Im hinteren Raum sehen wir zwei Bilderrahmen, wobei nicht ganz klar ist, ob es bei dem einen um einen Spiegel oder ein Gemälde handelt. Nur der Bilderrahmen kann einige Hinweise zu dem Bild oder dem Spiegelsinn des Eingerahmten geben. Höchstwahrscheinlich sind beides Gemälde, aber es ist nicht ausgeschlossen, dass einer oder beiden Rahmen einen Spiegel hat. Das Gemälde selbst ist keine Hilfe bei der Identifizierung des Wiederbildes. Es ist möglich, die Rahmeninhalte als Wiederbilder zu betrachten, und es ist eine Interpretationsmöglichkeit, es als reales, richtiges Wiederbild oder als ein Pseudo-Wiederbild zu betrachten.

Der Verrat der Bilder (1928) ist ein potenziertes Magritte-Werk und es ist möglich, weiter zu steigern, weiterzudenken, weiter zu potenzieren. Gilles Deleuze hat ein faszinierendes Foto, auf dem Spiegelbilder als Wiederbilder ein endloses Bild gestalten, die Figur – Deleuze selbst – verdoppelt sich erstens im Spiegel, dann reflektiert sie sich im gegenüberstehenden Spiegel, der das Spiegelbild wiederholt.

Aus technischen Gründen gibt es keine Möglichkeit, im Film Pseudo-Wiederbilder zu erzeugen, weil im Film jedes verfilmte Element einen realen Hintergrund haben muss, anders ist der Verfilmungsakt nicht möglich. Es ist möglich, mit digitaler Bearbeitung Pseudo-Wiederbilder hinzuzufügen, aber in diesem Fall tritt das Filmbild im Standbild zurück und wir würden nicht mehr über Verfilmung, sondern über eine Filmbearbeitung sprechen. Auf jeden Fall fordert der Film immer verfilmbare Realitäten als Grundelement, die später mit filmischen Techniken und Mitteln wieder bearbeitet werden können. Daher muss das Wiederbild irgendwie vorher existieren, wodurch die Möglichkeit seines Pseudo-Status' eher weniger gegeben ist als im Fall der Malerei. Ausnahmen bilden die Zeichentrickfilme, die auch Bewegungsbilder sind, aber keine Vor-Filme haben müssen, wenn sie als Wiederfilme benutzt werden.

3. Wiederbild-Typologie

Die Wiederbilder erscheinen in verschiedenen Formen, haben verschiedene Medialitäten, sind in unterschiedlichen Konfigurationen, Aufstellungen eingestellt und darum ist es möglich und ist es nötig, eine Kategorisierung, eine Typologisierung vorzunehmen. Bis jetzt haben wir uns mit einigen Formen des Wiederbildes beschäftigt, nämlich mit den Reproduktions-Wiederbildern und mit den Pseudo-Wiederbildern als typische Wiederbilderscheinungsformen. Im Folgenden möchte ich eine Kategorisierung nach unterschiedlichen Gründen, unterschiedlichen Ansätzen vornehmen. Erstens möchte ich die verschiedenen Wiederbildformen benennen und bestimmen, für jedes ein Beispiel geben, und dabei unter anderem auch Wiederbilder im Film untersuchen.

3.1 Das Wiederbild nach Erscheinungsformen

a) integrales Wiederbild: Das ganze Vorbild ist als Wiederbild präsent und die Größe des Wiederbildes stimmt mit der Größe des aufnehmenden Bildes überein, egal ob es die gleiche Größe hat wie die Originalvariante oder nicht, egal ob es sich um einfache Kopien oder bearbeitete Wiederbilder handelt.

Beispiel: Eugene Bataille: *La Joconde fumant la pipe in Le Rire* (1887)

b) integriertes Wiederbild: Das Wiederbild ist nur ein Teil des aufnehmenden Bildes, das Wiederbild ist als Maß kleiner als das aufnehmende Bild, egal welche Beziehung es zum Vorbild hat, ob es kleiner, größer oder bearbeitet, nicht bearbeitet ist, das ganze Vorbild oder nur ein Teil von diesem für das Wiederbild verwendet wird. Das integrierte Wiederbild ist ein bemerkbares Bild im Bild.

Beispiel: Cesare Maccari: *Leonardo che ritrae la Gioconda* (1863)

3.2 Das Wiederbild nach Art der Wiederholung des Vorbildes

a) Total-Wiederbild: Das ganze Wiederbild ist eine Wiederholung, egal ob es ein integrales oder integriertes Wiederbild ist.

Beispiel: Morse Samuel F. B.: *Gallery of the Louvre* (1831-1833)

b) Teil-Wiederbild: Das Wiederbild ist nur ein Teil des Vorbildes, egal ob es ein integrales oder integriertes Wiederbild ist.

b.1) integrales Detail-Wiederbild: Das Vorbild-Detail erfüllt als Wiederbild das ganze aufnehmende Bild.

Beispiel: Jan Vermeer van Delft: *Das Liebesbrief* (1669-1670)

b.2) integriertes Detail-Wiederbild: Das Wiederbild, das nur ein Detail vom Vorbild ist, macht nur einen Teil des aufnehmenden Bildes aus.

Beispiel: Jan Vermeer van Delft: *Sitzende Virginalspielerin* (1673-1675)

3.3 Das Wiederbild nach Stamm des Vorbildes

a) externe Wiederbilder: Das Vorbild ist ein selbstständiges, reales Bild, das außerhalb des aufnehmenden Bildes bereits vorher existiert hat.

Beispiel: Kasimir Malewitsch: *Komposition mit Mona Lisa* (1914)

b) interne Wiederbilder: Dasselbe Wiederbild ist mehrmals im aufnehmenden Bild anwesend.

Beispiel: Andy Warhol: *Mona Lisa* (1963)

c) autobiografisches Wiederbild: Das Vorbild ist ein vorheriges Bild desselben Autors.

Beispiel: Rene Magritte: *Die zwei Mysterien* (1966)

3.4 Das Wiederbild nach Status des Vorbildes

a) reales Wiederbild: Das Vorbild existiert in der Realität wirklich, es hat eine eigene Materialität und Medialität und deutliche Koordinaten, an denen es örtlich und zeitlich gefunden werden kann.

Beispiel: Andy Warhol: *Mona Lisa* (1963)

b) Pseudo-Wiederbild: Das Vorbild existiert nicht real; es hat keine Materialität, sondern existiert nur als mentales Vorbild.

Beispiel: Rene Magritte: *Die Springflut* (1951)

3.5 Das Wiederbild nach materieller Erscheinung

a) materielle Wiederbilder: Das ganze Vorbild ist mit dem Wiederbild identisch. Ganz selten wird diese Wiederholungsform verwendet und es ist fraglich, ob im Fall zum Beispiel einer Performance ein echtes Bild, das benutzt wird, als Wiederbild betrachtet werden kann. Das untere Beispiel ist ein Stück der experimentellen Serie Gerhard Richters, ein Stück eines neuen Genres und zwar der bemalten Fotografie. Hier ist das Wiederbild ein Foto, das eigentlich einmalig ist, aber nicht im Sinne der Originalität, weil es möglich ist, mehrere gleiche Fotos zu entwickeln, trotzdem können wir über ein materiel-

les Wiederbild sprechen (Hier sprechen wir nicht über eine Kopie des Fotos, sondern über ein Foto).

Beispiel: Gerhard Richter: *Wasserlandschaften*, 21.05.2008, übermalte Fotografien

b. Kopie-Wiederbilder: Das Vorbild, das Originalbild ist mit dem Wiederbild nicht identisch. Allerdings kann das Wiederbild mit dem aufnehmenden Bild identisch sein und muss nicht nur als Bild im Bild erscheinen.

b.1. manuell gestaltete Wiederbilder: Das Wiederbild wird mit manuellen Techniken, wie Malerei, Zeichnungen neugestaltet, egal ob es ein integrales oder integriertes Wiederbild ist. Das Endprodukt muss nicht in jedem Detail mit dem Vorbild eine Identität suggerierende Konstruktion sein, nur die Ähnlichkeit und die Wiedererkennbarkeit des Vorbildes müssen funktionieren.

Beispiel: Pablo Picasso: *Las Meninas* (1957)

b.2. technisch reproduzierte Wiederbilder: Das Wiederbild wird mit technischen Werkzeugen erreicht. In diesem Fall soll die Kopie identisch-ähnlich sein, weil die technischen Getriebe unter anderem darum benutzt sind, dass die Kopie möglichst perfekt wird. Aber das ist keine Regel. Es ist die Möglichkeit, dass eine Kopie ganz unscharf und körnig ist, planmäßig, mit einem künstlerischen Zweck oder aus einem ästhetischen Grund so verwirklicht.

Beispiel: Andy Warhol: *Mona Lisa* (1963)

3.6 Das Wiederbild nach Ähnlichkeitsgrad des Vorbildes

a) identitätsgestaltende Wiederbilder (starke Wiederbilder): Wie die Kopie-Wiederbilder haben sie meistens einen hohen Ähnlichkeitsgrad mit dem Vorbild (z.B. ein Foto von einem Gemälde).

Beispiel: ein Foto von Diego Velasquez' *Las Meninas* (1656)

b) Referenz-Wiederbilder (schwache Wiederbilder): Diese haben einen niedrigen Ähnlichkeitsgrad mit dem Vorbild.

Beispiel: Salvador Dali: *Las Meninas* (1957)

3.7 Das Wiederbild nach medialer Zugehörigkeit

a) homogene Wiederbilder: Das Wiederbild hat die gleiche Medialität wie das Vorbild, wie z.B. Gemälde von Gemälden, Fotos von Fotos, Filme in Filmen.

Beispiel: Willem van Haecht: *Apelles malt Campaspe* (1630)

b) heterogene Wiederbilder: Das Wiederbild hat eine andere Medialität als das Vorbild, wie z. B. ein Foto von einem Gemälde, ein Foto von einem Film, ein Film über ein Foto, ein Film über ein Gemälde.

Beispiel: Fellini: *Casanova* (1976)

3.8 Das Wiederbild nach zeit-räumlichen Attributen

a) Wiederbilder als Standbilder (Kategorisierung nach medialer Verschiedenheit und mediale Kombinationsmöglichkeiten der Wiederbildproduktion):

- Foto im Foto, Foto über Foto (materielle od. neugestaltete Wiederbilder)
- Foto über Film
- Foto über Gemälde, Foto über Zeichnung
- Gemälde über Gemälde
- Gemälde über Fotos
- Gemälde an Fotos oder Zeichnung

b) Wiederbilder als Bewegungsbilder (Wiederbilder, die im Film erscheinen):

- Foto im Film
- Gemälde im Film
- Zeichnung im Film
- Film im Film – nach Genre
- Dokumentarfilm im Film
- Spielfilm im Film
- Zeichentrickfilm im Film
- Theaterfilm im Film oder verfilmtes Theater im Film

c) Wiederfilme – nach Menge des Wiederfilmes, der im Film erscheint:

- Wiederfilme im Rahmen
- Wiederfilm im Fernsehen
- Wiederfilm im Kino
- Wiederfilm im Kameraanzeiger
- Wiederfilme als Montageelemente

3.9 Wiederbilder nach Menge der Wiederbildzahl in einem aufnehmenden Bild

a) ein Wiederbild in einem aufnehmenden Bild:

Beispiel: Lothar Wolleh: *Rene Magritte* (1967, Fotografie)

b) mehrere Wiederbilder in einem aufnehmenden Bild: Hier trennen wir nicht die zwei, drei, vier usw. in jeder Wiederbild-Menge.

Beispiel: Peter Blake: *Auf dem Balkon* (1955-1957)

c) potenzierte Wiederbilder: Das aufnehmende Bild enthält wenigstens zwei Wiederbilder.

c.1) homogen-potenzierte Wiederbilder: Das gleiche Bild wiederholt sich mehrmals im gleichen aufnehmenden Bild. Es existiert also nur ein einziges Vorbild für die Wiederbilder.

Beispiel: Andy Warhol: *Statue of Liberty* (1962)

c.2) heterogen-potenzierte Wiederbilder: Verschiedene Wiederbilder erscheinen im gleichen aufnehmenden Bild. Es existieren also mehrere Vorbilder für die Wiederbilder.

Beispiel: Peter Blake: *Auf dem Balkon* (1955-1957)

3.10 Potenzierte Wiederbilder – nach der Erscheinungsform im aufnehmenden Bild

a) sukzessiv potenzierte Wiederbilder: Die Wiederbilder sind im aufnehmenden Bild nebeneinander dargestellt.

Beispiel: Willem van Haecht: *Apelles malt Campaspe* (1630)

b) implantierte (Matrjoschka) - potenzierte Wiederbilder: Die Wiederbilder sind immer in einem anderen Wiederbild dargestellt. Die Ausnahme ist das erste Wiederbild, das einen richtigen Kontakt mit dem aufnehmenden Bild hat.

Beispiel: M.C. Escher: *Print Gallery* (1956)

4. Kategorisierung des Wiederbildes

Potenzierte Wiederbilder	
sukzessive Wiederbilder	Matrjoschka (implantierte) Wiederbilder

Wiederbilder	
homogen-mediale	heterogen-mediale

Wiederbilder	
identitätsgestaltende Wiederbilder (Kopien) (starke Wiederbilder)	Referenz-Wiederbilder (schwache Wiederbilder)

Wiederbild																				
reales Wiederbild		Pseudo-Wiederbild																		
äußeres Wiederbild			inneres Wiederbild																	
externes Wiederbild		autobiografisches Wiederbild																		
materielles Wiederbild	technisch neugestaltetes Wiederbild		manuell neugestaltetes, bearbeitetes Wiederbild																	
Wiederbild als Standbild			Wiederbild als Bewegungsbild																	
Foto im Foto	Gemälde im Foto	Foto im Gemälde	Gemälde über Foto	Gemälde im Gemälde																
			<table border="1"> <tr> <td>Foto im Film</td> <td>Gemälde im Film</td> <td>Film im Film</td> <td>Zeichnung im Film</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Film im Film</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dokumentarfilm im Film</td> <td>Spielfilm im Film</td> <td colspan="2">Zeichentrickfilm im Film</td> </tr> <tr> <td>Wiederm im Fernsehen</td> <td>Wiederm im Kino</td> <td>Wiederm im Kameraanzeiger</td> <td>Wiederm ohne inneren Rahmen</td> </tr> </table>		Foto im Film	Gemälde im Film	Film im Film	Zeichnung im Film	Film im Film				Dokumentarfilm im Film	Spielfilm im Film	Zeichentrickfilm im Film		Wiederm im Fernsehen	Wiederm im Kino	Wiederm im Kameraanzeiger	Wiederm ohne inneren Rahmen
Foto im Film	Gemälde im Film	Film im Film	Zeichnung im Film																	
Film im Film																				
Dokumentarfilm im Film	Spielfilm im Film	Zeichentrickfilm im Film																		
Wiederm im Fernsehen	Wiederm im Kino	Wiederm im Kameraanzeiger	Wiederm ohne inneren Rahmen																	

homogene Wiederbilder				heterogene Wiederbilder				
Foto im Foto	Gemälde im Gemälde	Film im Film	Zeichnung in Zeichnung	Foto im Gemälde	Gemälde im Foto	Foto im Film	Gemälde im Film	Film im Foto

Literatur

- BENJAMIN, WALTER: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. 30. Auflage. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2006
- KIERKEGAARD, SÖREN: *Die Wiederholung. Drei erbauliche Reden*. 3. Auflage. Gütersloh [Güterloher Verlag] 1998
- KOEBNER, THOMAS: Koexistenz und Sukzession. Zur bipolaren Bauform von Filmbildern. In: KOEBNER, THOMAS, THOMAS MEDER (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München [Text+Kritik] 2006, S. 62-73
- STOICHITA, VICTOR I.: *Das selbstbewusste Bild. Der Ursprung der Metamalerei*. München [Fink] 1998

Johannes Baumann

Zur (kulturellen) Subjektivität im Fremdbild

Abstract

Even more than any interpretation of everyday ›reality‹ it is the contemplation of another culture that is subject to both the respective beholder's complex and comprehensive intellectual precondition. Mental images of another culture consist of transpositions and projections of mostly unconscious or unquestioned points of view and ways of perceiving of the external beholder's culture of origin onto differently conditioned circumstances and phenomena – furnished with meaning derived from a hardly perceivable cultural setting which in addition is possibly founded or legitimated in an incomprehensible way. The specific preconception structure is a fundamental cognitive handicap when contemplating other cultures while at the same time images of the other – regarded upon as disguised images of the self – dispose of a certain potential as means of (self-)knowledge.

Using the example of the most influential serial in the field of civic education in Germany – more precisely, those seven issues dealing with China exclusively (published 1961-2005) – this article is aimed at five core issues as raised by Intercultural Hermeneutics. The particular findings as displayed suggest in fact that even an adept beholder is likely to rather recognize her/his very own cultural subjectivity (respectively the one by the bearer of an intellectual image) than finding out about the other culture beyond its surface forms of appearance.

Noch viel mehr als die Interpretation der alltäglichen ›Realität‹ unterliegt diejenige einer anderen Kultur der vielschichtigen und umfassenden Vorbeeinflussung seitens des jeweiligen Betrachters. Fremdbilder sind nichts anderes

als Projektionen bzw. Transpositionen größtenteils unbewusster bzw. nicht in Frage gestellter Standpunkte und Wahrnehmungsweisen auf andersartig konditionierte sowie mit anders gearteter und begründeter Bedeutung versehene Sachverhalte aus einem nur ungenügend erkennbaren Kontext. Die spezifische u.a. kulturell geprägte geistige Disposition ist ein fundamentales kognitives Handicap bei der geistigen Auseinandersetzung mit anderen Kulturen. Als verkapptes Selbstbild betrachtet bergen Fremdbilder gleichzeitig ein potenzielles Instrument für die (Selbst-)Erkenntnis.

In diesem Beitrag werden fünf zentrale Fragestellungen aus dem Kontext der Interkulturellen Hermeneutik aufgegriffen. Der entsprechende Befund aus der einflussreichsten Veröffentlichungsreihe im Bereich der politischen Bildung in Deutschland – genauer gesagt denjenigen sieben Ausgaben, die sich ausschließlich mit China beschäftigen (erschienen 1961-2005) – zeigt exemplarisch, dass selbst ein versierter Betrachter im Fremdbild eher seine ureigene kulturelle Subjektivität (respektive diejenige des Bildurhebers) erkennt, als er letztendlich über das Fremde jenseits seiner sichtbaren Erscheinungsformen erfährt.

Ausgangsbasis für die in diesem Beitrag dargelegten Überlegungen und Ansichten zu den Spezifika von Fremdbildern sind diejenigen sieben Ausgaben der *Informationen zur politischen Bildung*¹, die sich ausschließlich mit China befassen.² Dabei handelt es sich – am Beispiel der Darstellung der Volksrepublik China – um das manifestierte, sprachlich chiffrierte und zusätzlich illustrierte Bild eines Landes aus einem anderen Kulturkreis, im vorliegenden Fall durch die Bundesrepublik Deutschland. Die Analyse des institutionellen Kontextes des Herausgebers³ zeigt deutlich, dass man damit gleichzeitig auch die

¹ Es handelt sich dabei um die älteste und auflagenstärkste Veröffentlichungsreihe der Bundeszentrale für Politische Bildung (bpb), die sich seit 1952 sozialkundlichen, politischen, geografischen und historischen Themen widmet. Die wegen ihres charakteristischen Titelseiten-Layouts im Volksmund als schwarze Hefte bekannten Informationen zur politischen Bildung erscheinen derzeit vierteljährlich und können kostenlos bezogen werden. Etwa zehn Prozent der Gesamtauflage sind reine Länderbilder. Auffällig ist, dass sich alle dort porträtierten 14 Staaten ausschließlich in Europa, Nordamerika und Asien befinden. China hat darunter offensichtlich einen Sonderstatus, denn zu keinem anderen Land sind mehr (Neu-)Auflagen erschienen, nämlich sieben. Die IzpB erscheinen im A4-Format und die fraglichen Ausgaben haben einen Umfang zwischen 20 und 73 Seiten. Die ersten beiden Ausgaben aus den 60er Jahren widmen sich ausschließlich der Geschichte bzw. Wirtschaft Chinas und setzen sich konzeptuell von den späteren Ausgaben ab, die ein umfassendes Chinabild vermitteln wollen. Auflagenzahlen von teilweise über einer Million zeigen deutlich, dass es sich bei den IzpB um die breitenwirksamste Veröffentlichungsreihe im Bereich der politischen Bildung handelt. Angesichts ihrer Verwendung als Lehrerhandreichung kann man von einem Massenmedium sprechen, welches das Chinabild über zwei Generationen maßgeblich geprägt haben muss.

² Konkret handelt es sich um die folgenden (unter Angabe von Erscheinungsjahr und laufender Nummer der Veröffentlichungsreihe genannten) Ausgaben: IzpB 1961 (Nr. 96), IzpB 1962 (Nr. 99), IzpB 1976 (Nr. 166), IzpB 1983 (Nr. 198), IzpB 1990 (Nr. 198), IzpB 1997 (Nr. 198), IzpB 2005 (Nr. 289); die Nummerierung erscheint insofern nicht konsistent, als teilweise stark überarbeitete (Neu-)Auflagen unter der ursprünglichen fortlaufenden Nummer erschienen sind.

³ Im Laufe des 20. Jahrhunderts haben die Vorgängerinstitutionen des Herausgebers, der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), eine wechselhafte Ausrichtung durchlebt: Am Ende des Ersten Weltkriegs als Instrument der Inlandspropaganda gegründet, fungierte dessen Nachfolger in der Weimarer Republik als Mittler der damals neuen Idee der parlamentarischen Demokratie. Während des Nationalsozialismus komplett von der Bildfläche verschwunden, wurde sie als

Außenwahrnehmung (im Sinne einer jeweils aktuellen halboffiziellen Sichtweise) eines Landes vor Augen hat, zu dem zu Beginn des Untersuchungszeitraums (1961-2005) so gut wie kein Kontakt bestand. Besonders im Fall derjenigen IZPB-Ausgaben, die vor der Aufnahme der diplomatischen Beziehungen beider Länder erschienen sind, muss man – und das sogar in doppeltem Sinn – von Fremdbildern als zu erwartende Bildkategorie ausgehen: fremd erstens in der Konnotation *andersartig* und zweitens im Sinne von *nicht vertraut* oder sogar (mit einer Ausnahme zumindest unmittelbar⁴) *unbekannt*.⁵

Die beiden letztgenannten Nebenbedeutungen machen die Paradoxie der Ausgangslage deutlich. Denn was bleibt einem Beobachter – in diesem Fall herausgeberseits den jeweils verantwortlichen Redakteuren der *Bundeszentrale für politische Bildung*, welche mindestens bis zum Zeitpunkt der allmählichen Öffnung Chinas in den 1980er Jahren in der Regel überhaupt keinen direkten Zugang zu ihrem Beobachtungsobjekt besaßen – anderes übrig, als das Chinabild notgedrungen auf Grundlage von vorhandenen Kopien (d.h. den Beschreibungen anderer) sowie unter Zuhilfenahme ihres ›Weltwissens‹ zu entwerfen? Am Beispiel des Fremdbilds wird im vorliegenden Beitrag der Frage nachgegangen, ob dieses vermeintliche Wissen über die Beschaffenheit der Welt nicht vielmehr Aufschluss darüber gibt, *auf welche Art und Weise* wir sie betrachten.

Bundeszentrale für Heimatdienst 1952 zu Zeiten des Kalten Kriegs gleichermaßen als Gegengewicht zur amerikanischen re-education und als pro-demokratisches respektive anti-kommunistisches Sprachrohr neu gegründet. Den heutigen Namen führt die bpb seit 1963. Bei einem Jahresbudget von aktuell knapp 38 Millionen Euro umfasst ihr Portfolio zahlreiche Formate. Wie die Analyse des institutionellen Kontextes nahelegt sind ihre Veröffentlichungen im Spannungsfeld zwischen Propaganda, Public Relations und politischer Bildung anzusiedeln. Als Behörde ist die bpb erstens dem Bundesministerium des Inneren unterstellt, zweitens orientiert sie sich mit den IZPB inhaltlich an den Richtlinien der Kultusministerien und drittens ist sie dem Beutelsbacher Konsens verpflichtet, der 1976 speziell für die politische Bildung entwickelt wurde. Dieser besteht aus den drei folgenden Prinzipien: einem Überwältigungs-/Indoktrinationsverbot, dem Gebot der Kontroversität, d.h. in der Öffentlichkeit kontrovers wahrgenommene Themen sollen dementsprechend dargestellt werden; das Ziel politischer Bildung sei es demnach außerdem, ein Mittel zur Analyse und Beeinflussung der eigenen politischen Situation und Interessenslage zur Hand zu geben.

⁴ Eine Ausnahme in mehrererlei Hinsicht bildet IZPB 1961, das sich ausschließlich mit der Geschichte Chinas bis zur Gründung der Volksrepublik befasst. Tilemann Grimm, einer der beiden verantwortlichen Autoren dieser Ausgabe, ist in China aufgewachsen und hatte sich bereits in seiner Kindheit mit Sprache und Kultur seines Gastlandes auf die denkbar natürlichste Weise vertraut gemacht – und seine Leidenschaft später zum Beruf. Frisch habilitiert beteiligte er sich maßgeblich am Aufbau des Fachbereichs Sinologie an mehreren deutschen Universitätsstandorten. Zudem hob sich Grimm – in einer Zeit als China aus westlicher Sicht kategorisch zu den Schurkenstaaten zählte – von Kollegen und ›Chinakennern‹ insofern ab, als er als einer von wenigen über einen unmittelbaren persönlichen Zugang verfügte und sich darüber hinaus auch mit den aktuellen Entwicklungen im damaligen China Maos intensiv beschäftigte.

⁵ Zu den genannten Konnotationen von fremd vgl.:

<http://www.duden.de/node/643482/revisions/1370011/view> [letzter Zugriff: 09.05.2015].

1. Zum Sujet von Fremdbildern

Möchte man Erkenntnisse zum Wesen von Fremdbildern gewinnen, so ist es unumgänglich, sich zunächst die Beschaffenheit ihres eigentlichen Sujets, der anderen bzw. fremden Kultur, vor Augen zu führen. »Kultur ist Reichtum an Problemen, und wir finden ein Zeitalter um so aufgeklärter, je mehr Rätsel es entdeckt hat« (FRIEDEL 1984: 237). Dieser spezifische Blickwinkel auf Kultur – mit der Referenz auf die *Aufklärung* und *Problemlösung* als Beurteilungskriterium – legt (Kennern der abendländischen Geistesgeschichte) nahe, dass sein Urheber dem europäischen oder zumindest dem westlichen Kulturkreis zuzuordnen ist.

Ausgehend von Friedells Verständnis des Kulturbegriffs lässt sich eine, für die Auseinandersetzung mit Kulturen (respektive Fremdbildern) grundsätzlich zu berücksichtigende Vorbedingung exemplarisch aufzeigen. Anstelle der im Zitat genannten Kriterien wären in einer originär chinesischen Definition beispielsweise eine (in-)direkte Referenz auf geistige Konzepte aus dem Umfeld von *Konfuzianismus*, *Taoismus* o.Ä. und *Harmonie* als mögliches Beurteilungskriterium nicht überraschend. Analog dazu verwenden Angehörige mit einem wiederum anderen kulturellen Hintergrund entsprechend andere Bezüge als Referenzrahmen, genauso wie sie andere Beurteilungskriterien anlegen. Dass das westliche Kulturverständnis (*das vom Menschen Gestaltete*) mit seiner Abgrenzung von der unveränderten Natur nur eins der möglichen Ordnungsmuster darstellt und in den Köpfen andernorts teilweise gravierend abweichende Vorstellungen vorliegen, lässt sich am Beispiel animistischer Stämme aus dem Amazonasgebiet verdeutlichen, die im Gegensatz dazu Tiere, Pflanzen, Naturerscheinungen und (Natur-)Geister als vollwertige Kulturwesen betrachten (vgl. HALLER 2010: 128). Wie ein Fremdbild auf Grundlage eines eben solchen Kulturverständnisses aussehen könnte, entzieht sich (vermutlich) unserer Vorstellungskraft und muss größtenteils spekulativer Natur bleiben.⁶ Dieses Gedankenexperiment verdeutlicht aber, wie sehr die jeweilige Betrachtungsweise von Kultur die jeweilige mentale Konstruktion von Fremdbildern beeinflusst. Gleichzeitig gilt, dass sich das – wiederum nicht zuletzt kulturell geprägte – jeweilige Kulturverständnis auf die Art und Weise unserer Betrachtung von Fremdbildern maßgeblich auswirkt. Diese Wechselwirkung ist also sowohl für Produzenten als auch für Rezipienten von Fremdbildern zu berücksichtigen.

Als relevant für die ureigene, kulturell geprägte Subjektivität des Autors dieses Beitrags soll hier am Rande exemplarisch noch auf folgende Besonderheiten im deutschsprachigen Raum verwiesen werden: Speziell auffäl-

⁶ Ungeachtet der kognitiven Überforderung gibt es in diesem Punkt stark gegensätzliche Positionen. Einerseits beanspruchen neben ganz normalen Menschen gerade auch Fachleute wie Ethnologen, Historiker etc. das (mehr oder weniger) kompetente Sprechen über andere Kulturen mit der allergrößten Selbstverständlichkeit für sich. Dieser pragmatischen Haltung mag exemplarisch die wenig alltagstaugliche – jedoch nicht von der Hand zu weisende – philosophische Position entgegengestellt werden, dass alle Kulturen gleichgeordnet seien, weswegen keine für die Interpretation der anderen zuständig sei (vgl. WINCH 1964).

lig ist dort die Unterscheidung von Zivilisation und Kultur, welche erst im letzten Jahrhundert in andere Sprachen Einzug fand. So hat Kultur im deutschen Sprachraum (laut Selbsteinschätzung) eine besondere, auf die spezifische geistesgeschichtliche Entwicklung zurückzuführende philosophisch-ethische, möglicherweise auch religiöse Konnotation. Von mancher Seite wird sogar eine Übersetzbarkeit des deutschen Begriffs generell angezweifelt (vgl. PLESSNER 1982: 84).

Die vorangehenden Überlegungen illustrieren zweierlei: erstens die Wechselwirkung zwischen dem Kulturverständnis und der mentalen (De)Konstruktion von Fremdbildern; zweitens verweisen sie darauf, dass die Divergenzen des Kulturbegriffs *interkulturell* bedingt sind. Dass für das Kulturverständnis darüber hinaus aber auch *intra*kulturell von einer nicht zu unterschätzenden Diversität auszugehen ist, darauf deutet folgende Beobachtung hin. Zwei Menschen (und das gilt nicht nur für Angehörige pluralistischer Gesellschaften) des vermeintlich gleichen Kulturkreises haben möglicherweise stark voneinander abweichende Ansichten darüber, was ihre Kultur ausmacht. So kann, was für den einen Menschen unantastbarer Bestandteil seiner *kulturellen Identität* ist, für einen zweiten eine eher bedauerliche kulturelle Randerscheinung oder im Extremfall der Gipfel von *Unkultur* sein.

Die genannten Phänomene sollten die semantische Varietät des Kulturbegriffs illustrieren, welcher selbst als eins der im Ausgangszitat von Friedell genannten Rätsel verstanden werden kann. Spricht man von *Kultur* als dem eigentlichen Motiv von Fremdbildern, so herrscht also ausschließlich Einigkeit bezüglich des Signifikanten. Das skizzierte semantische Spektrum verdeutlicht, dass inhaltlich Vorstellungen teilweise fundamental voneinander abweichen oder sich sogar widersprechen. Es besteht *intra*kulturell sowie *interkulturell* eine semantische Diversität, welche die Vorstellung des Einzelnen übersteigt. Wir betrachten Kultur so, wie wir sie für uns verstehen – und anhand derjenigen Konstituenten, die uns maßgeblich bzw. vielmehr selbstverständlich erscheinen. Das jeweilige *Kulturverständnis* als Betrachtungsmaßstab beeinflusst also die spezifische Art und Weise der geistigen Auseinandersetzung mit einer fremden Kultur. Folglich konstruieren wir Fremdbilder abhängig von unserer ureigenen semantischen Konditionierung des Kulturbegriffs. Auf der Rezipientenseite sehen wir in Fremdbildern die mentale Konstruktion von Kultur auf Seiten des Bilderzeugers als eine Art unterliegende Matrize durchscheinen.

Aus den genannten Gründen – und weil niemand die Beurteilungshoheit darüber für sich beanspruchen kann, was Kultur nun letztendlich ist – erscheint eine Beurteilung von Fremdbildern auf Basis des Schemas richtig/falsch grundsätzlich sowohl vermessen als auch wenig aussichtsreich für eine tiefgreifende Analyse der Charakteristika der jeweiligen Bildhaftigkeit.

2. Die Wechselbeziehung zwischen Bild und Betrachter

Wenn in diesem Beitrag von Bildern die Rede ist, so geschieht dies im Sinne des Bildverständnisses der Bildwissenschaft, die sich nicht vordergründig mit einzelnen Bildern, sondern allgemein mit der menschlichen Fähigkeit beschäftigt, Bilder *auch* im Sinne von geistigen Konstrukten zu erzeugen, wahrzunehmen und als Kommunikationsmedium zu verwenden (vgl. SACHS-HOMBACH/SCHIRRA 2013) Entsprechend liegt in diesem Beitrag das Augenmerk auf *inneren Bildern* bzw. *Bildern im Geist*.

Zusätzlich zu den bereits dargelegten Herausforderungen durch das ureigene Sujet müssen für die Auseinandersetzung mit Fremdbildern weitere Besonderheiten berücksichtigt werden. Welche Möglichkeiten und Beschränkungen für die Auseinandersetzung mit einer anderen als der eigenen Kultur im Speziellen zu berücksichtigen sind, dafür lassen sich in unterschiedlichen Forschungsbereichen wichtige Anhaltspunkte finden, die zunächst zusammengeführt und abgeglichen werden sollen.

Betrachtet man den Menschen als maßgeblich kulturell geprägtes Wesen so wird eine entscheidende kognitive Unzulänglichkeit offensichtlich, denn wie soll man teilweise oder völlig anders geartete kulturelle Konstituenten (Denk-, Vorgehens-, und Umgangsweisen, Ansichten, Werte etc.) auf Basis der jeweils ureigenen überhaupt erkennen, geschweige denn – gerade im Fall von geistigen Konzepten und Phänomenen, für die es in der Herkunftskultur keine funktionalen Äquivalenzen gibt – ihre Bedeutung verstehen können? Bereits Weber betonte, dass eine »objektive« wissenschaftliche Analyse des Kulturlebens oder [...] der »sozialen Erscheinungen« deswegen grundsätzlich unmöglich ist, weil die Erkenntnis von Kulturvorgängen abhängig von der individuellen Lebenswirklichkeit sei und sich »Phänomene, die uns als Kulturerscheinungen interessieren, [...] ihre »Kulturbedeutung« [...] aus verschiedenen Wertideen ab[leiten], zu denen wir sie in Beziehung setzen können« (WEBER 1985: 170, 192). Fehlt also Kenntnis und/oder Verständnis für eben diese Bezugspunkte, so bleibt Außenstehenden die eigentliche kontextuelle Bedeutung kultureller Phänomene notgedrungen verschlossen.

Weitere Anhaltspunkte für die Wechselwirkung zwischen Bild und Betrachter liefert die Universale Hermeneutik, die den Fokus auf jegliches Verstehen im Allgemeinen richtet und dabei von einer grundsätzlichen Konditionalität von Erkenntnis sowie einer im menschlichen Denken omnipräsenten Vorurteilsstruktur ausgeht (vgl. GADAMER 1975). Im Gegensatz zur aufklärerischen Lesart dieses Begriffs mit seiner klar negativen Konnotation meint Gadamer wertfrei jegliche Einschränkungen in der Urteilsfähigkeit und betont so dessen Neutralität. Die Bezeichnung scheint mit Bedacht gewählt, schließt sie doch sowohl die Gesamtheit der mehr oder weniger bewussten Vormeinungen ein, als auch die (meist eher unbewussten) diesen zugrunde liegenden Prozesse und Inhalte.

Die jeweilige Prägung der Vorurteilsstruktur ist vielseitigen Ursprungs, ihre Charakteristika nur teilweise bewusster Natur, und ihre Auswirkungen

auf den individuellen Denkprozess und dessen Ergebnisse sind in ihrer vollen Tragweite kognitiv nicht fassbar. Als fundamentaler Einflussfaktor ist die spezifische Vorurteilsstruktur gerade für die Auseinandersetzung mit (ideell unterschiedlich begründeten und gleichzeitig anders garteten) kulturellen Phänomenen von immenser Bedeutung, weil erstere ja selbst eine u.a. maßgeblich kulturell geprägte kognitive Vorbedingung ist. Vergleichbare Sichtweisen entstammen dem (Post-)Strukturalismus, wo die Unmöglichkeit objektiver Erkenntnis sowie die Abhängigkeit jeglicher Erkenntnis von den Dimensionen Kultur, Gesellschaft und Persönlichkeit betont werden (HABERMAS 1981: 209). Im Rahmen der Interkulturellen Hermeneutik, die sich mit den Bedingungen menschlichen Verstehens beschäftigt und auf die Schaffung einer wissenschaftlichen Methodik des Fremdverstehens abzielt (FORNET-BETANCOURT 2002: 52), wurden die nachfolgenden Fragestellungen aufgeworfen, welche die vorgenannte Wechselwirkung konkret im Kontext der Fremdwahrnehmung beleuchten. Anhand exemplarischer Verweise auf den Befund im Untersuchungsmaterial werden vorläufige Ergebnisse skizziert.⁷

1. Wie kann man abstrakte fremdkulturelle Phänomene (Denkmuster, soziale Regeln, Wertvorstellungen etc.) überhaupt wahrnehmen, wenn es in der Herkunftskultur vergleichbare nicht gibt?

In einem Fremdbild die in der vorangehenden Frage angesprochenen Phänomene sichtbar werden zu lassen, also das, was sich einem unkundigen Auge entzieht, kann sicherlich höchstens im Ausnahmefall sprich unbewusst bzw. unfreiwillig geschehen. Bezugnahmen auf derlei fremdkulturelle Konzepte sind extrem rar und sie kommen meist nur oberflächlich und indirekt zur Sprache, wie sich exemplarisch am in IZPB 1997 verwendeten Zitat des damaligen Bundespräsidenten Herzog zeigen lässt.⁸ So bleibt sein Verweis auf das originär chinesische Sozialverhaltenskonzept des gegenseitigen Gesichtswahrens ohne jegliche weitere Erläuterung und desgleichen kontextuell und funktional gewissermaßen im luftleeren Raum.

2. Was fällt bei der Betrachtung einer fremden Kultur thematisch besonders ins Gewicht?

Dies lässt sich vergleichsweise leicht beantworten, beispielsweise mithilfe einer Analyse des *agenda setting*. Abbildung 1 verdeutlicht, dass sich zwischen 1976 und 2005⁹ in einigen Themenbereichen ein auffälliger Wandel ab-

⁷ Dies geschieht ohne jeden Anspruch auf Verallgemeinerbarkeit und ist vielmehr als Diskussionsgrundlage zum Abgleich mit Fremdbildern anderer Provenienz gedacht.

⁸ »Wer die chinesische Seite bewusst Gesicht verlieren lassen will, braucht sich über die Erfolglosigkeit seiner Anstrengungen nicht zu wundern« (IZPB 1997: 57).

⁹ Die chronologisch ersten beiden IZPB-Ausgaben haben jeweils ein Schwerpunktthema (IzPB 1961: Geschichtlicher Überblick; IzPB 1962: Land und Wirtschaft), während die restlichen fünf Ausgaben ein umfassendes Chinabild vermitteln wollen. Aufgrund der teilweise gravierenden konzeptionellen und strukturellen Unterschiede und der daraus resultierenden mangelhaften

zeichnet, für dessen Interpretation sich in einer erweiterten Kontextanalyse zwar Anhaltspunkte finden lassen, die letztendlich aber bis zu einem gewissen Grad spekulativ bleiben wird.

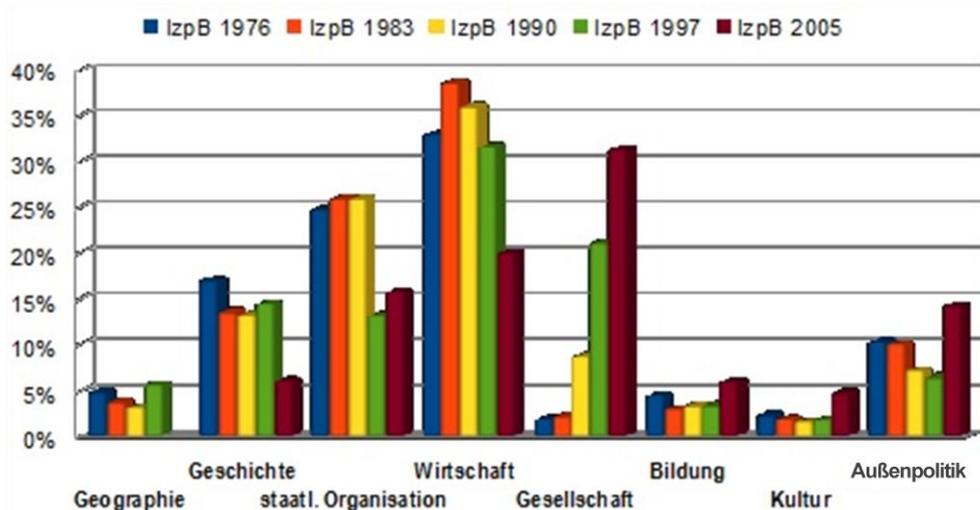


Abb. 1:
Themenschwerpunkte und der Wandel im *agenda setting* (1976-2005)

Untersucht man die bilateralen Beziehungen Chinas und Deutschlands hinsichtlich ideeller und/oder materieller Kon- und Divergenzen, so kann man zu verschiedenen Zeitpunkten Themenbereiche mit mehr oder weniger großem Konfliktpotenzial ausmachen, welche mögliche Erklärungsansätze für entsprechende Entwicklungen im IzPB-Diskurs liefern. Das Maß gemeinsamer Interessen als Kriterium sowie ein *problemorientierter* Ansatz seitens der Betrachterkultur als Vorannahmen zugrunde gelegt¹⁰, ließe sich beispielsweise für die quantitative Entwicklung des Themenbereichs *Wirtschaft* (vgl. Abb. 1) im Diskurs unter Berücksichtigung des in Abb. 2 dargestellten Verlaufs des Außenhandels beider Länder folgender Erklärungsansatz ableiten.

Vergleichbarkeit wurden IzPB 1961 und IzPB 1962 für die Analyse des agenda setting nicht berücksichtigt.

¹⁰Wie eingangs bereits ausgehend von Friedells Definition von Kultur erläutert wurde, ist Problemorientierung als Blickwinkel nur einer der möglichen. Dabei handelt es sich um eine Herangehens-/Betrachtungsweise, deren Stellenwert interkulturell stark variieren mag.

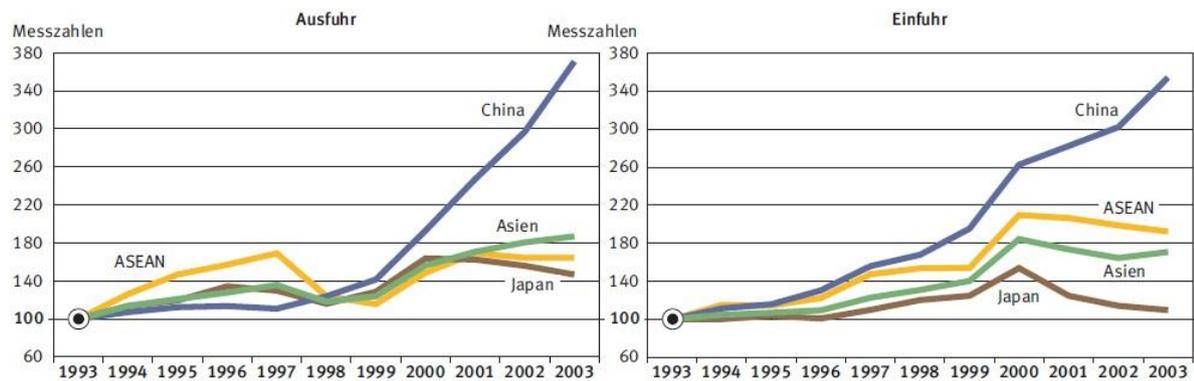


Abb. 2:
Außenhandel zwischen China und Deutschland von 1993 bis 2003
Quelle: EBERTH/GEHLE 2004: 33

Menschen wie Organisationen tendieren dazu bei Aussicht auf materielle Vorteile ideelle Vorbehalte hintan zu stellen. Analog dazu könnte man angesichts der signifikanten Intensivierung der Handelsbeziehungen (vgl. Abb. 2) die quantitativ kontinuierliche Abnahme des Diskurses im Bereich *Wirtschaft* (vgl. Abb. 1) erklären. Denn: Gesetzt die Vorannahme der grundsätzlichen Problemorientierung wäre zutreffend, so nähme (eben dieser Logik folgend) die Notwendigkeit einer intensiven Thematisierung ab. Der Befund im Untersuchungsmaterial stützt diese Hypothese. So dominiert im ersten Drittel des Untersuchungszeitraums ein als ideell und systemisch in heftigem Widerspruch zur eigenen Wirtschaftsordnung stehendes und entsprechend konträr stilisiertes Bild, wie es im Rahmen des Schwerpunktthemenheftes *Land und Wirtschaft* (IzPB 1962) vergleichsweise ausführlich dargelegt ist.¹¹ Mit der ökonomischen Öffnungspolitik ab Ende der 1970er Jahre und der damit einhergehenden Angleichung des chinesischen an das westliche Wirtschaftssystem (und damit auch das der Bundesrepublik) schwindet in diesem Diskursbereich das systemisch-ideelle Konfliktpotenzial und damit die Notwendigkeit einer intensiven *problematisierenden* diskursiven Auseinandersetzung.¹² Zusammen mit der Zunahme wechselseitiger materieller Interessen ist dies einer der möglichen Erklärungsstränge für die kontinuierliche quantitative Defokussierung des Themenkomplexes *Wirtschaft*.

¹¹ Das in Fußnote 18 angeführte Zitat aus dem Kontext des Diskurses zur chinesischen Einheit zeigt exemplarisch – neben der (anfänglich) klaren Identifikation mit den (seitens den USA militärisch gesicherten und wirtschaftlich subventionierten) Entwicklungen auf Taiwan – indirekt auch eine stark kontrastive Negativstilisierung entsprechender Entwicklungen in Festlandchina. Gleichzeitig steht die Zueignung des Erfolgs zum eigenen polit-ökonomischen Modell unausgesprochen im diskursiven Raum.

¹² Die angesprochene kontinuierliche Abnahme – wie in Abbildung 1 dargestellt – setzt vermutlich deswegen erst nach IzPB 1990 ein, weil es sich bei IzPB 1983 um eine nur leicht überarbeitete Neuauflage handelt, welche die von Deng Xiaoping 1978 eingeleitete Öffnungspolitik nicht zur Sprache bringt.

3. Betont ein Fremdbild letztendlich das Vertraute oder das Unvertraute?

Im Folgenden seien drei Beobachtungen aus dem Befund im Untersuchungsmaterial skizziert, welche tendenziell auf Ersteres schließen lassen. Eine Analyse der verwendeten Sekundärquellen zeigt erstens, dass deutschsprachige Quellen und Quellen aus dem Herkunftskulturkreis das Bild bestimmen. Wie Tabelle 1 zeigt, kennzeichnet die Perspektivenvielfalt, also Veröffentlichungsort der Quellen sowie Herkunftsland der Autoren, während des Untersuchungszeitraums eine kontinuierliche Abnahme. Ähnlich verhält es sich mit den Bildquellen.

	IzpB 1961	IzpB 1962	IzpB 1976	IzpB 1983	IzpB 1990	IzpB 1997	IzpB 2005
Veröffentlichungsland	BRD China	BRD China (Taipeh) England (Hongkong) Thailand (UN) USA	BRD China Schweiz	BRD China Schweiz	BRD China Schweiz	BRD	BRD
Herkunft Autoren	BRD China England Frankreich Japan Sowjetunion USA	BRD China England USA	BRD China Frankreich Schweden USA	BRD China Frankreich USA	BRD China Frankreich USA	BRD China Frankreich USA	BRD China

Tab. 1:
Veröffentlichungsländer und Herkunft der Autoren der angegebenen Quellen

Bei der Analyse der Intertextbeziehungen fällt zweitens auf, dass mehr als 80% der Inhaltsstruktur von IzpB 1976-1990 auf einem theoretischen Ansatz von A. J. Toynbee basiert.¹³ Seine Analyse der Menschheitsgeschichte und nicht zuletzt seine zivilisatorischen Prognosen¹⁴ genossen vor allem zu Zeiten des Kalten Kriegs eine enorme Popularität. Die zehnbändige ›Universalgeschichte‹ *A Study of History* (1934-1954) – das letzte Werk seiner Gattung – bildet die Summe seiner Einschätzungen. Es handelt sich dabei um ein zunächst äußerst populäres, später dann kontrovers diskutiertes Werk. Bereits in den 60er Jahren, also mehr als zehn Jahre vor Erscheinen von IzpB 1976, galt dieses Werk als wissenschaftlich nicht mehr tragfähig. Sein Ansatz lässt sich dennoch bis zuletzt in IzpB 1990 nachvollziehen. Dieses Beispiel illustriert, in welchem Maß vertraute Erklärungsmuster (mindestens strukturell) benutzt werden, um sich Unvertrautes zu erschließen.

Neben den beiden bereits genannten Indizien verweist als Drittes gerade auch die Analyse der Repräsentativität einzelner Regionen für die diskur-

¹³ Den genannten IzpB-Ausgaben liegt das Toynbee'sche Denkschema ›Herausforderungen – Antworten‹ strukturell zugrunde. Angehörige anderer Kulturen verwenden entsprechend andere Paradigmen.

¹⁴ Darunter kontroverse Ansichten zu China im Speziellen, die sich im Nachhinein teilweise als falsch herausgestellt haben.

sive Konstruktion Chinas im Untersuchungsmaterial deutlich auf die Betonung des Vertrauten. In Text und Bild bestimmen jeweils nur fünf Verwaltungseinheiten¹⁵ ca. zwei Drittel der diskursiven Auseinandersetzung, während den verbleibenden 29 administrativen Einheiten lediglich etwa ein Drittel verbleibt. Dies entspricht weniger als einem Fünftel der Gesamtfläche Chinas, welche wiederum von nur etwa einem Viertel der chinesischen Bevölkerung bewohnt wird.

Neben einem starken Focus auf Ostchina fällt des weiteren auf, dass diejenigen Verwaltungseinheiten den Diskurs dominieren, die Deutschland a) systemisch vergleichsweise nahestehen, d.h. diejenigen, welche in China selbst wirtschaftlich, politisch und/oder administrativ einen Sonderstatus haben, b) solche, die uns bekannt erscheinen, weil eine gemeinsame koloniale Vergangenheit besteht und c) solche, denen medial bereits eine hohe Präsenz in der deutschen Öffentlichkeit eingeräumt wurde. Der regionale Diskurs zeigt exemplarisch, dass deutsche Leser in den IZpB hauptsächlich das zu sehen bekommen, was sie – mindestens teilweise – bereits zu kennen *glauben*. Oder anders ausgedrückt: wir sehen tendenziell eher nicht, was uns bisher verschlossen war.

4. Inwieweit passt die andere Kultur ins eigene Weltbild, und welche Mechanismen treten auf, falls diese es nicht tut?

Je eklatanter der (vermeintliche) Widerspruch mit den jeweils eigenen identitätsstiftenden Idealen, desto eher tritt auf Seiten der Beobachterkultur offensichtlich ein instinktiver Schutzreflex bzw. Abwehrmechanismus in Kraft. Es ist dies insofern ein leicht nachvollziehbarer Prozess, als eine ideelle Bedrohung von Eckpfeilern der eigenen kulturellen Identität intrakulturell von der Mehrheit intuitiv als Gefährdung der eigenen kulturellen Integrität und damit des gesellschaftlichen Zusammenlebens aufgefasst werden muss. Dies mag im Besonderen für das hier zugrundeliegende Untersuchungsmaterial zutreffen, dessen Herausgeber zwar auf eine möglichst ausgewogene und die politischen Mehrheitsverhältnisse widerspiegelnde Darstellung bedacht ist (s. *Beutelsbacher Konsens*, Fußnote 3), welcher letztendlich (als nachgeordnete Behörde des *Bundesministeriums des Inneren* zwar nur mittelbar) auch als Akteur des politischen Establishments anzusehen ist – und dessen Augenmerk naturgemäß auf die Aufrechterhaltung der bestehenden öffentlichen Ordnung und damit der eigenen Stellung in diesem Gefüge gerichtet sein wird.

Im IZpB-Diskurs kennzeichnet die Thematisierung von fremdkulturellen Phänomenen und Ereignissen mit hohem (ideellen) Konfliktpotenzial eine tendenziell subversive, emotionale und entsprechend unsachliche Ausein-

¹⁵ Beijing, Guangdong, Hongkong, Jiangsu, Shandong, Shanghai, Taiwan, Tibet (wegen Überschneidungen der in Text bzw. Bildmaterial jeweils fünf dominanten Verwaltungseinheiten insgesamt acht statt zehn).

dersetzung. Das lässt sich beispielsweise anhand einer Analyse der in den IZpB verwendeten Quellen chinesischer Provenienz deutlich machen.

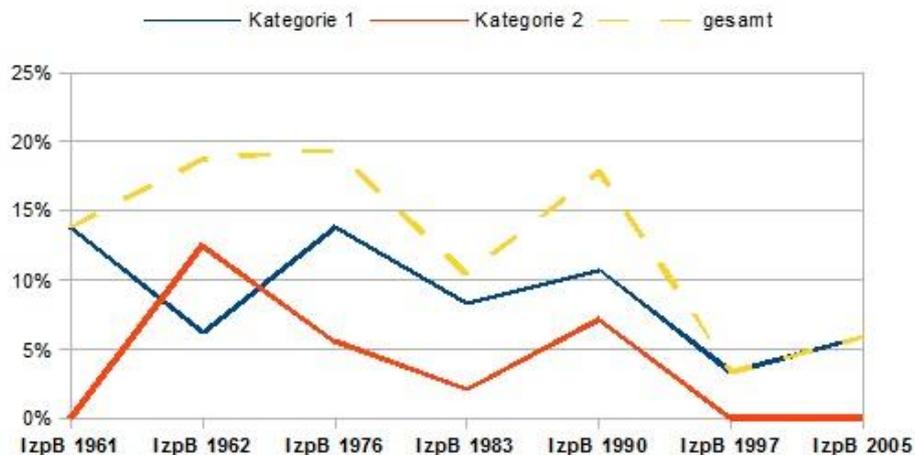


Abb. 3:
Anteil originär chinesischer Quellen und Literaturhinweise

Abbildung 3 zeigt den Anteil der originär chinesischen Quellen. Differenziert dargestellt sind dort in der Volksrepublik offiziell anerkannte bzw. legitimierte Publikationen (Kategorie 1) und (nach der Staatsgründung erschienene) Veröffentlichungen mit einem vergleichsweise hohen Subversionspotenzial oder einer (mehr oder weniger offensichtlichen) oppositionellen Haltung gegenüber ehemaligen bzw. bestehenden Machtstrukturen (Kategorie 2).

Ausgehend von der Hypothese, dass es sich beim *Großen Sprung nach vorn* (1958-1961), bei der *Kulturrevolution* (1966-1976) und den *Vorfällen rund um den 4. Juni 1989* in Peking wahrscheinlich um diejenigen drei Ereignisse bzw. Entwicklungen in der Geschichte der Volksrepublik handelt, welche in der Bundesrepublik mit der größten Befremdung wahrgenommen wurden und die gesellschaftlich mehrheitlich auf Vorbehalte bzw. Ablehnung gestoßen sind, ergibt sich in Bezug auf Kategorie 2 folgender Interpretationsansatz. Wie der entsprechende Graph illustriert, sind innerhalb des Untersuchungszeitraums jeweils unmittelbar nach genau diesen Ereignissen (also bei IZpB 1962, IZpB 1976 und IZpB 1990) die drei Höchstwerte von Kategorie 2 zu verzeichnen. Vor allem die beiden letztgenannten Ausgaben sind durch starke Bezugnahmen auf eben diese Ereignisse charakterisiert. Zusätzlich auffällig ist, dass ab IZpB 1976 erstmals auch belletristische Quellen herangezogen wurden – teilweise auch solche von einer (wissentlich) fragwürdigen Provenienz¹⁶ bzw. aus einem denkwürdigen Veröffentlichungskontext.¹⁷ Mit dem ei-

¹⁶ Beispielsweise wird auf die (angebliche) Geschichte eines Rotgardisten in der Kulturrevolution verwiesen, welche auf Aufzeichnungen von und Interviews mit diesem basiert (vgl. LING 1974). Es wird im Quellenverzeichnis darauf hingewiesen, dass die Authentizität dieses »[d]rastischen Augenzeugenbericht[s] aus der Kulturrevolution« (IZPB 1976: 35) alles andere als unumstritten ist.

¹⁷ Fragen in diesem Zusammenhang wirft z.B. eine Essay-Sammlung des Physikers Fang auf (vgl. FANG 1989). So erschien ein mit Januar 1989 datiertes (und in IZpB 1990 auszugsweise veröffent-

genen Weltbild unvereinbare Ideale, Gepflogenheiten und Ereignisse werden vor allem im ersten Drittel des Untersuchungszeitraums häufig auf pejorative Art und Weise polarisierend dargestellt und im Extremfall dämonisiert, wobei die eigenen im Gegenzug indirekt nicht selten eine Aufwertung erfahren.¹⁸

Zu unterschiedlichen Zeitpunkten – d.h. vermutlich abhängig vom jeweils aktuellen zeitgeschichtlichen Geschehen in der beobachteten Kultur, der erwarteten (!) (im-)materiellen Bedeutung für das Eigene und der unmittelbar daraus resultierenden subjektiven Haltung – scheint das Portfolio ideeller Vorbehalte auf verschiedene Art und Weise zum Einsatz zu kommen. Wie sich beispielsweise anhand des Menschenrechtsdiskurses verdeutlichen lässt, zeichnen sich in den IZPB zweierlei Muster ab, was die diskursive Verwendung von herkunftskulturellen Maßstäben angeht. Die Menschenrechte als geistiges Konstrukt in der deutschen bzw. westlichen Werteordnung sind in ihren jeweils spezifischen Ausprägungen Ausdruck grundlegender staatlicher System- und Wertentscheidungen.¹⁹ Gleichzeitig stellen sie aber eben auch nur eine der möglichen und weltweit tatsächlich vorhandenen Sichtweisen dar.²⁰ Obgleich jeweils favorisierte Wertideen immer wieder gerne als universal deklariert werden, so sind sie doch vor allem der Verdeutlichung der eigenen (un-)bewussten Positionierung dienlich. Hier deutet sich die Eigenschaft des Fremdbilds als verkapptes Selbstbild an.

Als Instrument der Fremdbetrachtung setzt der Menschenrechtsdiskurs erst in IZPB 1983 ein, also 34 Jahre nach der verfassungsgemäßen Verankerung im deutschen Grundgesetz. Dies legt nahe, dass ihr Stellenwert im öffentlichen Leben in der Bundesrepublik ganz offensichtlich einen Wandel

lichtes) Essay zu einem Zeitpunkt, als der Autor, dessen Ausreise in die USA erst 1990 erfolgte, sich noch als Flüchtling in der amerikanischen Botschaft in Peking aufhielt. Dass dort eine Einflussnahme durch Akteure des öffentlichen Lebens des Aufnahmelandes stattgefunden hat, ist nicht auszuschließen. Angesichts der gewissermaßen ideologisch aufgeheizten Situation wäre eine (Über-)Identifikation mit Maßstäben des (erwünschten) Aufnahmelandes daneben nicht verwunderlich. Die Angelegenheit wurde deswegen zum Politikum und beschäftigte die politische Führung beider Länder auf höchster Ebene, weil Fang – bereits 1987 von der KPCh ausgeschlossen – als Wortführer der Reformbewegung und entschiedener Gegner Deng Xiaopings auftrat. Die fragliche Essay-Sammlung wurde von Helmut Martin herausgegeben, einem deutschen Professor für Sinologie und erklärten Gegner der politischen Führung Chinas, dessen (aus Sicht der KPCh) subversive Aktivitäten noch im Jahr des Erscheinens der fraglichen Essay-Sammlung in einem Einreiseverbot resultierten.

¹⁸ »Dennoch ist auch in T'aiwan eine beachtliche wirtschaftliche Entwicklung möglich geworden, ohne dass es erforderlich war, die Bevölkerung in ein ideologisch bestimmtes Joch einzuspannen, die Privatinitiative abzutöten und eine totale Kollektivierung durchzuführen. [...] [D]urch die möglicherweise damit verbundenen Nebenwirkungen auf andere asiatische Staaten erhält T'aiwan eine erhebliche Bedeutung und bleibt allein schon deshalb des Schutzes durch die freie Welt wert« (IZPB 1962: 18).

¹⁹ Die Menschenrechte sind im deutschen Grundgesetz seit 1949 in Form einer sogenannten Ewigkeitsklausel unveränderlich verankert. Mit dem Beitritt in die UNO im Jahr 1973 hat die Bundesrepublik Deutschland auch die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte anerkannt.

²⁰ Die Kairoer Erklärung der Menschenrechte wurde 1990 von 45 Mitgliedsstaaten der Organisation für Islamische Zusammenarbeit (OIC) unterzeichnet und bildet – auf Basis des islamischen Rechts, der Schari'a – ein religiös-kulturell geprägtes Gegenstück zur Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte. Eine weniger religiös begründete Variante mit dem Namen Arabische Charta der Menschenrechte wurde 1994 von der Liga der arabischen Staaten verabschiedet und 2004 überarbeitet. In der chinesischen Verfassung nimmt der entsprechende, 2004 ergänzte Passus (»The State respects and preserves human rights«) in inhaltlichem Umfang und Stellung eine vergleichsweise untergeordnete Stellung ein.

durchlaufen hat. Entweder hat die Bedeutung dieses Konzeptes – als soziokulturelles Identifikationsmoment und Bestandteil des Selbstbilds – gesellschaftlich tatsächlich zugenommen, bzw. die bpb und/oder andere Akteure des öffentlichen Lebens haben dieses als (falsch verstandene) Matrize zur Bedeutungerschließung und Beurteilungsmaßstab eben erst ab den 1980er Jahren zunehmend für sich entdeckt.

Wie die in Abbildung 4 dargestellte Streuung der entsprechenden Suchbegriffe zeigt, tritt der Menschenrechtsdiskurs quantitativ sowie in Bezug auf seine Einbindung in verschiedenste Diskursbereiche innerhalb des Untersuchungszeitraums uneinheitlich in Erscheinung. Eigenkulturelle Maßstäbe werden also zu verschiedenen Zeitpunkten nicht nur stärker oder schwächer in den Diskurs eingebracht, sondern als »Erklärungsmodell« auch für eine variierende Anzahl von Themenbereichen herangezogen.

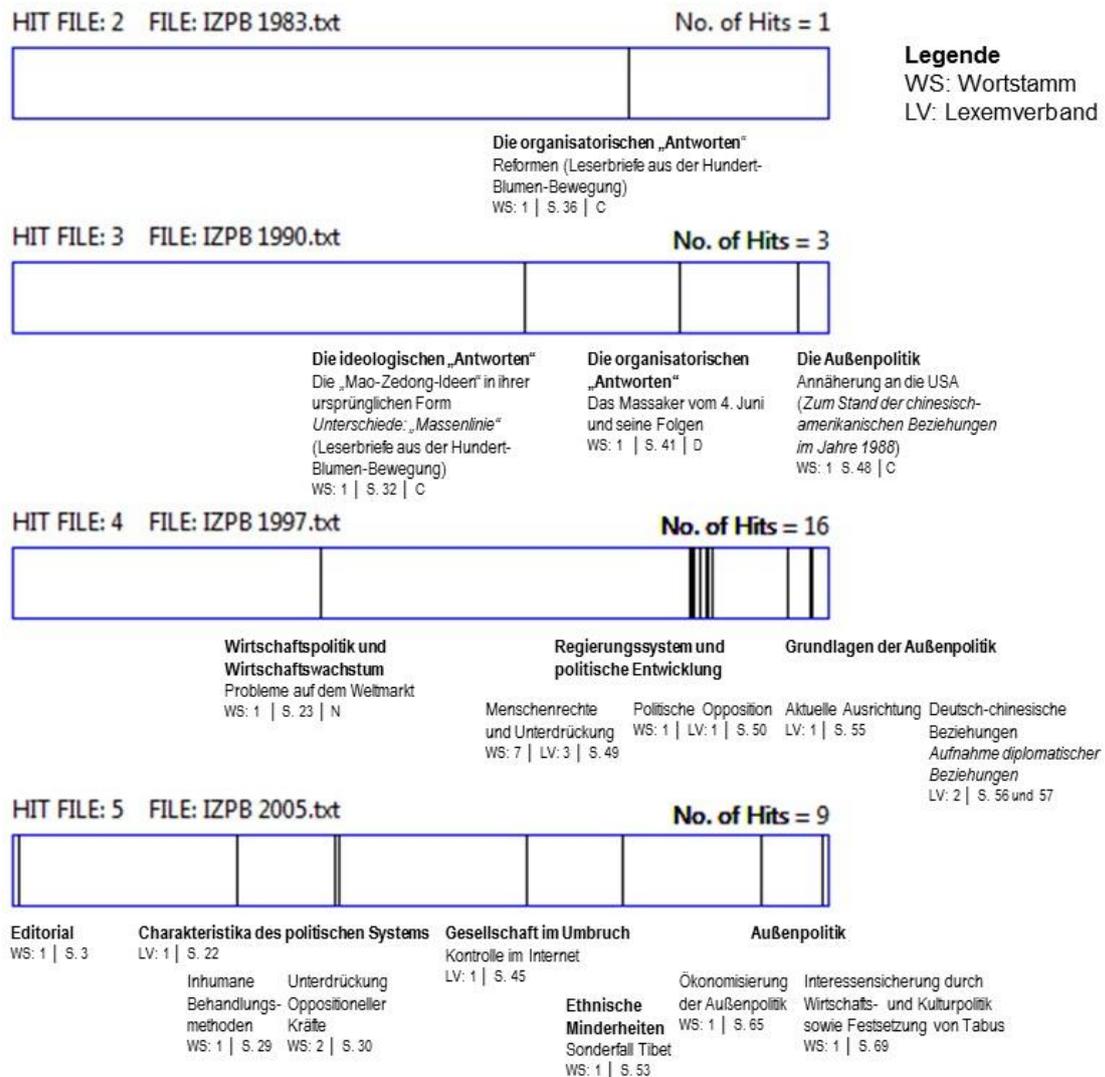


Abb. 4: Streuung des Suchbegriffs {menschenrecht} inkl. Lexemverband und Fundkontext

In IzpB 2005 fällt auf, dass der Menschenrechtsdiskurs eine stark zunehmende Relevanz für verschiedenste Themenbereiche zu haben scheint, während er in der Vorgängerausgabe eher als ein eigenständiges Schwerpunktthema von zwar (aus Herausgebersicht) großer Bedeutung, jedoch vergleichsweise geringerer Breitenrelevanz auftritt.

In Bezug auf die Ausgangsfrage legt der vorliegende Befund folgende Schlussfolgerungen nahe. Nicht nur, aber gerade auch wenn die andere Kultur nicht ins eigene Weltbild passt, so treten herkunftskulturelle Konzepte in Kraft. Vor dem Hintergrund der Kritischen Diskursanalyse sind diese u.a. selbst Ausdruck von Subversion und gleichzeitig ein Mittel, um einen Dissens mit – im Widerspruch zum eigenen Weltbild stehenden – Phänomenen und Entwicklungen Ausdruck zu verleihen. Es kann nicht letztendlich entschieden werden, ob herkunftskulturelle Konzepte unbeabsichtigt eine subversive Wirkung entfalten oder ob von einer entsprechend bewussten Absicht auszugehen ist. Bei institutionell erzeugten Fremdbildern, besonders solchen aus einem politischen Kontext, ist von letzterem erwartungsgemäß eher auszugehen als bei von Einzelpersonen entworfenen.

5. Lassen sich fremdkulturelle Phänomene mit den Maßstäben des eigenen Kulturkreises, d.h. der Gesamtheit der dort (un-)bewusst prävalenten geistigen Konstrukte und Mechanismen, überhaupt in ihrer vollen Bedeutungstiefe erfassen?

Besonders im ersten Drittel des Untersuchungszeitraums fällt in verschiedenen Diskursbereichen in den IzpB eine streng dualistisch ausgerichtete Betrachtungsweise auf. Diese originär westliche Denksystematik zur Deutung der Welt basiert auf der Ausgangsannahme zweier voneinander unabhängiger Entitäten, welche zusammen ein Ganzes ergeben. Dies auf das Phänomen *Kultur* übertragen zu wollen ist abwegig, weil es dann weltweit nur zwei kulturelle Paradigmen geben dürfte. Auch als Grundannahme für die (kontrastive) Betrachtung anderer Kulturen (auf Basis der eigenen) ist diese nur sehr bedingt tauglich, denn bei kulturellen Phänomenen ist viel eher von einer Andersartigkeit als von einer Gegensätzlichkeit auszugehen. Ein Abrücken von derlei Vorannahmen zumindest im Kontext der Fremdwahrnehmung ist deswegen eigentlich unabdingbar, weil es der Multidimensionalität kultureller Erscheinungsformen schlicht nicht gerecht werden kann. Betrachtet man jedoch das menschliche Denken als evolutionäres Anpassungsprodukt an diese Welt, das weniger der Erkenntnis dient als vielmehr das Überleben zu gewährleisten hat (vgl. RIEDL 1987), so wird die dieser Notwendigkeit inhärente Schwierigkeit deutlich. Denn: Das sich Emanzipieren von (kulturell etc. geprägten) geistigen Dispositionen und Inhalten konkurriert mit deren Funktion als kulturkonstituierendes Moment und als vitale Voraussetzung für das (inner-)gesellschaftliche Zusammenleben. Dieses Unterfangen meistern zu wollen wäre nicht nur unrealistisch sondern vermutlich auch aussichtslos. In der letzten Konsequenz bedeutete dies schließlich nichts weniger als die Einbuße

unserer kulturellen Subjektivität – und damit das Ende der uns bekannten Existenzform. Sich der Art und Weise seiner ureigenen Vorbeeinflussung bewusst zu werden kann also niemals gänzlich gelingen und führt meist nur zu vorläufigen ›Erkenntnissen‹. Angesichts der skizzierten Beschränkungen muss die vorgenannte Forderung, sich von der eigenen geistigen Disposition zu emanzipieren, gewissermaßen hypothetischer Natur bleiben.²¹ Trotzdem aus den genannten Gründen von vornherein zum Scheitern verurteilt, bleibt den ernsthaften Versuch eines Emanzipierungsprozesses zu unternehmen unabdingbar.

Neben einer intellektuellen Auseinandersetzung ist und bleibt vor allem das unmittelbare Erleben des Fremden und das Entdecken der Eigenart des darin gespiegelten Selbst *die* Voraussetzung für die Bewusstwerdung, welche Mechanismen und Vorstellungen das Ich auf mentaler und intellektueller Ebene regieren. Einem solchen Vorgehen liegt eine Haltung oder Strategie zugrunde, wie sie von Wimmer (2008) als tentativer Zentrismus charakterisiert wurde. Befremdung ist eine notwendige Voraussetzung und Triebfeder für die Erkenntnis des Wesens unserer Vorbeeinflussung. Was als Denkweise einer großen Mehrheit der Menschen aus pragmatischen Gründen förderlich, ist und bleibt zugleich ein kognitives Handicap für die intellektuelle Auseinandersetzung mit anderen Kulturen. Wie diese Überlegungen zeigen, muss die Ausgangsfrage, ob sich fremdkulturelle Phänomene mit den Maßstäben des eigenen Kulturkreises erfassen lassen, klar verneint werden. Die hier skizzierten Einschätzungen werfen auch ein Licht auf eine im Vorangehenden angesprochene Fragestellung. Herkunftskulturelle Maßstäbe und Konzepte, hier am Beispiel des dualistischen Anschauungs- und Denksystems, betonen tendenziell *vertraute* Mechanismen und werten diese indirekt auf.

3. Fazit

Allein die semantische Diversität des Begriffs *Kultur* als das ureigene Sujet von Fremdbildern macht deren Analyse anhand der Kategorien richtig/falsch obsolet. Das jeweilige Kulturverständnis ist selbst als Ausdruck dessen anzusehen, wofür die jüngere Geistesgeschichte eine Vielzahl an Bezeichnungen geprägt hat. Webers *Wertideen*, die Gleichsetzung von *Perspektive* und *Ideologie* (vgl. MANNHEIM 1995: 55), Gadamers *Vorurteilsstruktur*, Habermas' Betonung der *Dimensionen Kultur, Gesellschaft und Persönlichkeit* sowie die ge-

²¹ Selbst falls theoretisch möglich und Bezug nehmend auf die Ausrichtung des menschlichen Denkens nach Riedl, so wäre eine Emanzipation von der kulturellen Vorprägung auch deswegen unwahrscheinlich, weil nur eine marginale (post-dekadente?) Minorität es sich (im wörtlichen Sinn) leisten kann und will, sich mit derart nicht überlebenswichtigen Themen ohne unmittelbaren praktischen Nutzen sprich Gewinn in der nötigen Tiefe zu beschäftigen. Für die Lebenswirklichkeit der großen Mehrheit der Weltbevölkerung ist dies schlicht irrelevant bzw. ein darauf ausgerichtetes Dasein keine Option.

meinsame Etymologie der Begriffe *Ideen*, *Ideale* und *Ideologie*²² verweisen mit verschiedenen Nuancierungen ergebnisseitig auf ein und dasselbe, nämlich ihren umfassenden Einfluss auf das menschliche Denken und damit die Erkenntnis.

Wir kommen nicht umhin, jegliche Interpretation der ›Realität‹ – und noch viel mehr diejenige einer anderen Kultur – auf Basis unserer Vorbeeinflussung zu unternehmen. Noch stärker als bei einer intellektuellen Auseinandersetzung mit Fragestellungen aus dem eigenen Kulturkreis wirkt sich dies bei derjenigen mit extrakulturellen Phänomenen aus. Letztere – ihres natürlichen ideellen und funktionalen Referenzrahmens gewissermaßen beraubt – mithilfe der Mechanismen und Maßstäbe des eigenen Kulturkreises ergünden zu wollen, kann also nur im Ausnahmefall der Komplexität kultureller Erscheinungsformen gerecht werden und ein tiefer gehendes Verständnis ermöglichen. Besonders bei der Auseinandersetzung mit anderen Kulturen bergen sowohl die geistige Disposition als auch die Gesamtheit der auf ihrer Grundlage erzeugten Inhalte ein grundsätzliches kognitives Handicap. Im Umkehrschluss machen Fremdbilder also gerade auch Konstituenten der menschlichen Vorurteilsstruktur des Urhebers erkennbar. Sie geben vermutlich oft eher Auskunft über die Beschaffenheit der geistigen Vorbeeinflussung des jeweiligen Bilderzeugers, als sie in der Lage sind, etwas so Komplexes wie das tiefgründige Wesen einer Kultur sichtbar und begreiflich zu machen.

Was der Betrachter eines Fremdbildes sieht, sind also geistige Transpositionen bzw. Projektionen herkunftskultureller Anschauungsweisen auf andersartig konditionierte und mit anderswie gearteter Bedeutung versehene Sachverhalte aus einem andernorts existenten kulturellen Kontext. Zugleich weist es hinsichtlich der jeweils angelegten Betrachtungsmaßstäbe und Vorgehensweisen den Charakter einer Ähnlichkeitsbeschreibung auf. Unter diesem Gesichtspunkt handelt es sich beim Fremdbild immer auch um ein verkapptes Selbstbild. Das Fremdbild als Simulacrum im Sinne Barthes' (1966) aufgefasst, verweist auf eine weitere Dimension und nicht zuletzt auch auf das Potenzial von Fremdbildern: als ein möglicher Impulsgeber für eine strukturalistische Tätigkeit und damit als Erkenntnisinstrument; obwohl bei diesem Prozess der Gewinn an Selbsterkenntnis denjenigen an Fremdverstehen vermutlich überwiegt, so sind und bleiben Fremdbilder die einzige Ausdrucksmöglichkeit, um uns durch Sprechen zu uns selbst und mit anderen über tatsächliches Erleben von Fremdem oder unsere Vorstellungen über das Fremde (bzw. meist über eine Kombination daraus) auszutauschen – und so unsere Vorannahmen und die Art und Weise ihres Zustandekommens zu reflektieren und zu hinterfragen. Das unmittelbare Erleben des Fremden führt notwendigerweise zu Fremdbildern, es kommt ohne sie also nicht aus und setzt Er-

²² Ideen sind Ausdruck des menschlichen Denkens. Ideale sind – intrakulturell oder seitens bestimmter gesellschaftlicher Gruppen – besonders wertvoll erachtete Ideen. Ob eine Ideologie letztendlich eine Ideologie, ein Ideal oder ›nur‹ eine Idee ist, darüber besteht selbst innergesellschaftlich oft kein Konsens.

kenntnisprozesse in Kraft, wohingegen eine ausschließliche Rezeption von Fremdbildern nur zu mehr als zweifelhaften Ergebnissen führen kann.

Die den vorliegenden Überlegungen zugrundeliegenden Fremdbilder aus dem sehr speziellen Umfeld der politischen Bildung, genauso wie überhaupt alle aus einem institutionellen Kontext stammenden, bilden sicherlich einen Sonderfall. Was für Gespräche gilt – in denen man manchmal mehr über Wesen und nicht zuletzt das Selbstbild des Gesprächspartners als das eigentliche Gesprächsthema zu erfahren meint – muss gerade für Fremdbilder eben dieser Provenienz angenommen werden. So treten hier mit bestimmten Absichten verbundene Sichtweisen tendenziell stärker in den Vordergrund. Darüber hinaus werden darin (besonders mit steigendem zeitlichen Abstand) dominante Sichtweisen und Ideologien bestimmter Ären retrospektiv überhaupt erst erkennbar. Derlei Fremdbilder liefern uns also »unfreiwillig« immer auch ein zeitgeschichtliches Panorama derjenigen Umgebung, in der die kulturelle und anderweitige Sozialisation des Urhebers stattgefunden hat. Ein versierter Betrachter erkennt im Fremdbild möglicherweise eher seine ureigene kulturelle Subjektivität (respektive diejenige des Bildurhebers), als er letztendlich über das Fremde jenseits seiner sichtbaren Erscheinungsformen erfährt.

Literatur

- BARTHES, ROLAND: Die strukturalistische Tätigkeit. In: ENZENSBERGER, HANS MAGNUS (Hg.): *Kursbuch*, 5, Mai 1966, S. 190-196
- BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (Hg.): *Informationen zur politischen Bildung #99. China. Teil II: Land und Wirtschaft*. Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 1962
- BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (Hg.): *Informationen zur politischen Bildung #166. Die Volksrepublik China*. Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 1976
- BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (Hg.): *Informationen zur politischen Bildung #198. Die Volksrepublik China (Überarbeitete Neuauflage)*. Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 1997
- EBERTH, FLORIAN; SILKE GEHLE: *Deutscher Außenhandel vor der EU-Erweiterung*. Herausgegeben vom Statistischen Bundesamt. Wiesbaden [Statistisches Bundesamt] 2004
- FANG, LIZHI: *China im Umbruch*. Mit einer Einleitung von Erwin Wickerl. Herausgegeben von Helmut Martin. Berlin [Siedler] 1989
- FORNET-BETANCOURT, RAÚL: Hermeneutik und Politik des Fremden. Ein philosophischer Beitrag zur Herausforderung des Zusammenlebens in multikulturellen Gesellschaften. In: SCHMIED-KOWARZIK, WOLFDIETRICH (Hrsg.): *Verstehen und Verständigung. Ethnologie, Xenologie,*

- interkulturelle Philosophie*. Würzburg [Königshausen & Neumann] 2002, S. 49–59
- FRIEDEL, EGON: *Abschaffung des Genies. Essays bis 1918*. Herausgegeben von Heribert Illig. 2. Auflage. Wien [Löcker] 1984
- GADAMER, HANS-GEORG: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen. Unveränderter Nachdruck der 3., erweiterten Auflage. Tübingen [Mohr] 1975
- HABERMAS, JÜRGEN: *Theorie des kommunikativen Handelns. Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft*. Band 2. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1981
- HALLER, DIETER: *Dtv-Atlas Ethnologie*. 2. Auflage. München [dtv] 2010
- LING, KEN; MIRIAM LONDON; LI TA-LING: *Maos kleiner General. Die Geschichte des Rotgardisten Ken Ling*. München [dtv] 1974
- MANNHEIM, KARL: *Ideologie und Utopie*. 8. Auflage. Frankfurt [Vittorio Klostermann] 1995
- PLESSNER, HELMUTH: *Die Verspätete Nation*. Band 6 der Gesammelten Schriften. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1982
- RIEDL, RUPERT: *Kultur – Spätzündung der Evolution? Antworten auf Fragen an die Evolutions- und Erkenntnistheorie*. München [Piper] 1987
- SACHS-HOMBACH, KLAUS; JÖRG R.J. SCHIRRA (Hg.): *Origins of Pictures. Anthropological Discourses in Image Science*. Köln [Halem] 2013
- TOYNBEE, ARNOLD J.: *A Study of History*. 10 Volumes. New York [Oxford UP] 1934-1954
- WEBER, MAX: Die »Objektivität« sozialwissenschaftlicher und sozialpolitischer Erkenntnis. In: WEBER, MAX: *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*. Herausgegeben von Johannes Winkelmann. 6. Auflage. Tübingen [Mohr Siebeck] 1985, S. 146-214
- WIMMER, FRANZ M.: Kulturelle Zentrismen – zum Umgang mit kulturellen Differenzen in der Philosophie. In: WALLACHER, JOHANNES; KAROLINE SCHARPENSEEL; MATTHIAS KIEFER (Hg.): *Kultur und Ökonomie. Globales Wirtschaften im Spannungsfeld kultureller Vielfalt*. Stuttgart [Kohlhammer] 2008, S. 77-98
- WINCH, PETER: Understanding a primitive society. In: *American Philosophical Quarterly*, 1(4), 1964, S. 307-324

Janna Tillmann

Zwischen Hindernis und Spielement. Der Umgang mit dem Tod des Avatars in Videospiele

Abstract

At first video games incorporated the death of the avatar only to earn money, as you had to buy ›new lives‹ whenever your avatar died. There was no narrative function to this concept. Because of that the death of the avatar was no element of the game, but merely a way to hinder the progress of the player. Nowadays arcades have been made nearly obsolete by consoles and PC, so there is no necessity to use the death of the avatar to earn money as the arcades did. This creates great opportunities for game developers to find new ways to deal with the death of the avatar. There are still games with a death-counter, but they are the minority. It's more common to integrate the death either as a ludic or narrative feature of the game. What is missing are ways to combine the narrative and ludic functions of the death of the avatar even though that would be the next logical step. The so called ›videogame death‹ could give games a clear distinction to other genres of media and would also emphasize the interactivity that is special to videogames.

Historisch gesehen ist der Tod des Avatars vor allem der Ansatzpunkt zum Geldverdienen für Arcade-Spiele gewesen, man kaufte ›neue Leben‹, um weiterzuspielen, eine narrative Funktion fehlte. Die ökonomische Sichtweise führte dazu, dass der Tod gar nicht zum Spielement wurde, sondern nur eine künstliche Hürde blieb. Da heutzutage Arcade-Spiele kaum noch Relevanz

haben und sich der Markt stark in den heimischen Konsolen- und PC-Sektor verschoben hat, ist der Avartartod als Einnahmequelle nicht mehr notwendig. Das ermöglicht einen anderen Umgang mit dem Tod des Avatars. Es gibt noch Spiele, die mit einem Lebenszähler arbeiten, diese sind aber in der Minderheit. Üblicher ist es, einen Ansatz zu wählen, der den Tod als ludisches oder narratives Element ansieht. Eine Zusammenführung beider Varianten ist der nächste, logische Schritt und gleichzeitig eine klare Abgrenzung zu anderen Medien wie auch eine Weiterentwicklung der bisherigen Herangehensweise, da Spiele interaktive Medien sind. Der Begriff Videospieletod beschreibt diese neue Form der Darstellung.

1. Einleitung

Jesse Schell beschreibt auf die Frage nach seiner Vision für die Zukunft von Videospiele solche Spiele, die eine enge Bindung und sogar direkte Interaktion zwischen Avatar und Spieler vorsehen (vgl. SCHELL 2005). Umsetzungen dieser Idee gibt es derzeit noch nicht, aber die dafür nötige Technik wirkt bereits wahrscheinlicher als noch vor zehn Jahren.

Während solche Visionen also derzeit noch nicht real sind, gibt es auch heute schon immer mehr Ansätze, den Spieler stärker in das Spiel einzubinden, etwa durch Dialogoptionen und Entscheidungen über die Handlung von Figuren, die teils dramatische Auswirkungen auf die Narrative des Spiels nehmen können. Beispielhaft seien hier *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2011) und *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) genannt.

Allerdings ist der Vorwurf an solche Spiele oftmals, dass sie die spielerischen Elemente stark zurückschrauben. Ein paar Mal einen Knopf zu drücken ist natürlich ein anderes Spielerlebnis als zum Beispiel die komplizierten Kämpfe, die man in *Dark Souls* (From Software, 2011) zu bestehen hat, und die den Spielercharakter sicherlich mehrfach das Leben kosten, ehe man einen neuen Endgegner besiegen kann.

Damit sind zwei aktuelle Extreme benannt, wie der Tod des Avatars in Videospiele angegangen wird. Auf der einen Seite steht eine sehr filmische Inszenierung, die oft das Spielerlebnis und die Interaktivität einschränkt, auf der anderen Seite ist der Tod nur die Folge aus dem Gameplay und hat auch nur die Relevanz, dass man den Spielabschnitt neu beginnen muss. Dazwischen stehen dann Spiele, die sowohl ludisch als auch narrativ mit dem Tod des Avatars umgehen und somit einen bewussten Bruch in der Logik in Kauf nehmen: Wenn der Charakter im Zuge der Handlung stirbt, nehmen dann die Male, die er zuvor im Spielgeschehen gestorben ist, dem Moment nicht die emotionale Relevanz?

Brüche zwischen Narrative und Gameplay sind häufig zu beobachten und das nicht ausschließlich im Zuge des Todes der Avatarperson. Gerade beim Avatar scheint ein sinnvoller Mittelweg aber sehr schwer, gelungene

Beispiele gibt es kaum. Einem dieser seltenen Fälle widmet sich diese Arbeit. Um die Einzigartigkeit dieses Falls deutlich machen zu können, werden im Vorfeld typische Beispiele für eine rein ludische und narrative Darstellungsform des Todes vorgestellt.

2. Definitionen und Forschungsüberblick

2.1 Avatar

Wie Benjamin Beil so treffend beschreibt, steht die Bezeichnung Avatar für »verschiedene Formen grafischer Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt« (BEIL 2012: 17). Während es klar ist, dass der Avatar stets ein Element der diegetischen Welt des Spiels ist, gibt es weiterführend hauptsächlich zwei Richtungen für die Sichtweise auf den Avatar: jene, »die den Werkzeug- oder Extension-Charakter des Avatars betonen« und die, »die den (Spiel)Werkzeug- und (Erzähl)Figur-Status des Avatars zu verbinden versuchen« (BEIL 2012: 17). Für den weiteren Diskurs interessant scheint vor allem die Überlegung von James Newman, der zwischen On-Line- und Off-Line-Avatar unterscheidet. »On-Line refers to the state [...] that [...] we would think of as ›playing the game‹« (NEWMAN 2002: o.S.). Damit ist also der Status gemeint, in dem der Charakter als Werkzeug des Spielers dient. Der Begriff Off-Line-Avatar hingegen »describes periods where no registered input control is received from the player« (NEWMAN 2002: o.S.), gemeint sind hier Cut-Scenes und gescriptete Ereignisse.

Allen Avatararten gemein ist eine emotionale Wirkung auf den Spieler: »Computerspielfiguren [...] ermöglichen – als Spieler-gesteuerte Figuren – vor allem identifikatorische Gefühle, die mit aktivem Handeln, selbsttätigem Problemlösen oder dem Kämpfen in einer virtuellen Welt verknüpft sind« (EDER/THON 2012: 154). Wie genau sich diese bei einem bestimmten Spiel darstellen, hängt davon ab, wie der Charakter ausgearbeitet ist und welche Rolle er für den Spieler einnimmt. Hierzu hat Luca Papale mit Bezug auf das Konzept von Francesco Alinoci eine Unterteilung in vier Typen von Avataren entwickelt, zu denen eine bestimmte Form von Bindung aufgebaut werden kann (vgl. PAPALE 2014: 5). Auf der untersten Stufe sieht er sogenannte a-dimensionale Avatare, die von sich aus keinerlei eigene Charaktereigenschaften haben. Das ist vor allem bei den Charakteren der Fall, die man komplett selbst erstellt. Diese sind ganz an die Wünsche des Spielers anpassbar. So ist es möglich, bestimmte Vorstellungen auf die Figur zu projizieren (vgl. PAPALE 2014: 5). Charaktere, die sich primär durch einen bestimmten Charakterzug auszeichnen, nennt Papale eindimensionale Charaktere und vermutet, dass diese beim Spieler vor allem Identifikation auslösen können, während zweidimensionale Charaktere eher Sympathie hervorrufen (vgl. PAPALE 2014: 8). Diese Charaktere haben Persönlichkeit, allerdings fehlt hier die Ausdifferen-

ziertheit und es ist eine Neigung zu Klischees festzustellen (vgl. PAPAŁE 2014: 6). Die letzte von Papale genannte Kategorie ist die der dreidimensionalen Avatare. Diese beschreibt er als jene mit ausgeprägten und komplexen Persönlichkeiten. Nur bei diesen vermutet er beim Spieler die Möglichkeit, Empathie für die Charaktere zu empfinden (vgl. PAPAŁE 2014: 6).

2.2 Narrative Elemente und ludische Elemente im Videospiele

Die plakativste Aussage zur Ludologie hat sicherlich Markku Eskelinen geprägt, indem er festgestellt hat, dass eigentlich jeder die Regeln eines Spiels erkennt und das nichts Narratives an sich hat: »If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories« (ESKELINEN 2001: o.S.). Das ist so natürlich korrekt, allerdings doch vor allem eine Zuspitzung. Während man bei *Tetris* (Alexei Paschitnow, 1984) sicher noch mit diesem Modell eine ausreichende Beschreibung erreichen konnte, sind moderne Computerspiele weitaus komplexer und bieten eine Form von Narrativ, wenn auch nur zusätzlich zu den sonstigen Spielinhalten, die man als Gameplay beschreiben kann. Das Gameplay ist der Handlungsrahmen, in dem sich der Spieler die Spielfigur zunutze macht, um die Aufgaben des Spiels zu lösen.

Für diese Arbeit erscheint es sinnvoll, die Trennung zwischen ludischen und narrativen Elementen dort zu setzen, wo dem Spieler die Kontrolle über das Spiel entzogen wird. So unterteilt sich das Spiel in die Off-Line und On-Line-Elemente, die es dem Avatar und damit dem Spieler zur Verfügung stellt. Das stellt einen durchaus anschaulichen Rahmen für die kommenden Betrachtungen dar. Im weiteren Verlauf der Arbeit soll hier zwischen der narrativen Ebene und dem Gameplay unterschieden werden, wobei der Begriff Gameplay all das umfasst, was einen aktiven Avatar benötigt.

2.3 Interaktivität

Der größte Unterschied zwischen Videospiele und anderen narrativen Medien liegt in der Interaktivität der Videospiele, wie Schröter und Thon festhalten (vgl. SCHRÖTER/THON 2014: 46) und damit nicht alleine stehen: »It is that key difference in engagement which is why film and games are conceptually difficult to bridge« (VEALE 2012: o.S.). Die Vorstellung, mit einem Spiel umzugehen wie mit einem Buch, wird diesem Medium ganz deutlich nicht gerecht. Es ist also für das Verständnis des Mediums Videospiele unumgänglich zu begreifen, wie Interaktion ermöglicht wird und was das bedeutet, zumal »der ständige Austausch und die wechselseitige Bezugnahme von Spiel und Spieler [...] den Kern des Spielens« darstellt (NEITZEL 2012: 75).

Den Begriff Interaktivität kann man nach Neitzel als eine Eigenschaft solcher Medien beschreiben, »die eine Beteiligung von Benutzern zulässt« (NEITZEL 2012: 80). Grob gesprochen erwarten speziell Spiele von uns, dass wir mithilfe eines für das Spiel passenden Eingabegeräts Aktionen ausführen,

»bestimmte Tasten drücken, Analogregler schieben und drehen oder Bewegungssensoren aktivieren« (VENUS 2012: 117), wie Jochen Venus es beschreibt. Das Erkennen der Möglichkeiten, welche einem das Spiel durch die Vorgaben zur Simulation bietet, lässt schließlich die Interaktivität entstehen (vgl. SCHRÖTER/THON 2014: 46), indem die Spielerin selbst bestimmt, wie der Avatar eine Situation löst. Das ermöglicht dem Spieler eine Identifikation mit der Figur und gibt ihm die Möglichkeit »in einer spezifischen Situation ein Handelnder zu sein« (VENUS 2012: 106).

Dabei findet Interaktivität in verschiedenen Formen statt, wie es Marie-Laure Ryan (vgl. RYAN 2001: 5) feststellt: Sie unterscheidet zwischen Spielkonzepten, die dem Nutzer das Gefühl geben, als Teil der Welt mit dieser zu interagieren, und denen, die ihn außerhalb der Spielwelt halten. Weiterhin unterscheidet sie zwischen den Handlungen, die Einfluss auf die Spielwelt haben und denen, die diesen nicht haben, sondern rein auf Wunsch des Spielers erfolgen. Allerdings ist hier eine Beobachtung von Interesse, die Venus macht. Es ist nämlich so, dass aktuell oftmals narrative und ludische Elemente gerade durch die Möglichkeit zur freien Interaktion in einem starken Kontrast zueinander stehen. Während er den Eindruck des Spielers die Figur zu verkörpern, durchaus erkennt, stellt er doch auch fest, dass der Spieler die Handlung gleichzeitig – und das ist ähnlich wie bei einem Film – »von außen, quasi unbeteiligt« betrachtet (vgl. VENUS 2012: 105). Und gerade durch diese Trennung entstehen Schwierigkeiten, wann immer die Handlungsmöglichkeiten des Spielers nicht zum Narrativ des Spiels passen. Dann entsteht ein Zustand, den Venus Halbidentifikation nennt und der durch eine Diskrepanz auf ludischer und narrativer Ebene entsteht.

Doch nicht nur hier erkennt er ein Problem der Identifikation mit der Figur. Laut ihm ist die Zielsetzung im Spiel *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) unter anderem, »Hindernisse und gegnerische Non-Player-Charaktere« zu überwinden (VENUS 2012: 108). Wird man dabei selbst zu oft getroffen, stirbt der Avatar und der Spieler wird »aus dem Spiel« zurückversetzt, er verliert also die Identifikation, die er bis dahin mit seiner Figur eingenommen hat (vgl. VENUS 2012: 108). Es scheint also deutlich zu sein, dass ein so einschneidendes Erlebnis wie der Tod des Avatars Implikationen für den Spieler hat, die näher zu betrachten sind.

3. Darstellungsformen des Todes im Videospiele

»A young medium does not solely create its own conventions; it inherits and borrows expressive forms from other media, transforming them along the way« (SMITH 2002: o.S.). Das ist aktuell wohl nirgends deutlicher zu sehen als bei Videospielen. Espen Aarseth fürchtet die Assimilation von Videospielen durch andere Forschungszweige und warnt direkt davor, den Fehler zu machen, zu versuchen, etwa Methoden aus der Literaturwissenschaft einfach zu

übernehmen oder Videospiele als untergeordnetes Forschungsfeld einzugliedern (vgl. AARSETH 2001, o.S.). Vor allem die Filmwissenschaft ist immer wieder Ausgangspunkt für Betrachtungen von Videospiele. Das zeigt beispielsweise Andreas Rauscher in seinem Beitrag *Mise en Game* (vgl. RAUSCHER 2015) sowie Philipp Bojahr, der den Montagebegriff als Werkzeug für die Game Studies übernimmt (vgl. BOJAHR 2015). Dennoch würde es dem Medium nicht gerecht werden, es dem Film unterzuordnen, würde man so doch die Interaktivität des Videospiele übergehen.

Das folgende Kapitel befasst sich gerade mit Unterschieden und Ähnlichkeiten zum Film. Simone Rieger macht zweifellos klar, dass der Tod für den Film und für TV-Serien ein oft genutztes Stilmittel ist (vgl. RIEGER 2009), das inzwischen auch in vielen Videospiele auftaucht. Allerdings auch – teilweise sogar vor allem – auf ludischer Ebene, was einen interessanten Kontrast zum Tod als narrativem Element ermöglicht, der eher Anleihen beim Film und dortigen Theorien sucht. Zuletzt soll mit dem Begriff ›Videospieletod‹ eine vielleicht wirklich eigene Definition folgen, die den Tod als Element im Videospiele verankert, ohne sich für eine rein ludische oder rein narrative Richtung zu entscheiden. Um die jeweiligen Darstellungsformen besser begreiflich zu machen, werden sie jeweils anhand eines Videospiele beispielhaft aufgezeigt.

3.1 Tod als ludisches Element

Seit den frühesten Arcade-Spiele ist der Tod des Avatars ein fest integrierter Spielbestandteil. Es wäre jedoch unsinnig, diesem mehr Bedeutung als jenem einer Spielregel im rein ludischen Sinne zuzumessen. Es kommt nicht von ungefähr, dass etwa Jesper Juul in seinem Buch *The Art of Failure* den Tod eben vor allem als einen ›Fail State‹ bezeichnet, also als einen aus dem Spielverlauf resultierenden Endzustand (vgl. JUUL 2013)

Nolan Bushnell war der erste, der erkannte, dass Menschen Geld dafür zahlen würden, seine Spiele zu spielen (vgl. EGENFELDT/SCHMIDT/TOSCA 2012: 60). Das war der Beginn der Arcadetitel und damit auch des Todes im Videospiele in der Form, in der er heute noch vorkommt. Während es in Arcade-Spiele schlicht darum ging, die Spielzeit des jeweiligen Spielers zu begrenzen und ihn zum Kauf weiterer Spielrunden zu animieren, ist es heute vor allem so, dass der Tod aus Gameplaysicht ein Scheitern bedeutet, weil man eine Herausforderung nicht geschafft hat. Dass dieser den Spieler emotional nicht weiter beschäftigt, dürfte vor allem daran liegen, dass er keine weitere Konsequenz hat. Das Spiel setzt einfach am letzten Speicherpunkt wieder ein, man kann weiterspielen und weder der Avatar noch die Spielwelt reagieren in irgendeiner Weise auf den vorherigen Tod der Spielfigur.

Spiele wie *Dark Souls* werden sogar daran gemessen, wie oft man im Verlauf des Spiels stirbt, um einzuschätzen wie schwer sie sind. In *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) kann man, nachdem man ein Level des Jump'n'Runs geschafft hat, allen Iterationen des eigenen Charakters gleichzeitig dabei zusehen wie sie wo gescheitert sind, bevor man das Level ge-

schlagen hat. In den Levels von *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015) wird ein ähnlicher Ansatz gewählt: Man sieht, wo man selbst und andere Spieler um einen herum gestorben sind. Das gibt dem Sterben noch einen kompetitiven Charakter, weil man sich mit anderen vergleichen kann.

Neben dem Vergleich geht es allerdings auch um Selbstoptimierung, wie es Rolf F. Nohr in *Restart After Death* deutlich macht. Sein Beispiel dafür ist eine Passage in *Tomb Raider II* (Core Design, 1997), die nicht anders lösbar ist, als durch das Inkaufnehmen des Todes der Heldin: Es ist ein Sprung zu meistern und wenn man hier nicht auf einer unsichtbaren Plattform landet, stirbt Lara Croft. Das nimmt der Spieler in Kauf und es entsteht keinerlei Konsequenz aus dem wiederholten Sterben der Heldin (vgl. NOHR 2013: 66f.).

Allen Beispielen gemein ist, dass dem Avatar in diesen Spielen keine dreidimensionale Charakterisierung zukommt. Das bedeutet nicht, dass dreidimensionale Avatare nicht ebenso im Gameplay sterben können, allerdings scheinen die Spiele, in denen der Avatartod schon von Anfang an Teil des Spielprinzips ist und keine weiteren Folgen hat, eher auf a-dimensionale, selbsterstellte Charaktere oder ein- oder zweidimensionale Avatarfiguren zu setzen, mit denen vermutlich keine Empathie aufkommen wird. Hier scheint der Charakter vor allem ein Werkzeug für den Spieler zu sein.

Zusammenfassend zeichnet sich der Avatartod als ludisches Element also dadurch aus, dass er keinerlei emotionale Reaktion des Spielers hervorruft, die sich auf den Avatar bezieht. Eher ist der Tod ein Anzeichen dafür, dass man eine ludische Herausforderung nicht überwunden hat und die eigenen Fähigkeiten verbessern muss. Das kann auch bedeuten, dass man wieder und wieder stirbt, um sich dabei zu verbessern. Problematisch ist das für den Spieler jedoch nicht, da es keinerlei Konsequenz aus dem Tod der Spielfigur gibt und das Spiel in keiner Weise beeinflusst wird. Die Avatare solcher Spiele sind in der Regel nicht dreidimensional, sondern vor allem ein Werkzeug für den Spieler.

Diese Form des Avatartodes ist wunderbar in der bekannten Jump'n'Run-Serie *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) zu sehen. Da sich das Spielprinzip der Reihe seither insgesamt kaum verändert hat, ist es für diese Analyse nicht von Relevanz, sich auf einen bestimmten Teil der Reihe festzulegen. Stattdessen kann von der Reihe als Ganzem gesprochen werden. Der Spieler durchläuft in diesem Spiel verschiedene Level, springt von Plattform zu Plattform und weicht Gegnern aus oder bekämpft diese. In jeder Welt gibt es die gleiche Anzahl Level und dazu besonders schwere Level am Ende mit dem Kampf gegen einen Boss-Gegner. Ziel ist die Befreiung von Prinzessin Toadstool (in neueren Spielen Peach genannt), die von König Koopa (heute Bowser) entführt worden ist. Schauplatz des Spiels ist das Pilzkönigreich.

Wie es von einem Jump'n'Run zu erwarten ist, werden die Level immer komplexer und bringen damit immer neue Herausforderungen mit sich, was über kurz oder lang zu Fehlern des Spielers führt, die Mario sterben lassen. Für diesen Fall besitzt das Spiel eine Anzahl an ›Leben‹, die einem neuen Versuch im Level entsprechen. Sinkt dieser einmal auf Null, so folgt ein Game

Over und man wird auf einen letzten Speicherstand zurückgeworfen. Aus der Narrative gibt es hingegen keinerlei Situationen, die den Tod von Mario oder einem anderen Charakter zur Folge haben.

Der Avatartod spielt hier also nur im ludischen Sinne eine Rolle. Mit Blick auf die Historie des Spiels erscheint das auch sinnvoll, wenn man bedenkt, dass *Super Mario Bros.* von Arcade-Titeln inspiriert wurde, für die der Tod in erster Linie bedeutet hat, dass der Spieler erneut Geld für eine neue Spielrunde ausgeben muss.

Ein ludischer Tod zeichnet sich durch eine fehlende Konsequenz und den wenig charakterisierten Avatar aus, der im Spieler keinerlei Emotionen weckt, sondern viel mehr ein Werkzeug zur Erfüllung der Levelziele ist. Die einzige Konsequenz aus dem Tod der Avatarfigur ist, dass man eines der abgezählten Leben verliert und am letzten Speicherpunkt neu beginnt. Wenn man schließlich den Lebenszähler auf 0 gebracht hat und erneut stirbt, gibt es einen Game Over-Bildschirm, der zumeist Bowsers Silhouette zeigt, dazu ertönt sein Lachen. Es ist nicht einzuschätzen, was genau dieses Game Over bedeutet, da es keinerlei narrative Einordnung gibt. Man kann den Bildschirm so verstehen, dass Bowser gewinnt, allerdings wird das nicht weiter aufgegriffen. Stattdessen beginnt man neu, bekommt neue Leben und wird an den letzten Speicherpunkt zurückgesetzt. Auf das Narrativ nimmt der Tod also keinerlei Einfluss.

Die Avatarfigur Super Mario ist inzwischen eine Ikone der Popkultur und nicht nur unter Videospielern bekannt. Um die Figur zu beschreiben, würde man sicherlich seinen Schnauzbar, die rote Mütze und die blaue Latzhose erwähnen. Dazu den schweren italienischen Akzent, den berühmten Ausspruch 'It's a-me, Mario!' und dass er Prinzessin Peach vor Bowser rettet. Ludisch betrachtet könnte man noch anfügen, dass er sehr gut springen kann und wächst, wenn er einen bestimmten Pilz isst. Eine tiefergehende Charakterisierung hat es innerhalb der Hauptserie nie gegeben. Er ist nur deswegen kein a-dimensionaler Charakter, weil sein Aussehen vorgegeben ist und ihm zur Charakterisierung dient. Es ist allerdings anhand der aufgezählten Eigenschaften deutlich, dass er sich charakterlich im Grunde nur durch den Drang auszeichnet, gegen das Böse zu kämpfen, also gegen Bowser. Daher ist es angebracht, ihn als einen eindimensionalen Charakter im Sinne von Papale zu bezeichnen. Das sehr kurz gehaltene Narrativ ermöglicht auch keine emotionalen Bindungen an den Charakter, genauso wenig hat man als Spieler überhaupt die Möglichkeit, Mario als eine Erzählfigur wahrzunehmen. Es gibt selten mehr als eine Intro- und eine Outro-Sequenz, welche meist sogar ohne allzu viel Text auskommen und keine Charakterisierung der Figur Mario erlauben.

Die Reihe stellt den Avatartod also ausschließlich ludisch dar. Das Fehlen einer tiefgreifenden Handlung trägt dazu genauso bei wie die eindimensionalen Figuren und die fehlenden narrativen Konsequenzen aus dem Tod der Spielfigur.

3.2 Tod als narratives Element

Nirgendwo dürfte wohl ein Vergleich mit Filmen und Serien so naheliegen wie beim Tod im Videospiele als narrativem Element. Meistens wird dieser in Cut-Scenes verhandelt, die keinerlei Interaktivität erlauben. Das Gameplay bildet hier höchstens einen einleitenden Rahmen, wenn ein Charakter aus dem Gameplay heraus besiegt wird, um dann in einer Cut-Szene zu sterben.

Der größte Unterschied zum ludischen Tod ist die Möglichkeit der emotionalen Reaktion des Spielers auf den narrativ inszenierten Tod. Diese ergibt sich, weil der Spieler eine Bindung an die Charaktere des Spiels aufbauen kann. Diesen Effekt teilen sich Videospiele mit Filmen und Serien. Man spricht dabei von parasozialen Bindungen, die zum ersten Mal von Donald Horton und Richard Wohl beschrieben worden sind (HORTON/WOHL 1956).

Hier entwickelt sich also eine Form von Freundschaft oder Zuneigung zwischen Rezipient und Charakter (RIEGER 2009: 8), wie man es eigentlich eher im Umgang mit realen Personen erwarten würde. Allerdings handelt es sich bei einer parasozialen Beziehung um eine »interpersonal relationship between [...] an audience and a performer living out a personality for an audience« (KAVLI 2012: 83), wie es Katrine Kavli mit Bezug auf Horton und Wohl beschreibt. Diese Persönlichkeit wird als Persona bezeichnet und die beschriebene Beziehung ist »one-sided, nondialectical, controlled by the performer and not susceptible of mutual development« (KAVLI 2012: 83), wie Horton und Wohl von Kavli zitiert werden. Es ist also von zentraler Bedeutung, dass die Beziehung keinerlei Austausch zulässt. Der Zuschauer kann den Seriencharakter nur so weit kennen lernen, wie der Charakter sich bewusst offenbart. Es gibt keinen direkten Austausch zwischen beiden Seiten und es ist dem Zuschauer nicht möglich, die Beziehung zu entwickeln oder die eigene Position darin zu stärken.

Dass diese Bindungen trotzdem extrem stark werden können, zeigt sich vor allem in der noch recht jungen Forschung zum Umgang von Serienfans mit dem Ende ihrer Serie. So schreiben Russel und Schau mit Bezug auf Lobb und andere, dass »[l]oss of parasocial relationships can be traumatic« (RUSSEL/SCHAU 2014: 3) und das Ende einer TV-Serie für die Zuschauer einer Trennung gleichkommen kann. Da dieses Feld noch so neu ist und Spiele nicht zwangsläufig synchron rezipiert werden, gibt es zu Videospiele derzeit keine Forschungsberichte in diese Richtung. Tatsächlich gibt es aber Meinungen, nach denen Videospiele mindestens die gleiche emotionale Kraft aufbringen können wie Filme und dabei sogar teils intensivere Erlebnisse ermöglichen (vgl. PERRON 2005: 1). Passenderweise haben schon Horton und Wohl parasoziale Bindungen nicht nur an menschliche Charaktere für möglich gehalten, sondern darüber hinaus auch zu fiktiven Charakteren und damit heutzutage ebenfalls zu digitalen Entitäten (vgl. KAVLI 2012: 2), sodass diese Theorie auch für Videospiele anwendbar sein kann. Kavli unterscheidet dabei die digitalen Entitäten noch weiter: Sie nennt Nicht-Spieler-Charaktere, die sie als Bots bezeichnet, vom Spieler erstellte Avatarfiguren, Spielercharaktere, die vom Spiel vorgegeben werden, und Avatare in Multiplayerspielen.

Für diese Arbeit sind nur die Möglichkeiten der parasozialen Bindungen an den vorgegebenen Avatar relevant. Wenn der Avatar als eigene Entität auftritt, ist eine parasoziale Bindung laut Kavli möglich, weil die Grundzüge einer parasozialen Beziehung gegeben sind, wie sie von Filmen und Serien bekannt sind (vgl. KAVLI 2012: 4).

Anschaulich werden parasoziale Beziehungen in Spielen wie *BioShock: Infinite* (Irrational Games, 2013) *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) oder auch *Bastion* (Supergiant Games, 2011) und *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015). Diese thematisieren beispielsweise den Tod wichtiger Charaktere in ganz verschiedenen Varianten und lösen damit sehr deutliche emotionale Reaktionen unter den Spielern aus. Um Google als einen Gradmesser zu nutzen, sei folgende Zahl genannt: »the last of us ending« bringt mit 452 000 000 Ergebnissen eine beachtliche Menge an Inhalten, die sich nur damit auseinandersetzen, wie der Protagonist Joel mit dem möglichen Tod seines Schützlings Ellie am Ende von *The Last of Us* umgeht. Dass diese Zahl an Ergebnissen so hoch ist, liegt aber wohl auch daran, dass die Anzahl an so filmisch inszenierten und emotionalen Momenten aktuell noch übersichtlich ist. Die Bewegung zu solchen Inhalten, wie man sie aus Serien kennt, scheint aber da zu sein und der Vergleich mit dem Film generell positiv: »as Geoff King and Tanya Krzywinska have argued, to call a game »cinematic« is to praise it« (VEALE 2001: o.S.), wie es Kevin Veale feststellt.

Ein filmisch inszenierter Tod kann also recht wahrscheinlich Emotionen auslösen. Da der Spieler hier dem Off-Line-Avatar beim Handeln nur zusehen kann und keine Interaktivität möglich ist, rufen diese Szenen vor allem »sogenannte »Beobachter-Emotionen« hervor«, wie es Eder und Thon beschreiben (EDER/THON 2012: 154). Neben »Empathie oder Identifikation, ein[em] Mitleiden oder Mitfühlen mit einer Figur«, was Neitzel hier sieht (NEITZEL 2012: 102), nennen Eder und Thon noch Antipathie, ein emotionales Erinnern, Partei-Ergreifen oder Amüsement (vgl. EDER/THON 2012: 154). Wichtig scheint dabei in jedem Fall »die Unmöglichkeit des Eingreifens in das Geschehen« (EDER/THON 2012: 102), wo Neitzel und Eder und Thon übereinstimmen. Gerade das ist aber ein bewusster Bruch mit der Interaktivität, die Videospiele auszeichnet.

Erinnern wir uns an die verschiedenen Charakterisierungsstufen für Avatare, so fällt auf, dass nur solche Charaktere, die dreidimensional gestaltet sind, in der Lage sein dürften, beim Spieler Empathie auszulösen. Insgesamt ist anzumerken, dass es für die Ausgestaltung eines narrativen Todes unumgänglich ist, einen zumindest zweidimensionalen Charakter zu gestalten, um Sympathie und ein Mitfühlen, vielleicht sogar Empathie auszulösen. A-dimensionale Avatare sind dafür auf keinen Fall geeignet, da sie schon durch die Erstellung durch den Spieler und ihre fehlenden Charaktereigenschaften eine emotionale Bindung über die Projektion hinaus nicht ermöglichen.

Weiterhin wird der Avatar in diesen Spielen mehr als nur das Werkzeug zum Ausführen bestimmter, für das Spiel notwendiger Handlungen. Er ist auch eine Erzählfigur, die die Geschichte des Spiels vorantreibt, und

gleichzeitig einer der Charaktere, über die erzählt wird. Tatsächlich findet hier der narrative Diskurs aber nur aufgrund der Spielfigur statt, deren Aktionen – Off-Line wie auch On-Line – lassen die Geschichte erst ihren Lauf nehmen, welchen der Spieler erlebt. Somit ist der Avatar nicht nur eine Erweiterung des Spielers im virtuellen Raum, sondern auch als Erzählfigur ein Element des Narrativs des Spiels.

Eine weitere wichtige Unterscheidung zum ludischen Avatartod ist der Einfluss, den der narrativ inszenierte Avatartod auf das weitere Spielgeschehen und die Spielwelt hat. Andere Spiel-Charaktere reagieren auf den Tod, ebenso können durch die Umstände des Todes Veränderungen in der Spielwelt und sogar im Verhalten des Spielers auftreten. So ist zum Beispiel der Tod von Aeris in *Final Fantasy VII* (Square, 1997) nicht nur ein emotionaler Moment für den Spieler, sondern bedeutet auch auf ludischer Ebene den Tod eines Heilers in der Kämpfertruppe, der dann ausgeglichen werden muss.

Und damit sind die Eckpunkte für einen narrativen Avatartod benannt. Es ist klar, dass es sich dabei um eine für den Rezipienten emotionale Situation handelt. Weiterhin reagiert die Spielwelt auf den Avatartod und greift diesen auf. Die Avatare, die einen solchen narrativen Tod erleiden, sind in der Regel mehrdimensional, was die emotionale Bedeutung erklärt und parasoziale Bindungen ermöglicht. Weiterhin führt die filmische Darstellung zu Beobachteremotionen.

Zum Veranschaulichen dieser Darstellungsform eignet sich das japanische Rollenspiel (JRPG) *Crisis Core: Final Fantasy VII* (Square Enix, 2007). Spielbarer Protagonist ist Zack Fair, ein Elitesoldat, dessen finale Ausbildungsphase die Grundlage des Spiels bildet. Wie üblich für ein JRPG ist das Spiel sehr kampflastig, dabei werden diese Kämpfe allerdings nicht rundenbasiert ausgetragen, sondern in Echtzeit. Zack stehen verschiedene Möglichkeiten wie ein Angriff mit seinem Schwert, sowie Magie und Beschwörungen zur Wahl, um gegen seine Gegner anzugehen. Anstatt mit einer Gruppe, wie es für das Genre üblich ist, kämpft Zack alleine. Zu seiner Unterstützung gibt es die sogenannten ›Digitalen Bewusstseinswellen‹ (DBW), eine Art Slot Machine. Auf deren Walzen finden sich passend zum Spielverlauf immer mehr Charaktere, die für Zack wichtig sind, womit hier das Narrativ eine direkte Einwirkung auf das Gameplay hat. Die drei Walzen beginnen zu laufen, sobald der Kampf beginnt, und bleiben alle paar Sekunden stehen. Sind dann auf allen drei Walzen die gleichen Charaktere zusehen, löst das einen Spezialangriff aus, der sich nach dem jeweiligen gezeigten Charakter richtet.

Da *Crisis Core* ein Prequel zu *Final Fantasy VII* ist, gibt das Spiel in der zu analysierenden Szene natürlich einen wichtigen Teil der Interaktivität von vornherein auf: Der Ausgang der Endsequenz ist bekannt und daher vom Spieler nicht zu beeinflussen. Gleichzeitig sind diese letzten Szenen beispielsweise durch Gegenschnitte zu anderen Schauplätzen sehr filmisch inszeniert. Der eigene Avatar ist hier Off-Line und dem Spieler wird keine Gelegenheit gelassen, die Situation zu beeinflussen. Das kulminiert im letzten Kampf, der Zack allein gegen eine Übermacht an Soldaten antreten lässt. Der

Spieler muss diesen Kampf führen, obwohl er aussichtslos ist und Zack schließlich im Gameplay besiegt wird. Der ludische Tod wird also zur Prämisse für die dann kommende narrative Cut-Scene. Dabei passt sich das Gameplay an das Narrativ an. Zack kämpft und wird dabei immer schwächer. Gleichzeitig beginnt das bis dahin tadellos funktionierende DBW die Arbeit zu verweigern. Nach und nach verblässen die Charakterbilder, während er letzte Erinnerungen an diese vor sich sieht. Dazu drehen sich die Walzen immer schlechter, bleiben hängen und schließlich stehen. Hier wird also der Gedanke, dass man das eigene Leben im Moment des Todes noch einmal Revue passieren lässt, direkt ins Spiel übertragen, um dem Spieler zu verdeutlichen, dass es sich hierbei um Zacks letzten Kampf handelt. Dass ein Gerät, das namentlich sein Bewusstsein darstellt, immer stärker in Mitleidenschaft gezogen wird, zeigt außerdem, wie es um den Charakter bestellt ist. So beeinflusst das Narrativ schon an diesem Punkt das Gameplay.

Nachdem Zack besiegt ist, beginnt eine Cut-Scene, die seine letzten Momente zeigt. Wichtig ist hierbei, dass er zwar im Gameplay besiegt wurde, das allerdings noch nicht seinen Tod, sondern nur eine tödliche Verwundung bedeutet. Das wird auch dadurch deutlich, dass der Kampf endet, sobald Zack bei 1 HP (»Hit-Points«, die numerische Anzeige für die Lebensenergie im Kampf) steht, nicht wie im normalen Spielverlauf bei 0 HP. Sein Tod folgt dann erst in der anschließenden Cut-Scene.

Das macht deutlich, wie sehr das Spiel auf das Narrative setzt, um diese emotional aufgeladene Szene darzustellen und dass das Gameplay dabei als eine Hinleitung fungiert, die den Spieler auf das einstellt, was vor ihm liegt. Es handelt sich also eindeutig um den Tod als narratives Element, der als solcher analysiert werden kann.

Die Avatarfigur, den Protagonisten Zack Fair, kann man am ehesten als zweidimensionale Figur beschreiben. Sie hat eine Persönlichkeit, diese ist allerdings relativ einfach umrissen: Zack ist in der Ausbildung zu einem Elitekämpfer, bewundert seine Ausbilder und ist ein sehr positiv eingestellter Charakter. Er hat zwar im Spielverlauf gute Gründe, an allem zu zweifeln, was ihm wichtig ist, lässt sich davon aber nicht allzu sehr beeinflussen, eine deutliche Entwicklung seines Charakters gibt es nicht. Er will weiterhin seine Freunde beschützen und glaubt ungebrochen an diese. Damit ermöglicht er dem Spieler, Sympathie für ihn aufzubauen und sich in seine Rolle und sein Leben einzufühlen, also auch eine gewisse Empathie zu entwickeln. Die häufige Nutzung von Cut-Scenes zur Charakterdarstellung bringt den Spieler zusätzlich in die Position eines Filmzuschauers: Er ist nicht in der Lage einzugreifen und kann so nur Empathie und Mitleid empfinden.

Weiterhin ist Zack durch diese Ausgestaltung geeignet, eine Persona darzustellen, zu der der Spieler eine parasoziale Bindung aufbauen kann, denn es werden alle Voraussetzungen für eine parasoziale Beziehung erfüllt: Sie ist einseitig, kann sich nicht entwickeln, besteht aus Zuschauer und Darstellendem und ist möglicherweise nicht-dialektisch. Da es sich bei *Crisis Core* jedoch um ein Prequel handelt, könnte der Spieler neben diesem Spiel

auch die übrigen Teile der Compilation um *Final Fantasy VII*, sowie weitere Fan-Theorien kennen und sich daher eine Meinung gebildet haben. Dadurch könnte er die Darstellung von Zack in diesem Spiel hinterfragen, was eine parasoziale Bindung erschweren könnte. Allerdings dürfte das für einen großen Teil der Spieler nicht in einem Maße zutreffen, das eine parasoziale Bindung beeinträchtigt.

Wenn man sich die Gestaltung der finalen Sequenz vor Augen führt, ist es auffällig, dass dem Spieler eine gewisse Handlungsfreiheit gelassen wird. Das Spiel ermöglicht es, Zacks letzten Kampf selbst zu spielen, was zumindest die Illusion aufrecht erhält, eingreifen zu können, auch wenn die Übermacht an Gegnern sehr deutlich ist und das Wissen des Spielers über das Spiel hinaus ausreichen könnte, um den Kampf als ausweglos anzuerkennen. Trotzdem ist festzuhalten, dass Interaktion zumindest in einem gewissen Maße möglich ist, wenn auch nicht notwendig: Es würde in diesem finalen Kampf auch reichen, Zack nicht zu bewegen und sich nur angreifen zu lassen. Einen Ausweg aus der Situation gibt es ohnehin nicht. Um das Spiel zu beenden, muss man diesen Kampf spielen, ihn verlieren und Zack sterben lassen.

Zuletzt hat Zacks Tod Konsequenzen für die Spielwelt. Die weiteren Charaktere des Spiels reagieren darauf und einige Ereignisse in *Final Fantasy VII* finden teils nur statt, weil Zack in *Crisis Core* gestorben ist. Es gibt also nachweisliche Reaktionen auf den Tod des Avatars, was diesen Tod erneut als narratives Element bestätigt.

3.3 Die Kombination beider Darstellungsarten

Stellt man beide Varianten des Avatartodes im Videospiel einander gegenüber, so wirken diese kaum vereinbar. Auf der einen Seite steht der Tod aus dem Gameplay heraus, der für Spielwelt und Handlung keinerlei Relevanz hat. Er ist nur ein ungewolltes Ergebnis einer Handlung des Spielers im Spielgeschehen. Die Avatarfigur als solche ist oft a-dimensional oder weist zumindest wenige Dimensionen auf. Sie ist in erster Linie ein Werkzeug zur Interaktion mit der Spielwelt und tritt wenigstens im Kontext des ludischen Todes nicht als Erzählfigur in Erscheinung.

Dagegen steht der narrative Avatartod, der meistens in einer Cut-Scene verhandelt wird, welche dem Spieler die Möglichkeit zur Interaktion nimmt. Der narrative Avatartod nimmt Einfluss auf Handlung und Gameplay und setzt einen mehrdimensionalen, oft dreidimensionalen Avatartypen voraus. Der Avatar ist im Spielverlauf nicht nur ein Werkzeug für den Spieler, sondern auch eine Erzählfigur, welche die Handlung vorantreibt und Teil davon ist.

Direkte Vermischungen, dass also aus einem Gameplaytod des Avatars eine narrative Konsequenz folgt, sind hingegen selten. Zum Teil gibt es gescriptete Ereignisse, die eine bestimmte Situation im Gameplay abwarten und dann eintreffen. So wird in *Dragon Age: Origins* beispielsweise der finale

Kampf im Gameplay ausgefochten, der Feind allerdings erst durch das Opfer eines Spielcharakters in einer folgenden Cut-Scene wirklich besiegt wird. Hier wird also ein Ereignis aus dem Gameplay in einer narrativen Szene weiter ausformuliert.

Davon ausgehend, dass auch mehrdimensionale Charaktere durchaus einen Tod aus dem Gameplay heraus erleiden können, ist die Gestaltung des Avatars und auch dessen Nutzen im Spiel – ob nun als Werkzeug oder Erzählfigur – offenbar weniger relevant als die Konsequenz, die aus dem Tod entsteht. Bei einem narrativen Avartod reagiert die Spielwelt auf den Tod, es kann sich sogar das Gameplay verändern, während der ludische Tod nur einen Neustart nach sich zieht. Würde sich nun also die Spielwelt auch durch einen ludischen Tod aus dem Gameplay heraus verändern und diesem damit eine Gewichtung verleihen, könnte man dies als Teil des Narrativs verstehen.

Dieser Ansatz würde funktionieren, wenn die Welt des Spiels ähnlich der eines Massive Multiplayer Online Games (MMO) gehandhabt werden würde. Diese bezeichnen Castulus Kolo und Timo Baur als »persistent state world« (BAUR/KOLO 2004: 1), was auch andere als definierendes Kriterium eines MMOs beschreiben (vgl. LAKHMANI et al. 2015, SNODGRASS et al. 2011). Darunter verstehen sie eine virtuelle Welt, »where thousands of users interact in a setting that endures independently of any particular player« (SNODGRASS et al. 2011: 2). Diese Art der Weltendarstellung wird gemeinhin als sehr realistisch beschrieben und ist ein wichtiger Faktor für das Spielerlebnis (vgl. GOLUB 2010, LAKHMANI et al. 2015, SNODGRASS et al. 2011). Das bedeutet auch, dass der Tod des Spielers die Welt nicht zurücksetzt, sondern diese das Ereignis selbst abfängt und in ihren Kreislauf einarbeitet.

Wäre das auch in andere Genres übertragbar, würde das entstehende Spiel dadurch dem ludischen Tod eine narrative Komponente geben und den bisher beobachteten Bruch erheblich abfedern. Bisher spielen persistente Welten in Einzelspieler-Spielen keine Rolle, was natürlich auch an einer fehlenden Notwendigkeit liegt. Diese Spiele haben den Avatar als Mittelpunkt der Handlung und daher muss die Welt nicht ohne dessen Beteiligung funktionieren. Um jedoch den ludischen Tod narrativ bedeutsam zu machen, wäre eine persistent gestaltete Welt notwendig.

Was darüber hinaus natürlich gegeben sein muss, ist ein Faktor, den die meisten Spiele aufgrund ihrer Narrative nicht gewährleisten können: Einen Avatar, dessen Tod nicht das Ende seiner Geschichte bedeutet. Das ist in der Regel nicht der Fall, da die meisten Spiele zumindest in diesem Aspekt der Realität entsprechen und den Tod als endgültig anerkennen. Das kann man umgehen, indem man den ludischen Tod entschärft wie es beispielsweise in *Pokémon Rote Edition* (Game Freak, 1996) geschieht: Hier endet ein verlorener Kampf nicht mit dem Tod des Helden, sondern mit dessen Ohnmacht. Das ist ein anderer valider Weg, den besagten Bruch zwischen Narrative und Gameplay zu verhindern, soll hier aber nicht thematisiert werden, weil er den Tod des Avatars bewusst nicht behandelt.

Die Kombination aus ludischem und narrativem Tod erscheint also sinnvoll, um die Interaktivität des Spielers nicht zugunsten des Narrativs einzuschränken, sondern dessen Einwirken auf die Handlung und damit das gesamte Spiel mehr in den Vordergrund zu stellen. Diese besondere Form der Darstellung kann man als Videospieldtod beschreiben, um den so besonderen Charakter des Avatartodes herauszustellen: Da er aus der Interaktion zwischen Spieler und Spiel heraus geschieht, ist ein solches Ereignis diesem Medium eigen und gerade das wird durch den Namen verdeutlicht.

Um von einem Videospieldtod zu sprechen, darf der aus dem Gameplay heraus verursachte Tod der Figur nicht vorgegeben und das Ereignis in keiner Weise gesciptet sein. Vielmehr reagiert die Welt dynamisch auf den Spieler und das Narrativ passt sich an das Spielgeschehen an. Dafür braucht es eine quasi-persistente Welt, die den Spieler als Element der Welt einbindet, allerdings nicht von diesem abhängt. Weiterhin muss natürlich das Narrativ es unterstützen, dass der Spielercharakter mehrfach sterben kann und sein Tod die Fortführung der Handlung nicht unmöglich macht.

Das im September 2014 erschienene Action-Rollenspiel *Mittelerde: Mordors Schatten* (Monolith Productions, 2014) nutzt den Videospieldtod in einer sehr passenden Weise. Protagonist des Spiels ist Talion, der Schauplatz ist mit Mittelerde die Welt des *Herrn der Ringe* (John R.R. Tolkien, 1954) und dort genauer Mordor und die Umgebung des Núrnenmeers. Nach seiner eigenen Ermordung sinnt Talion auf Rache und verbündet sich damit mit dem Ringgeist Celebrimbor, um die Uruk-Armee des dunklen Herrschers Sauron anzugehen und seinen Mörder zu finden.

Das Spiel ist ein typisches Action-Adventure mit einer Open World, das dem Spieler extreme Freiheiten lässt. Talion kann schleichen, gehen, laufen, springen und klettern, dazu ist es ihm möglich, verschiedene Wesen zu reiten. Er hat weiterhin ein Schwert, einen Dolch und durch Celebrimbor einen Bogen zur Verfügung. Neben den Missionen, die die Handlung des Spiels vorantreiben, gibt es zahlreiche Nebenmissionen und die Möglichkeit, sich in die Rankämpfe der Uruks einzumischen.

Gerade die Uruks bringen einen die interessantesten Aspekte des Spiels mit sich: Zu einem das sogenannte Nemesis-System. Das sorgt dafür, dass Feinde, die Talion bereits begegnet sind und diesen getötet haben, dadurch nicht nur stärker werden, sondern sich auch an ihn erinnern. Wunden aus früheren Gefechten tragen sie ebenso und sinnen nach Rache, weshalb sie sich zur persönlichen Nemesis des Spielers entwickeln können. Damit einher geht das Rangsystem der Soldaten. Es gibt die normalen Soldaten, darüber Hauptmänner und die fünf Häuptlinge, die die mächtigsten Uruks darstellen. Welche Soldaten welche Ränge einnehmen, ist dabei vollkommen offen. Ein Uruk, der Talion besiegt, gewinnt an Macht und steigt im Rang auf. Die Hauptmänner fechten untereinander Kämpfe aus und unternehmen selbst Missionen, die sie bei Bestehen stärker machen. All das passiert auch unabhängig vom Spieler. Er kann eingreifen und damit selbst bestimmen, welche Uruks mächtiger werden oder sich heraushalten.

Dieses System ist vom Spieler unabhängig und erschafft je nach Situation und Notwendigkeit neue Charaktere mit Namen, einzigartigem Aussehen und Charaktereigenschaften, auf die der Spieler dann treffen kann. Auch die Storymissionen verändern sich je nach aktuell vorhandenen Gegnern. Wenn man im freien Spiel also einen Häuptling tötet, der für eine Storymission wichtig gewesen ist, verändert sich die Storymission entsprechend der Handlungen des Charakters. Damit schafft das Nemesis-System in Kombination mit den Rangstrukturen ein dynamisches Gefüge, das für jeden Spieler ein in gewissem Maße eigenes Spiel erstellt und das von den Handlungen der Spielerin weiter verändert und damit individualisiert wird.

Die Darstellung des Todes erfolgt in *Mittelerde: Mordors Schatten* in zweifacher Hinsicht. Es gibt die narrative Variante, direkt zu Beginn des Spiels. Hier erlebt Talion, bereits gestorben und in der Zwischenwelt des Ringgeistes, die letzten Stunden seines Lebens erneut. Das dient ludisch als Tutorial für das kommende Spiel und setzt den narrativen Rahmen der Handlung, denn es zeigt dem Spieler den Angriff von Uruks unter Führung eines direkten Untergebenen von Sauron. Erst nach seinem Tod kann der Ringgeist auf Talion zugehen. Entsprechend ist der Tod hier natürlich ein Mittel, um den Plot des Spiels in Gang zu setzen. Er ist in der Weise filmisch inszeniert, wie es beim Tod als narrativem Element der Fall sein sollte: Der Tod hat einen emotionalen Charakter für den Spieler, da Talion als zweidimensionaler Charakter ausreichend vorgestellt wird, um Mitleid mit ihm und dem Tod seiner Familie zu haben. Andererseits hat der Spieler keine Kontrolle über das Geschehen. Zuletzt hat der Tod Einfluss auf die Spielwelt als solche: Uruks erkennen Talion wieder und vermuten anfänglich, sie hätten ihn bei dem Angriff dann wohl übersehen. Somit wird sein Überleben ganz deutlich thematisiert, die Welt hat also den vermeintlichen Tod durchaus zur Kenntnis genommen. Damit besitzt der narrative Tod alle charakteristischen Eigenschaften eines solchen.

Weitaus interessanter für diese Betrachtung ist jedoch die zweite Darstellungsart des Todes. Da Talion aufgrund des Narrativs um den Ringgeist nicht sterben kann, ist eine Verknüpfung von ludischen und narrativen Elementen möglich, weil die nötige Grundlage durch die Art der Narration gelegt ist und es einen Sinn hat, dass Talions Tod seine Geschichte nicht beendet. Potenziell hat jeder Uruk die Möglichkeit, Talion zu töten und damit den Lauf des Narrativs zu beeinflussen. Wenn einem Uruk das gelingt, wird er mächtiger, erhält neue Fähigkeiten und Stärken und wird im Rang hochgestuft. Das verändert das Machtgefüge unter den Uruks und führt möglicherweise zu weiteren Veränderungen, weil jemand dem Aufsteiger Platz machen muss. Weiterhin führt der Tod Talions dazu, dass in der Spielwelt Zeit bis zu seiner Rückkehr vergeht. Das bedeutet, dass Rankkämpfe unter den Uruks gelöst werden, offene Missionen ersetzt werden und sich die bisher bekannte Hierarchie verschieben kann. Talions Tod bringt die Spielwelt also nicht zum Stillstand, eher befindet sie sich in einem persistenten Zustand.

Auf der Seite des Narrativs sorgt das Nemesis-System dafür, dass Talion von Uruks erkannt wird, die ihn besiegt haben. Diese reagieren dann deut-

lich auf den Wiederauferstandenen. Weiterhin bilden sich Gerüchte über den sogenannten ›Gravewalker‹, die auch andere Uruks gehört haben können. Statt also einen Bruch in der Glaubwürdigkeit des Spiels zu erleben, wann immer der Avatar stirbt und der Spieler damit einen Abschnitt des Narrativs neu beginnen muss, ist es hier so, dass das Spiel auf verschiedenen Wegen Verknüpfungspunkte zwischen Gameplay und Narrativ schafft. Damit wird der Avatartod nicht einfach als Element auf ludischer Ebene abgetan und von dem Narrativ gelöst, sondern damit verwoben. Diese Einbindung kann man sinnvollerweise als Videospieltod bezeichnen. Der Spieler erlebt eine quasi-persistente Welt, in der der Tod des Avatars aus dem Gameplay heraus narrativ aufgegriffen wird und Konsequenzen nach sich zieht.

4. Fazit

Jesse Schells eingangs beschriebene Vision der direkten Interaktion zwischen Spieler und Avatar dürfte aufgrund von technischen Limitationen so bald keine Umsetzung finden. Ein stärkerer Fokus auf Interaktion scheint hingegen schon jetzt immer wichtiger zu werden.

Bisher sind ludische Elemente auf der einen Seite oft strikt vom Narrativ getrennt gewesen, was schlimmstenfalls die Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens untergraben hat, wann immer der Tod des Avatars aus dem Gameplay heraus das Spiel nur zurückgesetzt hat. Dem entgegen stehen Spiele, in denen das Narrativ eine extrem untergeordnete Rolle spielt und der Avatar statt als Erzählfigur nur als Werkzeug auftritt. Auch der Avatartod hat hier eine rein ludische Relevanz, eine emotionale Bindung an den Charakter gibt es hingegen nicht.

Als Kompromiss zwischen diesen Varianten gibt es verschiedene Möglichkeiten, den ludischen Tod in das Spielgeschehen einzubinden. Entweder durch eine Abschwächung der Bedeutung wie in *Pokémon Rote Edition*, wo der Avatar gar nicht in die Situation kommt, bei einem Game Over zu sterben. Für eine andere Variante scheint der Begriff des Videospieltods angebracht, da hier aus einer ludischen Situation heraus das Narrativ des Spiels verändert wird. In *Mittelerde: Mordors Schatten* wird der Avatar Talion wieder und wieder von den Toten zurückgeholt, was seinem Tod die Endgültigkeit nimmt. Dadurch kann das Spiel einen Avatartod aus dem Gameplay heraus problemlos narrativ einarbeiten und die Spielwelt an das Verhalten des Spielers anpassen.

Aufgrund des Erfolgs des Action-Rollenspiels ist davon auszugehen, dass die Zukunft mehrere Ansätze mit sich bringen wird, die eine ähnliche Version des Videospieltodes integrieren. *Mittelerde: Mordors Schatten* ist 2014 mehrfach zum Spiel des Jahres verschiedener Videospiegel-Magazine gewählt worden und hat mehrere DICE-Awards gewonnen, unter anderem für das Game Design und die Story des Spiels. Das Game Designer Ken Levine

dieses neue Spielerlebnis als »open narrative game« beschreibt (Levine 2014: o.S.), zeigt mindestens ein Interesse auch innerhalb der Videospielebranche an diesem neuen Konzept. Monolith Productions selbst hat in einem Fazit nach der Entwicklung des Spiels bereits weitere Ideen für das Nemesis-System angesprochen. Zusammen mit dem durchaus deutlichen Cliffhanger, mit dem das Spiel endet, könnte das bedeuten, dass *Mittelerde: Mordors Schatten* eine Fortsetzung bekommt und daher vielleicht auch dieses Studio direkt selbst den Gedanken des Videospieletodes weiter voranbringt und neue Erlebnisse in diese Richtung kreiert. Mindestens Spielekritiker Ryan Winslett hofft ebenso darauf, das Prinzip des Nemesis-Systems auch in anderen Spielen zu sehen (vgl. WINSLETT 2015: o.S.).

Das Interesse an einem Videospieletod scheint also langsam auch in der Spieleindustrie aufzukommen. Damit würden Videospiele endlich einen Umgang mit dem Tod des Avatars ermöglichen, der dem Medium eigen ist, anstatt den Tod zu übergehen oder dem Spieler die Kontrolle abzusprechen. In diesen Momenten entzieht sich das Medium den ihm eigenen Besonderheiten, was zwar dramaturgisch sinnvoll sein kann, allerdings für den Spieler einen Bruch im Spielgeschehen bedeutet. Diesen zu überwinden und trotzdem eine dramaturgisch ansprechende Geschichte zu erzählen, ist notwendig, um das Videospiele zu einem eigenständigen Medium zu machen.

Literatur

- AARSETH, ESPEN: Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- BAUR, TIMO; CASTULUS KOLO: Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. In: *Game Studies* 1(4), 2004, <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- BEIL, BENJAMIN: *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld [transcript] 2012
- BOJAHR, PHILIPP: Das Computerspiel als Montage. Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF, S. FREYERMUTH; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld [transcript] 2015, S. 89-114
- EDER, JENS; JAN- NOËL THON: Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel In: SEGEBERG, HARRO (Hrsg.): *Film im Zeitalter neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München [Fink] 2013, S. 139-181
- EGENFELDT-NIELSEN, SIMON; JONAS HEIDE SMITH; SUSANA PAJARES TOSCA: History. In: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 2. Auflage. London [Routledge] 2013, S. 53-116

- ESKELINEN, MARKKU: The Gaming Situation. In: *Game Studies* 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- GOLUB, ALEX: Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. In: *Anthropological Quarterly* 83(1), 2010, S. 17-45
- HORTON, DONALD; R. RICHARD WOHL: Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. In: *Psychiatry: Interpersonal and Biological Processes* 19(3), 1956, S. 215-229
- JUUL, JESPER: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge [MIT Press] 2013
- KAVLI, KATHERINE: The Player's Parasocial Interaction With Digital Entities. In: *MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*. New York [ACM] 2012, S. 83-89
- LAKHMANI, SHAN; PAUL OPPOLD; MICHEAL A. RUPP; JAMES L. SZALMA; PETER A. HANCOCK: Heterogeneous Knowledge Distribution in MMO Player Behavior: Using Domain Knowledge to Distinguish Membership in a Community of Practice. In: *Computers in Human Behavior* 55, 2015, S. 455-467
- LEVINE, KEN: Mordor, We Wrote. In: *The New York Review of Video Games*, Dezember 2014, <https://medium.com/matter/the-road-goes-ever-on-105f33453e55#.sg6ku29qd> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- NEITZEL, BRITTA: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: *Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg [Junius] 2012, S. 104-127
- NEWMAN, JAMES: The Myth of Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: *Game Studies* 2(1), 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- NOHR, ROLF F.: Restart After Death: ›Self-Optimizing‹, ›Normalism‹ and ›Re-Entry‹ in Computer Games. In: THOMPSON, JASON C.; MARC A. OUELLETTE (Hrsg.): *The Game Culture Reader. Newcastle upon Tyne* [Cambridge Scholars Publishing] 2013, S. 66-83
- PAPALE, LUCA: Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar. In: *Journal of Games Criticism*, 1(2), 2014, <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- PERRON, BERNARD: A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 3, 2005, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-cognitive-psychological-approach-to-gameplay-emotions/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- RAUSCHER, ANDREAS: Mise en Game. Die spielerische Aneignung filmischer Räume. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF S. FREYERMUTH,; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld [Transcript] 2015, S. 89-114
- RIEGER, SIMONE: *Der Tod in den Medien. Vom Umgang mit Sterben, Tod und Trauer, dargestellt an der Fernsehserie ›Six Feet Under‹*. Bachelorarbeit,

- Universität Passau, Lehrstuhl für Romanische Literaturwissenschaft und Landeskunde, 2009, 43 S.
- RUSSEL, CRISTEL ANTONIA; HOPE JENSEN SCHAU: When Narrative Brands End: The Impact of Narrative Closure and Consumption Sociality on Loss Accommodation. In: *Journal of Consumer Research* 40(6), 2014, S. 1039-1062
- RYAN, MARIE-LAURE: Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. In: *Game Studies* 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- SHELL, JESSE: Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt. In: BEIL, BENJAMIN; GUNDOLF S. FREYERMUTH,; LISA GOTTO (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld [Transcript] 2015, S. 357-374
- SCHRÖTER, FELIX; JAN-NOËL THON: Video Game Characters. Theory and Analysis. In: *Diegesis* 3(1), 2014, S. 40-77
- SMITH, GREG M.: Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII. In: *Game Studies* 2(2), 2002, <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- SNODGRASS, JEFFREY G.; MACHAEL G. LACY; H. J. FRANCOIS DENGAR II; JESSE FAGAN: Enhancing One Life Rather than Living Two: Playing MMOs with Offline Friends. In: *Computers in Human Behavior*, 27, 2011, S. 1211-1222
- TAYLOR, LAURIE: When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player. In: *Game Studies* 3(2), 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- VEALE, KEVIN: »Interactive Cinema« Is an Oxymoron, but May Not Always Be. In: *Game Studies* 12(1), 2012, <http://gamestudies.org/1201/articles/veale> [letzter Zugriff: 21.06.2016]
- VENUS, JOCHEN: Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: *Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg [Junius Verlag] 2012, S. 104–127
- WINSLET, RYAN: *Middle-earth: Shadow Of Mordor's Nemesis System Should Be Stolen*, 2015, <http://www.cinemablend.com/games/Middle-earth-Shadow-Mordor-Nemesis-System-Should-Be-Stolen-69254.html> [letzter Zugriff: 21.06.2016]

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: (10) »Theorien des Bildraums« von Michaela Ott, (11) »Kontext« von Jörg R.J. Schirra und (12) »Werbung« von Mark Ludwig.

Das bildphilosophische Stichwort 10

Michaela Ott

Theorien des Bildraums

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. Historischer Diskurs zum Bildraum

Kants »transzendente Ästhetik« (KANT 1968), die die sinnliche Anschauung als von der apriorisch gegebenen Vorstellung des Raums (und der Zeit) vorstrukturiert versteht, gilt allgemein als Einsatzpunkt vielfältiger Theorien zur Raumwahrnehmung. Von ihr angeregt suchen die Gründerväter der Physiologie und Psychologie des 19. Jahrhunderts nach den psychophysischen Ursprüngen der Raumwahrnehmung; Hermann von Helmholtz etwa glaubt, die menschliche Raumwahrnehmung aus der Form der Ohrmuschel ableiten zu können.

Bis heute überbieten sich Kognitions- und Wahrnehmungspsychologen mit Erklärungsmodellen für die Fähigkeit des Gehirns, aus zweidimensionalen Netzhautprojektionen räumliche Informationen zu entnehmen. Sie konzentrieren sich dabei weitgehend auf zentralperspektivisch organisierte Bildformate, die bekanntlich seit der Renaissance als der anthropomorphen Raumerfassung entsprechende Raumwiedergaben verstanden worden sind. Erwin Panofskys daran vorgetragene Kritik, der die Zentralperspektivierung als kühne Abstraktion von der Wirklichkeit, als Privilegierung eines indifferenten Denkraums und als Verkennung des psychophysischen Raums mit zwei-

äugiger »sphäroider Gestalt« (PANOFSKY 1924: 668) in seiner Geltung relativiert, findet in den Bildwissenschaften nach wie vor wenig Beachtung. Wie Stephan Günzel in seinem Beitrag zu den Raumwissenschaften ausführt, erörtert die zeitgenössische Bildwissenschaft den Raum vorzugsweise im Hinblick auf zentralperspektivische Bildorganisation und auf die Divergenz von zweidimensionalem Bildträger und dreidimensionaler Erscheinung. Dieser eingeschränkte Blickwinkel sei hier historisierend relativiert und um philosophische, kunsthistorische und künstlerische Bildreflexionen erweitert, die heutzutage gerade in der Verflachung des Bildes, in seiner quasi-taktilen Selbstaussstellung und in der Entfaltung unbekannter Raumzeitkonfigurationen den Wert von Bildschöpfungen erkennen.

Erste gattungstheoretische Ausführungen zur Abgrenzung der bildenden von den literarischen Künsten entlang ihrer Raum- und Zeitbezugnahmen begegnen ebenfalls in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts. 1766 unterscheidet Gotthold Ephraim Lessing die Nachahmungen der Malerei von jener der Poesie: Erstere verwende »Figuren und Farben in dem Raume«, letztere »artikuliere Töne in der Zeit« (LESSING 1974: 102). Während die Malerei Zeitschnitte im Kontinuum der Handlung vornehme und Augenblicke für ihre »koexistierenden Kompositionen« wähle, könne die Poesie in ihren »fortschreitenden Nachahmungen nur eine einzige Eigenschaft der Körper nutzen« (LESSING 1974: 103). In Homers poetischer Beschreibung des Schildes des Achilles sieht Lessing gleichwohl ein Beispiel dafür gegeben, wie »weitläufig und doch poetisch« (LESSING 1974: 109) Dichtung räumlich Nebeneinandergeordnetes beschreiben kann. Er hält Dichtung gleichwohl nicht für das geeignete Medium zur Wiedergabe komplexer Raumverhältnisse, da das Ohr dabei keinen Gesamteindruck erhält.

Artikuliert sich bei Lessing noch eine Gleichrangigkeit der Künste, so privilegiert die auf ihn folgende idealistische Philosophie die Zeit- gegenüber den Raumkünsten, weshalb die Ästhetiken des 19. Jahrhunderts die Künste in eine entwicklungsgeschichtlich-logische Abfolge bringen. G.W.F. Hegel geht in den *Vorlesungen über die Ästhetik* zwischen 1818 und 1826 von der Vorstellung eines künstlerischen Einheitsraums aus, da »an sich, dem Begriffe nach, die Gesamtheit dieser neuen Wirklichkeit der Kunst zu einer Totalität« (HEGEL 1970: 246) gehöre: In der sinnlichen Gegenwart löse sich freilich das Ideal in seine Momente auf, so dass die reale Kunstwelt »das System der einzelnen Künste« (HEGEL 1970: 246) sei. Hegel historisiert und hierarchisiert die Künste entsprechend ihrem Geist-, Material- und Raumgehalt: Der Architektur weist er dabei die unterste Stufe zu. Über ihr stehen die bildenden Künste, die »die Innerlichkeit des Subjektiven zu gestalten berufen sind«, wie die Malerei, die »zum Material [...] nicht die schwere Materialität und deren räumlich vollständige Existenz gebrauchen« kann, sondern dieses Material »verinnerlichen« (HEGEL 1970: 259f.) muss. Die Malerei ziehe deshalb die drei Raumdimensionen »in die Fläche als die nächste Innerlichkeit des Äußeren zusammen und stellt die räumlichen Entfernungen und Gestalten durch das Scheinen der Farbe dar« (HEGEL 1970: 260). Die romantischen Künste Musik und

Poesie als »wahrhafte Kunst des Geistes« zeichnen sich durch Verzicht auf »Figurationen des Räumlichen« (HEGEL 1970: 261) aus.

Diesen philosophischen Raumabwertungen setzt Jakob Burckhardt 1855 seine kunsthistorische Schrift *Der Cicerone. Eine Anleitung zum Genuss der Kunstwerke Italiens* entgegen, in welcher er dem Raumbegriff erstmals methodische Geltung verleiht: Er grenzt darin die italienische Gotik mit ihrer horizontalen »Weiträumigkeit« vom »nordischen Raum der Höhe« (BURCKHARDT 2001: 111) positiv ab, denn in ihr entwickle sich »das eigenthümlich italienische Gefühl für Räume, Linien und Verhältnisse, und dieses war die Erbschaft, welche die Renaissance übernahm« (BURCKHARDT 2001: 144). Erst im 16. Jahrhundert werde »der Aufwand an Raum und Baumaterial ein ganz allgemeiner; es beginnt jene allgemeine Großräumigkeit, auch der bürgerlichen Wohnungen« (BURCKHARDT 2001: 247).

Burckhardts Ansatz macht Schule: Ende des 19. Jahrhunderts, als die an die Nachahmungstheorie gebundenen Erörterungen von Ort, Szene, Vertiefung und Bildtiefe von einer historisch-kritischen, stilanalytischen Kunstbetrachtung abgelöst werden, wird die Raumbehandlung »das allgemeinste Thema der modernen Kunstgeschichte« (BADT 1963: 19) und »Raum« ihr am häufigsten gebrauchter Begriff. Seine Verwendung steht allerdings häufig im Dienste einer Fortschrittserzählung von der flächenhaften Bildgestaltung zur Darstellung unendlicher Tiefe.

Alois Riegls historische Periodisierung des »Kunstwollens« vom »Taktisch-Nahsichtigen« (für die altägyptische Kunst) über das »Taktisch-Optische« (für die klassische Kunst Griechenlands) zur dritten Stufe des »Optisch-Fernsichtigen« (vgl. RIEGL 1901) der spätrömischen Kunst wird später von Walter Benjamin und Deleuze/Guattari umgewertet: Im Sinne von Panofskys Kritik an der Zentralperspektive fordern sie, das »Taktisch-Nahsichtige« in Kunst und Philosophie erneut in seine Rechte zu versetzen. Riegls Schrift *Das holländische Gruppenporträt* (1902), die zwischen den »zwei Erscheinungsformen des dreidimensionalen (Bild)Raums«, dem »kubischen, der an den Körpern haftet, und dem Freiraum, der zwischen den Figuren ist« (RIEGL 1931: 22), differenziert, liefert die methodische Vorgabe für Erwin Panofskys spätere Raumperiodisierungen. Auch bei Riegl findet sich ein unterschwelliger Fortschrittsgedanke: Während die antike Kunst nie zur Darstellung des Freiraums gelange, habe die christliche Kunst der römischen Kaiserzeit »den Freiraum emanzipiert« (RIEGL 1931: 22). Mit der endgültigen Emanzipation des Freiraums im 15. Jahrhundert werde der Raum »besonderer Gegenstand« der bildenden Kunst, wobei noch einmal zwischen der italienischen »Linienperspektive« und der »nordischen« Kunst der »Luftperspektive« (RIEGL 1931: 23) zu unterscheiden sei. Dem holländischen »Kunstwollen« gelinge die besondere Leistung, den Dualismus von Körper- und Freiraum in der Farbgestaltung des Helldunkel aufzuheben.

Im 20. Jahrhundert vervielfachen sich trotz der naturwissenschaftlichen Formulierung der »Vierdimensionalität« des Raums und der in Mathematik und Physik begründeten Verschwisterung von Raum und Zeit die

kunstgeschichtlichen Überlegungen zu den Raumbezügen der Kunst. Auch andere Disziplinen tragen zur Vervielfältigung von Bildraumtheorien bei: die phänomenologische und psychologische Wahrnehmungslehre, medientheoretische Diskussionen zur Gattungsspezifität von Malerei und Film, erkenntnis-kritische Unterscheidungen von symbolischen, lebensweltlichen, ästhetischen Räumen und anderer mehr. Der Kunsthistoriker Adolf von Hildebrand erklärt 1903 die künstlerische Raumschöpfung aus unserem räumlichen Verhältnis zur Natur. Die malerische Darstellung müsse demnach Raumvorstellungen wecken, »um im Beschauer dies Raumgefühl, diese elementarste Wirkung der Natur (zu) erzeugen« (HILDEBRAND 1969: 220). Der Psychologe Theodor Lipps leitet ebenfalls »das abgeschlossene Ganze des räumlichen Gebildes« aus der »auffassenden, heraushebenden und begrenzenden Tätigkeit« (LIPPS 1920: 402) des Betrachters ab. Innerhalb der »Kunst der räumlichen Form« unterscheidet er die Malerei als »Naturformen wiedergebende« von den »freischaffenden Künsten« (LIPPS 1920: 398), die den »mit Leben erfüllten Raum« (LIPPS 1920: 399) generieren. Er berücksichtigt dabei nicht nur »abstrakte« Raumkünste, sondern auch solche, die Masse gestalten: Zur »Massenraumkunst« zählt er »technische Kunstformen« (LIPPS 1920: 400) wie etwa das Design.

Philosophie und Kunstgeschichte zusammenführend, erkennt der Philosoph Ernst Cassirer in seinem Vortrag *Mystischer, ästhetischer und theoretischer Raum* (1930) zusammen mit Panofsky in der malerischen, linearperspektivisch konstruierten Illusion der Fensterschau die entscheidende »symbolische Form« der europäischen Raumkonzeption. Panofsky hatte die Synthese des »nordisch-gotischen Raumgefühls« und seiner »Raumkästen« (PANOFSKY 1924: 713f.) mit der in der byzantinischen Malerei weiterlebenden Raumtiefe, wie sie sich erstmalig bei den toskanischen Malern Giotto und Duccio in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts vollzieht, als »Revolution in der formalen Bewertung der Darstellungsfläche« bestimmt, dank welcher die Wand zu jener »durchsichtigen Ebene« wird, »durch die hindurch wir in einen Raum hineinzublicken glauben sollen« (PANOFSKY 1924: 716f.).

In der Nachkriegszeit bekundet sich in Max Raphaels *Raumgestaltungen* von 1949 schließlich eine ausdifferenzierte Wahrnehmung der unterschiedlichen Raumbezugnahmen der Malerei: »Hals, Velasquez und andere – der Raum der Traumwelt; Vermeer – der Raum des Unbewußten; Hugo van der Goes und Tintoretto – der Raum des Übergangs vom Diesseits zum Jenseits; [...] Bosch – der Raum der Auflösung des Daseins« (RAPHAEL 1986: 63). Rückblickend setzt er den »Beginn eines neuen Raumideals« mit dem Kubismus an, denn Picasso und Braque hätten »die möglichen Raumerlebnisse und Raumgestaltungen« (RAPHAEL 1986: 56f.) zum Thema ihrer Kunst gemacht. Er unterscheidet von daher zwischen einer überzeitlichen »Kategorie des Raums« und den geschichtlich bedingten »Realisierungen dieser Kategorie« (RAPHAEL 1986: 59). Die modernen Avantgarden erscheinen als aufeinander folgende Strategien der Raumvervielfältigung, die sich in der Nachkriegszeit noch multipliziert.

Auch in der Filmtheorie des 20. Jahrhunderts wird der Raumbezug des Filmbildes thematisiert, zunächst allerdings unter dem Blickwinkel der veränderten Raumwahrnehmung des Zuschauers im Kino, ausgelöst durch die neuen technischen Möglichkeiten des Films. Als einer der ersten erörtert der ungarische Filmtheoretiker Béla Balázs die insbesondere von der Großaufnahme herbeigeführten filmischen Raummodifikationen. Die Großaufnahmen würden sogar erlauben, »aus dem Raum überhaupt heraus und in eine ganz andere Dimension« (BALÁZS 2001: 16) hinein zu führen. Die Eröffnung neuer Raumdimensionen und veränderter »Raumgefühle« schreibt Balázs auch der filmspezifischen Kamerabewegung und Montage zu: Durch Überblendungen etwa werden Raumwechsel ohne Perspektivenwechsel geboten, was der Hervorbringung reiner Phantasiebilder zuarbeite. Andererseits führe die Kamerabewegung durch Räume hindurch und lasse Raum »wirklich erleben. Den Raum, der nicht zur Perspektive geworden ist, nicht zum Bild, das wir von außen betrachten« (BALÁZS 2001: 59f.), als psychische Realität: »Wir durchschreiten mit ihr (der Kamera) den Raum und fühlen ihn« (BALÁZS 2001: 60). Für Balázs wie später für Christian Metz entstehen dank ihrer Erschließung in Zeit qualitativ andere Räume. Räume, die nicht visuell erfassbar, sondern fühlend und taktil erfahrbar sind.

Zeitgleich mit Balázs gelangt Siegfried Kracauer im Feuilleton *Über Arbeitsnachweise* (1930) zu einem eher soziologisch ausgerichteten Raumbe- fund:

Jeder typische Raum wird durch typische gesellschaftliche Verhältnisse zustande ge- bracht, die sich ohne die störende Dazwischenkunft des Bewusstseins in ihm ausdrü- cken. Alles vom Bewusstsein Verleugnete, alles, was sonst geflüssentlich übersehen wird, ist an seinem Aufbau beteiligt. Die Raumbilder sind die Träume der Gesellschaft. Wo immer die Hieroglyphe irgendeines Raumbildes entziffert ist, dort bietet sich der Grund der sozialen Wirklichkeit dar. (KRACAUER 1992: 32)

Kracauers Suche nach unbewusst-affektiven Raumbildern motiviert nicht zu- letzt seine Zuwendung zum filmischen Medium, wie seine Studie *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film* von 1947 zeigt, in der er die psychischen Dispositionen der Gesellschaft der Weimarer Repu- blik retrospektiv aus ihren filmischen Raumbildern erschließt. Raumbilder sind zwangsläufig unbestimmte, numinose Größen, die von affektiven und unbewussten Besetzungen erzählen und »in« dem von ihnen Dargestellten Ungesehenes und Ungedachtes mitartikulieren.

Der französische Filmtheoretiker André Bazin fordert in seinem gegen- über Kracauer zugespitzten Realismusverständnis der 50er Jahre, dass Film- bilder die raumzeitlichen Kontinua von Vorgängen, die vielfältigen und gegen- läufigen Bewegungen des Lebens und dessen wesentliche »Ambiguität« ein- zufangen hätten. Der Film habe durch filmische Raumgebungen wie in den Filmen Erich von Stoheims, Jean Renoirs und Orson Welles', durch lange Plansequenzen mit bewegter Kamera, durch Schärfentiefe, tiefenräumliche Inszenierung und eine Wiedergabe des Dargestellten als Ausschnitt aus ei-

nem über den Bildrahmen hinausreichenden, realen Kontinuum der realen Dauer der Vorkommnisse zu entsprechen.

In den 80er Jahren verbindet sich für Gilles Deleuze mit dem Filmischen, noch immer in Nähe zu Kracauer und Benjamin, die Forderung nach mikroskopischer Durchdringung der Realitätswiedergaben auf etwas ›in‹ den Bildern hin – auch auf neue Raumzeitdimensionierungen. In seiner zeichenorientierten Perspektive bindet er die Erörterung des Räumlichen nicht an die Zuschauerwahrnehmung, sondern an die filmische Zeichengebung, der er die Potenz zu Entkonventionalisierung üblicher Raumperspektiven und zur Binnendifferenzierung des Bildes zuerkennt. Dank ihrer vom menschlichen Blickwinkel abweichenden Einstellungsgrößen und dank ihrer Bilderabfolge seien Filmbilder befähigt, unbestimmte Raumzeiten zu generieren. Diese von ihm geschätzten ›beliebigen Räume‹ sieht er immer dort entstehen, wo die Wiedergabe äußerer Raumkontinua und auswendiger Bewegungsabläufe durch filmspezifische Einstellungen und anders montierte Raumzeitformationen durchbrochen wird:

Ein beliebiger Raum ist keine abstrakte Universalie jenseits von Zeit und Raum. Er ist ein einzelner, einzigartiger Raum, der nur die Homogenität eingebüßt hat, das heißt das Prinzip seiner metrischen Verhältnisse oder des Zusammenhalts seiner Teile, so dass eine unendliche Vielfalt von Anschlüssen möglich wird. (DELEUZE 1989: 153)

Wie in Ott (2007) vorgeschlagen, sollte anstelle des Ausdrucks ›beliebiger Raum‹ jener des ›unbestimmten Raums‹ verwendet werden, schon um den Beigeschmack des Beliebigen und Negativen zu vermeiden, aber auch um die Bestimmbarkeit der jeweiligen Raumzeitschöpfung zu thematisieren. In Nähe zu Balázs lobt Deleuze die Qualität der Großaufnahme und des ›Affektbildes‹ zur Hervorbringung neuer Raumrelationen, die den Fluss der filmischen Bewegung scheinbar arretieren und dem Film eine vertikale Intensitätsdimension verleihen:

Obwohl die Großaufnahme das Gesicht [...] von jeder Raum-Zeit-Koordinate ablöst, kann sie einen ihr eigenen Zeit-Raum einbringen [...] Einmal ist es der Tiefenraum des Bildfeldes, der der Großaufnahme einen Hintergrund verleiht, ein andermal ist es im Gegenteil die Negation der Perspektive und der Bildtiefe, die die Halbnaheinstellung einer Großaufnahme angleicht. (DELEUZE 1989: 151f.)

Ungewohnt flächige Räume und unübliche Kombinationen von Vorder- und Hintergrund sieht Deleuze aber nicht nur dank der filmischen Vergesichtlichungsverfahren entstehen. Räume ohne »Maßverhältnisse« mit »taktiler Wertigkeit« entdeckt er auch in gleichsam umgekehrten Verfahren der Entgesichtlichung wie etwa in den Filmen von Robert Bresson. Dessen Strategie der »Entthronung« des Gesichts in unüblichen Kadrierungen und Montagefolgen unterwerfe das Bewegungsbild einem »Gesetz der Fragmentierung« (DELEUZE 1989: 152) und brächte ebenfalls beliebige Räume hervor.

Solchermaßen entziffert Deleuze die gesamte Filmgeschichte auf Erfindungen neuer Raumbilder hin: Im deutschen expressionistischen Film lasse der Einsatz von Licht und Schatten und deren »Hell-Dunkel-Werte« das

Räumliche zu etwas »Unbegrenztem« (DELEUZE 1989: 155) werden. In den Filmen der »poetischen Abstraktion« verliere das Räumliche ebenfalls seine herkömmliche Begrenzung und werde »mit der Macht des Geistes, mit einer stets zu erneuernden geistigen Entscheidung identisch« (DELEUZE 1989: 163). An strukturalistischen Filmen wie Alain Resnais' *L'année dernière à Marienbad* (1961) stellt er richtungsgebundene »topologische« Konstruktionen heraus, die der Verschwisterung von Raum und Zeit Rechnung trügen. Beliebige Räume sind für ihn sogar in Dokumentarfilmen zu finden, wie beispielsweise in Joris Ivens' Film *Regen* (1929): Der Regen, Subjekt des Films, wird dank der vielfältigen Perspektivierungen in seinen schillernden Erscheinungsweisen und Affektmodi ins Bild gesetzt.

2. Zeitgenössische Bildraumbestimmungen

In der Gegenwart lässt insbesondere der *spatial turn* der Kulturwissenschaften den Raumbezug des Bildes thematisch werden. Die moderne Kunst, die sich sogar in ihren realitätsnahen Medien Fotografie und Film als konstruktive Praxis begreift, bearbeitet nach dem Zweiten Weltkrieg, mit der postmodernen Kritik am fortschrittsbetonenden Zeitparadigma, erneut ihr Verhältnis zum Raum. Ihre selbstreflexiven Verfahren bringen einen neuen Reichtum an Raumzeitexperimenten hervor, wodurch auch das Bedürfnis aufkommt, den Raum des Kunstwerks zu überschreiten hin auf Interventionen im »realen Raum«. Vor allem aber befördert die sich globalisierende Gegenwart theoretische und künstlerische Raumbezugnahmen ohne gleichen, die sich im beginnenden 21. Jahrhundert als Boom an Ausstellungen mit Raumthematiken manifestiert.

Der Katalog zur Ausstellung *RAUM. Orte der Kunst* (FLÜGGE/KUDIELKA/LAMMERT 2007a) begründet seine thematische Ausrichtung damit, dass in der Moderne der Ort der Kunst fragwürdig geworden sei und die gesteigerte Mobilität der modernen Gesellschaft zu einer Differenzierung der Konzeptionen und Reflexionen über Raum und Räumlichkeit geführt habe. Unterschieden wird dabei zwischen dem unbestimmten Raum als imaginärer Ressource der Kunst und dem künstlerisch begrenzten Ort im Raum, sei er illusionistisch vorgespiegelt oder als Ereignisraum inszeniert. Als namhafteste Umkodierungen des künstlerischen Verhältnisses zwischen Raum und Ort werden die Einführung des Films, Duchamps Akzentuierung des Ausstellungskontexts und die wiederkehrende Utopie der Vereinigung von Kunst und Leben im Surrealismus angeführt.

Der unübersichtlichen Vielzahl künstlerischer Raumumbrüche in der Moderne sucht man durch Nachzeichnung signifikanter Filiationen nachzukommen: des *bildnerischen Raums* in den Gemälden von Malewitsch bis Picasso, des *fotografischen Raums* bei Medardo Rosso und Man Ray, des *leeren Raums* bei Alberto Giacometti und Francis Bacon, des *sozialen Raums* bei

Gordon Matta-Clark und Francis Alÿs, der *Körper im Raum* bei Gary Hill und Trisha Brown und anderen mehr. Als bedeutsame Umbrüche werden gedeutet die Modifikationen des *zentralperspektivischen Kastenraums* (HOFMANN 2007: 14) von den »geometrischen Puristen« Donald Judd und Sol Lewitt über den »Organiker« Frank Gehry zu den Labyrinthbauern Gregor Schneider und Hans Schabus als Weiterführer des »Merzbaus« von Kurt Schwitters. Hervorgehoben werden die singulären Gestaltungen (vgl. LAMMERT 2007) der Filmräume Jean Painlevés in *La quatrième dimension* von 1937, der fernsehge-rechten Raumrituale Samuel Becketts in *Quadrat 2* von 1982 und Jacques Tatis filmische Kritik an der Glasarchitektur in *Playtime* (1967). Das Auftreten von »Hybridformen aus Medien und Raum« (DEMUTH 2007: 101) im 21. Jahrhundert wird in seiner Rückwirkung auf den Status der Kunstobjekte betont und das Inflationäre zeitgenössischer Museumsbauten kritisiert (FLÜGGE, KUDIELKA, LAMMERT 2007b: 7). Vorgetragen wird aber auch die Hoffnung, in raumakzentuierenden Ausstellungen die »Potentialität« der Kunstwerke und neue Zusammenhänge, Nachbarschaften, Ortsbezüge zu erschließen und aufzudecken. Im Ergänzungsband *RÄUME der Zeichnung* werden unter anderem die Aufkündigung der Linie-Fläche-Unterscheidung und die maschinelle Ausführung von Zeichnungen untersucht und die Veränderungen erörtert, die mit der Projektion von Zeichnungen in den dreidimensionalen Raum verbunden sind.

Den dazugehörigen Tagungsreader *Topos RAUM* eröffnet Georges Didi-Huberman (2005) mit einer Betrachtung über den leibrelativen Raum in fotografischen und filmischen Werken der Moderne. Robert Kudielka bestimmt das gegenwärtige Raum-Verhältnis von Malerei und Skulptur in Abgrenzung von der Befragung des Bildraums in den 1960er Jahren: Während damals Inhalte der Kunst über deren räumliche Eigenschaften definiert worden seien, würden nunmehr künstlerische Befragungen des »realen Raums« vorherrschen. Die Suche nach bildinternen Gestaltungslösungen, mit dem amerikanischen Expressionismus und dessen »Auflösung der Interiorität des Kunstwerkes« (KUDIELKA 2005: 51) an ein Ende gekommen, werde in der Gegenwart ersetzt durch die künstlerische »Parzellierung von Erfahrungsräumen« (KUDIELKA 2005: 53) und die Thematisierung des Verhältnisses der Kunst zu institutionellen und gesellschaftlichen Räumen: Die »Ausweitung künstlerischer Konzeptionen, Strategien und Verfahrensweisen auf potentiell alle Handlungsräume« (KUDIELKA 2005: 45) habe zur »Insistenz auf ortsspezifische Setzungen und Eingriffe« als dem gegenwärtig »maßgeblichen Motiv in den Künsten« (KUDIELKA 2005: 52) geführt. Das Verhältnis des Betrachters zur Kunst, früher durch »Gegenübertreten und Davorbleiben« gekennzeichnet, habe sich damit in Richtung »Eintreten und Eintauchen« (KUDIELKA 2005: 53) verschoben. Da »der Zusammenhalt eines Kunstwerks nun von der räumlichen Erfassung her garantiert erscheint« (KUDIELKA 2005: 54), seien Installationen häufig allein durch »disparate Anhäufungen« mit unterbestimmten Bezügen ausgewiesen und bezögen gerade daraus ihre Bedeutsamkeit. Insgesamt wird betont, dass Grenzgänge zwischen Skulptur, Architektur, Installation, Performance, Video und Film normal geworden seien und sich zum *white*

cube des Ausstellungsraums die *black box* der Videoprojektion und die Online-Galerie für immaterielle Netzkunst gesellt habe. Lev Manovich skizziert eine Poetik des erweiterten Raums und den »mit Daten verdichteten physischen Raum«, der dank gewisser Erweiterungstechnologien »zum multidimensionalen Raum« (MANOVICH 2005: 343) werde. Raumkonfigurationen mit virtuellen Bildern bemühen häufig Deleuzes/Guattaris »Rhizom«- und »Plateau«-Begriff, um »nicht-lineare Techniken in der Kunst« (BECHTLOFF 2001), Arbeiten im Raum als »amorphe Systeme«, »Bildcontainer« und »Raumbilder-Bildräume« (vgl. PESCH 2001) vorzustellen.

Diagnostiziert wird aber auch die Mutation des Museumsraums dank der Einführung bewegter Bilder und installativer Präsentationen zu einer »new geography of (re)collection« (BRUNO 2007: 5). Auch die künstlerischen Raumparzellen brächten einen neuen Museumstyp hervor (vgl. KUDIELKA 2005), der von der europäischen Sammlungsanthologie abweicht, Containerhalden und riesige Stauräume hervorbringt wie in der *Dia Art Foundation* in Beacon, unweit von New York, der weltweit größten Ausstellungsanlage seit 2003.

Diese frenetischen Ausstellungs- und Theoriebewegungen unter dem Zeichen des Räumlichen lassen abschließend deutlich werden, dass der »Raum« die letzte umfassende Bezeichnung für die zeitgenössischen Umbrüche im Theorie- und Kunstselbstverständnis abzugeben scheint.

Literatur

- BADT, KURT: *Raumphantasien und Raumillusionen. Wesen der Plastik*. Köln [DuMont] 1963
- BALÁZS, BÉLA: *Der Geist des Films*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2001
- BECHTLOFF, DIETER (Hg.): *Choreographie der Gewalt. Kunstforum International, 153 (Der gerissene Faden. Nichtlineare Techniken in der Kunst)*, 155, 156 (*Plateau der Menschheit*), 2001
- BRUNO, GIULIANA: *Public Intimacy. Architecture and the Visual Arts*. Cambridge [MIT Press] 2007
- BURCKHARDT, JACOB: *Der Cicerone. Eine Anleitung zum Genuss der Kunstwerke Italiens*. Band 2 der *Werke. Kritische Gesamtausgabe* Herausgegeben von Bernd Roeck, Christine Tauber und Martin Warnke. München [Beck] 2001
- CASSIRER, ERNST: *Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum*. In: CASSIRER, ERNST: *Gesammelte Werke*. Band 17. Herausgegeben von Birgit Recki. Hamburg [Meiner] 2004, S. 411-436
- DELEUZE, GILLES: *Das Bewegungs-Bild. Kino1*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1989
- DEMUTH, VOLKER: *Extreme Expeditionen. Digitale, hybride und künstlerische Räume*. In: FLÜGGE, MATTHIAS; ROBERT KUDIELKA; ANGELA LAMMERT (Hg.):

- RAUM. Orte der Kunst.* Ausstellungskatalog, Akademie der Künste, Berlin. Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2007, S. 89-104
- DIDI-HUBERMAN, GEORGES: *L'espace danse – Der Raum tanzt.* In: LAMMERT, ANGELA; MICHAEL DIERS; ROBERT KUDIELKA; GERT MATTENKLOTT (Hg.): *Topos RAUM. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart.* Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2005, S. 16-30
- FLÜGGE, MATTHIAS; ROBERT KUDIELKA; ANGELA LAMMERT (Hg.): *RAUM. Orte der Kunst.* Ausstellungskatalog, Akademie der Künste, Berlin. Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2007a
- FLÜGGE, MATTHIAS; ROBERT KUDIELKA; ANGELA LAMMERT: *Vorwort und Dank.* In: FLÜGGE, MATTHIAS; ROBERT KUDIELKA; ANGELA LAMMERT (Hg.): *RAUM. Orte der Kunst.* Ausstellungskatalog, Akademie der Künste, Berlin. Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2007b, S. 6-9
- HEGEL, GEORG WILHELM FRIEDRICH: *Vorlesungen über die Ästhetik II.* Band 14 der *Werke.* Herausgegeben von Eva Moldenhauer und Karl Markus Michel. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1970
- HILDEBRAND, ADOLF VON. *Das Problem der Form.* In: HILDEBRAND, ADOLF VON: *Gesammelte Schriften zur Kunst.* Herausgegeben von Henning Bock. Köln [Westdeutscher Verlag] 1969, S. 41-350
- HOFMANN, WERNER: *Spielräume und Raumverstecke.* In: FLÜGGE, MATTHIAS; ROBERT KUDIELKA; ANGELA LAMMERT (Hg.): *RAUM. Orte der Kunst.* Ausstellungskatalog, Akademie der Künste, Berlin. Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2007, S. 10-22
- KANT, IMMANUEL: *Kritik der reinen Vernunft.* Berlin [de Gruyter] 1968
- KRACAUER, SIEGFRIED: *Der verbotene Blick.* Leipzig [Reclam] 1992
- KUDIELKA, ROBERT: *Gegenstände der Betrachtung – Orte der Erfahrung. Zum Wandel der Kunstauffassung im 20. Jahrhundert.* In: LAMMERT, ANGELA; MICHAEL DIERS; ROBERT KUDIELKA; GERT MATTENKLOTT (Hg.): *Topos RAUM. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart.* Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2005, S. 44-57
- LAMMERT, ANGELA: *Die vertrauten Sichtweisen sind umzustoßen. Zum Raum der Nachkriegszeit in ungewohnten Begegnungen.* In: FLÜGGE, MATTHIAS; ROBERT KUDIELKA; ANGELA LAMMERT (Hg.): *RAUM. Orte der Kunst.* Ausstellungskatalog, Akademie der Künste, Berlin. Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2007, S. 55-69
- LESSING, GOTTHOLD EPHRAIM: *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie.* In: LESSING, GOTTHOLD EPHRAIM: *Werke.* Band 6. Herausgegeben von Herbert G. Göpfert. München [Hanser] 1974, S. 7-187
- LIPPS, THEODOR: *Zur Einfühlung,* in: »Psychologische Untersuchungen« 2/3, 1913. In: LIPPS, THEODOR (Hg.): *Die ästhetische Betrachtung und die bildende Kunst.* Leipzig [Voss] 1920, S. 111-491
- MANOVICH, LEV: *Die Poetik des erweiterten Raums.* In: ANGELA LAMMERT; MICHAEL DIERS; ROBERT KUDIELKA; GERT MATTENKLOTT (Hg.): *Topos RAUM. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart.* Nürnberg [Verlag für moderne Kunst] 2005, S. 337-350

OTT, MICHAELA: *Der unbestimmte Raum in Philosophie und Film*. Berlin [Philo] 2007

PANOFSKY, ERWIN: Die Perspektive als symbolische Form. In: PANOFSKY, ERWIN: *Deutschsprachige Aufsätze*. Bd. 2. Herausgegeben von Karen Michels und Martin Warnke. Berlin [Akademie] 1998, S. 664-757

PESCH, MARTIN: *Raubilder-Bildräume*. Zu den Arbeiten von Julia Ziegler. *Kunstforum International*, 153, 2001, S. 261-267

RAPHAEL, MAX: *Raumgestaltungen. Der Beginn der modernen Kunst im Kubismus und im Werk von Georges Braque*. Frankfurt/M. [Campus] 1986

RIEGL, ALOIS: *Die spätrömische Kunstindustrie nach den Funden in Österreich-Ungarn im Zusammenhange mit der Gesamtentwicklung der Bildenden Künste bei den Mittelmeervölkern*. Wien [KuK Hof- und Staatsdruckerei] 1901

RIEGL, ALOIS: *Das holländische Gruppenporträt*. Wien [Staatsdruckerei] 1931

Das bildphilosophische Stichwort 11

Jörg R.J. Schirra

Kontext

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. Zeichenhandlungen und ihr Kontext

Allgemein werden als Kontext einer Zeichenhandlung Aspekte der Äußerungssituation betrachtet, von denen das Gelingen der Zeichenhandlung abhängt (vgl. LEVINSON 1983). Das ist besonders augenfällig bei den deiktischen Zeichenkomponenten, bei denen der Zeichennutzer direkt (etwa gestisch) auf Teile der Äußerungssituation zeigt, oder den anaphorischen Zeichenkomponenten, bei denen er Verweise auf andere, unmittelbar vorher durchgeführte Zeichenhandlungen (eigene und andere, insbesondere an ihn gerichtete) verwendet.

Es wird aber auch dem Einfluss des jeweiligen Kontextes zugeschrieben, wenn eigentlich mehrdeutige Ausdrücke ohne entsprechende Erläuterung verstanden werden: Ist etwa im Zusammenhang mit einer Finanzkrise von einer ›Bank‹ die Rede, wird, wegen dieses Kontextes, niemand an ein Parkmöbel denken. Auch bei Bildern können Inhalt und Verwendungsweise von Aspekten der Gebrauchssituation abhängig sein.

2. Kontext und Sachbezug

Darüber hinaus kann nur im Zusammenhang mit einem zugehörigen Kontext vom Sachbezug einer Zeichenhandlung die Rede sein, denn der Sachbezug einer Zeichenhandlung die Rede sein, denn der Sachbezug hängt von der Modalität der Zeichenhandlung ab. Das heißt, er lässt sich nur relativ zu einer Situation bestimmen, die man wahrnehmen oder zu der man sich verhalten kann. Dies gilt insbesondere für die Nomination, mit der, als einer notwendigen Teilhandlung jeder Proposition, versucht wird, einen Gegenstand aus dem jeweils aktuellen Diskursuniversum zu identifizieren (vgl. TUGENDHAT 1976).

Kontexte in diesem Sinn sind also von der Verwendungssituation eines Zeichens auf beliebige Situationen verallgemeinert. Zeichenhandlungen mit Sachbezug haben daher prinzipiell einen doppelten Kontextbezug, nämlich einerseits hinsichtlich ihrer Verwendungssituation und andererseits hinsichtlich des (in der Regel davon abweichenden) Kontextes für ihren Sachbezug. Formale linguistisch-logische Ansätze zu Kontexten finden sich etwa als *Situation Semantics* (vgl. BARWISE/PERRY 1984), *Possible World Semantics* (vgl. KRIPKE 1972), *Mental Spaces Theory* (vgl. FAUCONNIER 1985) oder auch innerhalb der *Discourse Structure Theory* (vgl. KAMP 1990).

Kontexte lassen sich zwar in erster Annäherung umschreiben als *strukturierte Mengen von intentionalen Gegenständen*, auf die man sich unter günstigen Bedingungen kommunikativ beziehen kann.¹ Adäquater ist allerdings die Festlegung als potentielle *Verhaltenssituationen*, auf die jemand seine Aufmerksamkeit richtet. Denn einerseits erfüllen Verhaltenssituationen intrinsisch die Eigenschaft der deduktiven Vollständigkeit, die über beliebigen Gegenstandsmengen erst extrinsisch erzeugt werden muss: Eine Situation wird in ihrer Totalität stets als in sich konsistent vorausgesetzt,² was für schlichte Mengen von Gegenständen nicht notwendig gilt. Andererseits sind Verhaltenssituationen interpretationsoffen: Eine Situation, in der man sich befindet, legt als solche bekanntlich noch nicht fest, ob man sie als Konfiguration miteinander wechselwirkender Elementarteilchen, als Ansammlung miteinander reagierender Moleküle, als interagierende Lebewesen oder als mehr oder weniger sachlich miteinander argumentierende Parteivorsitzende begreift. Um was für eine Art von Gegenstandsmenge es sich handelt, kann bei einem Kontext entsprechend unbestimmt bleiben. Es sind die auf den Kontext bezogenen Sachbezüge von Zeichenhandlungen, durch deren Prädikationen eine Zuordnung zu bestimmten Begriffsfeldern erfolgt. Speziell in der modalen Bildtheorie spielt der Begriff des Kontextes eine zentrale Rolle (vgl. SCHIRRA 2001).

¹ Intentionaler Gegenstand ist alles, worauf jemand seine Aufmerksamkeit richtet, unabhängig davon, ob es sich um ein reales, fiktives, halluziniertes oder zukünftiges geplantes Objekt handelt; vgl. insbesondere BRENTANO 1874, MEINONG 1907 und HUSSERL 1929. Vgl. auch de.wikipedia.org/wiki/Intentionalität [letzter Zugriff: 01.05.2016]

² Inkonsistent sind höchstens Interpretationen einer Situation.

Als potentiell interindividuell geteilte Situationen stehen Kontexte mithin in den folgenden Zusammenhängen:

- Sie sind das, worauf sich Aussagen (allgemeiner: Propositionen) beziehen;
- Sie sind das, was in der Wahrnehmung Figur/Grund-Unterscheidungen unterworfen wird;
- Sie sind das, worauf man reagiert (im Sinne Uexkülls: die jeweilige *Umwelt*);
- Sie sind das, worin Gegenstände (im engeren Sinn, oder metaphorisch) jeweils erscheinen.

Da die jeweils aktuelle Umwelt eines Wesens die Basis für den Kontextbegriff liefert und damit alles einschließt, was es in der Situation wahrnimmt, kann man sich Kontexte grob vereinfacht als Raumzeit-Blasen vorstellen, die das Individuum umhüllen und in denen es agiert.

Abgesehen von der je aktuellen Verhaltenssituation eröffnet uns nur der Zeichengebrauch den Zugang zu anderen, nicht-gegenwärtigen Kontexten: Die menschliche Aufmerksamkeit kann auf andere Situationen – räumlich oder zeitlich verschobene, abstrakte, hypothetische, fiktive, etc. – nur dadurch gerichtet werden, dass wir uns gegenseitig (oder uns selbst in der Rolle eines anderen) durch eine Zeichenhandlung auf jenen Kontext aufmerksam machen. Eine Zeichenhandlung, die das ermöglicht, erfüllt die pragmatische Funktion der Kontextbildung.

3. Gegenstände und Verhaltenssituationen

Der Zusammenhang zwischen konkreten Gegenständen und Verhaltenssituationen ist für den Kontextbegriff von großer Relevanz: Konkrete Gegenstände kommen nie isoliert vor, sondern begegnen uns stets in raumzeitlichen Zusammenhängen mit anderen Gegenständen. Die je aktuellen Situationen sind daher gegenüber den Gegenständen primär. Als Gegenstände (im engeren Sinn) erscheinen sie nur, insofern sie als Teil verschiedener Situationen verstanden werden – insofern sie uns in verschiedenen *Gegebenheitsweisen* begegnen (vgl. FREGE 1892). Wahrnehmung bedeutet dabei insbesondere auch, dass – auf wechselnde Weise – etwas aus der aktuellen Situation als Figur vor den Grund der umgebenden Restsituation gehoben wird.

In der Tat stehen uns konkrete Gegenstände empirisch ja stets nur in ihrer gerade beobachtbaren, daher instantanen (auf den aktuellen Verhaltenskontext beschränkten) Weise zur Verfügung. Denn die jedem Beobachtungsbegriff zugrunde liegende Unterscheidungspraxis greift nur in der Gegenwart. Dass ein Gegenstand tatsächlich über den jeweiligen Moment der Beobachtung hinaus *existiert*, d.h. als ein Gegenstand mit einer individuellen Bahn durch die Raumzeit für einen Beobachter besteht, kann dieser nur durch

eine Zuordnung der jeweils aktuellen Erscheinung unter einen entsprechenden Objektbegriff erfassen.

Ein solcher Begriff eines persistenten Gegenstands wird zudem benötigt, will man das Phänomen der Verwechslung bzw. Täuschung nicht nur erleben, sondern auch begreifen: Dass manche Gegenstände ganz anders gear teten Gegenständen (täuschend) ähnlich sehen können, kann nämlich nur erkennen, wer momentane Erscheinungsweise und zeitübergreifende Identität miteinander in Beziehung zu setzen versteht. Daher beruhen auch anspruchsvolle Ähnlichkeitsbegriffe auf der Fähigkeit des Urteilenden, mit verschiedenen Kontexten mit unterschiedlichen Gegebenheitsweisen von individuierten Gegenständen umzugehen (Gleichheit, Ähnlichkeit und Identität).

In Umkehrung davon hatte Frege darauf hingewiesen, dass Identitätsbehauptungen (etwa: ›Der Morgenstern ist der Abendstern‹) nur dann informativ sind (und also als Behauptungen wirken können), wenn damit (anscheinend unverbundene) Erscheinungen in verschiedenen Kontexten zu Gegebenheitsweisen desselben persistenten, individuellen Gegenstands verbunden werden. In der Philosophie werden Gegenstandsbegriffe dieser Art oft ›sortale Begriffe‹ genannt, entsprechende Gegenstände daher auch ›sortale Gegenstände‹ (sortale Gegenstände und Individuation).

Durch Raum-Metaphorik ist es zudem möglich, auch abstrakte Gegenstände in Analogie zu konkreten, individuierten Objekten als in quasi-raumzeitlichen Zusammenhängen befindlich zu situieren, so dass man (scheinbar) auf sie zeigen und sie auf entsprechende Weise in Propositionen ansprechen kann.³ Der Schule der *cognitive linguistics* folgend sind derartige metaphorische Übertragungen sogar die eigentliche Basis dafür, überhaupt mit Abstrakta umgehen zu können (vgl. etwa LAKOFF/JOHNSON 1980). Der metaphorische Raum liefert den Kontext: eine imaginäre Verhaltenssituation, in der solche eigentlich nicht raumzeitlich eingeordneten Gegenstände überhaupt erscheinen können, so dass es möglich wird, über sie interindividuell mittels Zeichenhandlungen mit Sachbezug zu kommunizieren.

4. Bild und Kontext

Der Zusammenhang zwischen den Begriffen ›Bild‹ und ›Kontext‹ besteht auf zwei Ebenen: Zum einen ist die Bildverwendung selbst kontextabhängig. Zum anderen werden Bilder oft, wenn nicht gar grundsätzlich, zur Kontextbildung verwendet.

³ Im strengen Sinn gehören auch die zeitlich ausgedehnten sortalen Individuen zu den Abstrakta. Die Vergegenwärtigung ihrer raumzeitlichen Spuren ist letztlich ebenfalls eine Raummetapher der Zeit.

4.1 Situationsabhängigkeit der Bildverwendung

Abgesehen davon, dass ein Gegenstand nur, insofern einer ihn auf bestimmte Weise verwendet, überhaupt zum Bild wird, macht sich auch innerhalb seiner Verwendung als Bild der Einfluss des jeweiligen Verwendungskontextes unumgänglich bemerkbar. Einerseits hängt die Bildverwendung etwa direkt von den Lichtverhältnissen im jeweiligen Kontext ab: Ein Tafelbild beispielsweise in einer dämmrigen Kathedrale unter durch bunte Glasfenster eingefärbtem Licht oder bei flackerndem Kerzenschein zu sehen oder aber in einem gut und neutral ausgeleuchteten Museumssaal prägt dem jeweiligen Bilderlebnis zweifelsohne einen je eigenen Stempel auf. Dass die Bildfläche selbst gegebenenfalls durch Reflexion, Transparenz oder texturbedingten Schattenwurf indexikalische Momente aufweist, kann dabei als eine lediglich besonders ausgeprägte Form dieser eher auf syntaktische Aspekte bezogenen Art von Kontextabhängigkeit verstanden werden. Soll in dieser Hinsicht also mit Blick auf einen Bildträger von *dem* Bild gesprochen werden, so wird implizit eine Standardsituation für Beleuchtung und indexikalisch wirksame Umgebungseinflüsse vorausgesetzt, die keineswegs interkulturell eindeutig ist.

Andererseits konstituieren die jeweiligen Verwendungsabsichten der Beteiligten überhaupt erst die aktuell wirksamen Bildinhalte und Bildreferenzen: Ein und derselbe Bildträger mag daher tatsächlich in unterschiedlicher Absicht als verschiedene Bilder erscheinen. Der in Zeitungen publizierte Ausschnitt eines von Nick Ut aufgenommenen Photos aus dem Vietnamkrieg wurde entsprechend sowohl von Kriegsgegnern wie -befürwortern mit ganz unterschiedlichen Rollenzuweisungen der abgebildeten Figuren verwendet. Auch hier bleibt bei der Rede von *dem* Bild angesichts eines Bildträgers nur zu oft eine vorausgesetzte Standardsituation von Verwendungsintentionen und benötigtem Kontextwissen implizit. Entsprechend verweisen die neueren kunsthistorischen Ansätze zurecht auf die Bedeutung der expliziten *Kontextualisierung* bei jeder Bildanalyse.

Des weiteren können im Umfeld vorhandene Bilder die Verwendung eines Bildträgers beeinflussen: Die Hängung in einer Ausstellung, das Zusammenstellen in einer Bilderfolge etwa im Rahmen einer Gebrauchsanweisung oder als Comic sind hierfür typische Beispiele. Zusammenstellungen mit Texten oder Zeichen in anderen Medien kommen für diese Art der Kontextabhängigkeit ebenfalls in Frage. Allerdings ist bei solchen Anordnungen – seien es nun nur Bilder oder Bilder mit anderen Medien – darauf zu achten, ob der wechselseitige kontextuelle Einfluss übergeht zu einer neuen Zeichenbildung auf höherer Ebene.⁴

⁴In einem dann zu betrachtenden komplexen Zeichen können die Elementzeichen einen Teil ihrer jeweiligen Charakteristiken verlieren: So werden virtuelle Räume in immersiven Systemen zwar mit Hilfe von Bildern im Zusammenhang mit Geräuschen aufgebaut, doch verlieren diese Bilder dabei zumindest tendenziell den Bildcharakter, nimmt man sie im immersiven Zusammenhang doch meist nicht mehr als Bilder wahr (interaktives Bild, Cyberspace).

4.2 Bildinhalt als Kontext

Von der Renaissance-Vorstellung von Albertis *Fenster* bis zur Konzeption von Gegenständen in ›reiner Sichtbarkeit‹ in phänomenologischen Bildtheorien des 20. Jahrhunderts sind die mithilfe von Bildern evozierten und interindividuell vor Augen geführten Szenen als Kontexte verstanden worden. Über sie kann man sich etwa mittels sachbezoglicher Sprechakte austauschen, auf darin enthaltene Gegenstände (oder bestimmte derer Eigenschaften) mit Zeigegeesten aufmerksam machen. Sofern es sich dabei um sortale Gegenstände handelt, können die im Bild vorgeführten Erscheinungen mit Erscheinungen in anderen Kontexten identifiziert werden, etwa mithilfe von Identitätsbehauptungen.⁵ Gerade auch beim bildlichen Zugang zu abstrakten ›Gegenständen‹ in Strukturbildern werden diese an sich nicht raumzeitlich einordbaren Gegenstände als (mehr oder weniger) eindeutig abgrenzbare räumliche (oder raumzeitliche) Entitäten in einer Situation, einem metaphorischen Kontext präsentiert, wo sie und bestimmte ihrer Eigenschaften und Relationen untereinander in (visuelle) Erscheinungen treten.⁶

Allerdings bleiben die oben genannten Konzeptionen der Spezifität piktorialer Kontexte wichtige Aspekte schuldig: Die Konzeption von Albertis Fenster ignoriert, dass mit dem Bildgebrauch ein Kontext eröffnet wird, der gemeinhin nicht mit dem Verwendungskontext identisch ist: Die Szene hinter einem echten Fenster bleibt hingegen stets einfach nur ein Teil des je aktuellen Kontextes. Die Bildfläche wird hier als transparente Glasscheibe missverstanden, wobei die scheinbare ›Transparenz des Mediums‹, wie sie nur für *trompe l'œils* typisch wäre, eine wesentlichen Komponente der Bildfunktion verschleiert: Das Heraustreten aus dem Gegebenen des ›Hier und Jetzt‹.

Die Konzeption von Gegenständen in reiner Sichtbarkeit bezieht sich im Grunde zwar gerade auf Gegenstände, die unter sortale Begriffe fallen.⁷ Doch wird dabei außer Acht gelassen, dass etwa ein nur sichtbares Haus, das also weder Gewicht hat noch Widerstand leistet, wenn man sich daran anlehnt, und sich insgesamt also nicht nach den für (sortale) Häuser normalerweise geltenden physikalischen Gesetzen verhalten würde, überhaupt nicht unter unseren üblichen Begriff eines Hauses fallen würde und somit auch gar nicht ohne Weiteres als Haus klassifiziert werden kann: Was aber in einem entsprechenden Bild erscheint, wird gemeinhin durchaus als ein solches sortales Individuum begriffen – oder genauer: als aktuelle Erscheinung eines solchen, denn sortale Gegenstände begegnen uns nie anders. Andernfalls würden alle entsprechenden Sprechakte, die sich mit ihrem Sachbezug auf den Inhalt des Bildraums richten, entweder unverständlich oder stark erklärungsbedürftig, denn eine Regel für einen von der Norm abweichenden

⁵ Einen Sonderfall stellen hier sicher Bilder dar, bei denen mehrere Erscheinungen desselben sortalen Individuums vorkommen: Allerdings können solche Exemplare auch als Bildfolgen mit unklaren Bildgrenzen interpretiert werden, deren Zweck es insbesondere ist, Beziehungen zwischen verschiedenen Kontexten herzustellen.

⁶ Lediglich für die reflexiv verwendeten Bilder sind Ausnahmen möglich; auch Kontextbildung.

⁷ Hierfür sprechen die von den zugehörigen Autoren angeführten Beispiele eine eindeutige Sprache, geht es doch etwa um Häuser; vgl. WIESING 2008.

Sondergebrauch ist hier keineswegs offensichtlich. So bleibt bei jenen ›Gegenständen in reiner Sichtbarkeit‹ also unklar, was für Gegenstände das eigentlich sein sollen.

Die modale Bildtheorie versucht, diese Unzulänglichkeiten der älteren Ansätze zu vermeiden, indem Bildgebrauch ausdrücklich als kontextbildende Nutzung von Bildträgern angesetzt wird. Mit dem Bild versucht einer, eine in der Regel nicht anwesende Situation als interindividuell verfügbaren Kontext zu etablieren. Auch für diesen Kontext gelten natürlich die oben erwähnten vier Gebrauchszusammenhänge, wobei hier insbesondere auch die Gestaltbildung durch visuelle Wahrnehmung der Situation verfügbar wird (*empirische* Kontextbildung).

5. Kontext und Diegese

Der Kontextbegriff der modalen Bildtheorie ist eng verwandt mit der film- und literaturwissenschaftlichen Verwendung des Ausdrucks ›Diegese‹.⁸ Nach Wulff »hat sich die Bezeichnung Diegese für die Weltvorstellung, die eine Fiktion anbietet, seit Etienne Souriau eingebürgert« (WULFF 2007: 40; vgl. SOURIAU 1951; 1953). Für Souriau ist »alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört«, Teil der ›diégèse‹ (SOURIAU 1997: 151). Ganz entsprechend begreift auch Dominique Chateau die Diegese eines Films als eine durch diverse Vorgaben vorkonstruierte Menge von Verhaltenssituationen, die wechselseitig zugänglich sind (vgl. CHATEAU 1976: 215). Dabei werden die jeweiligen Zugänge vor allem durch film-narrative Elemente etabliert. Von seiner filmwissenschaftlichen Einführung in den 50er Jahren des 20. Jahrhunderts ist der Diegesebegriff besonders in Frankreich in den 1970er und 1980er-Jahren in die Literaturwissenschaft übernommen worden (vgl. etwa GENETTE 1972).⁹

Wulff verweist in dem bereits erwähnten Artikel unter anderem darauf, dass das Diegetische eines Films in der Regel als ausgesprochen komplexe, raumzeitliche, zudem auf mehrere Ebenen verteilte Struktur von Situationen zu verstehen ist, in denen die Akteure handeln, die von ihnen (und bei Filmen in Grenzen eben auch von den Zuschauern) wahrgenommen werden können – und schließlich: über die (propositional) gesprochen werden kann. Es handelt sich also, anders gesagt, um eine Vielzahl von miteinander verbundenen Verhaltenssituationen – Kontexten im oben ausgeführten Sinn.

⁸ Vgl. de.wikipedia.org/wiki/Diegese [letzter Zugriff: 01.05.2016].

⁹ Man beachte den Bedeutungswandel gegenüber dem älteren, direkter auf die antike Philosophie zurückgehenden Diegesis-Begriff in der Literaturwissenschaft: Diegesis bezeichnet einen bestimmten Modus der poetischen Handlung, der im Gegensatz zur Mimesis steht. Nicht durch Nachahmung sondern durch Bericht wird ein Teil der Welt modelliert. Der moderne Diegese-Begriff verweist hingegen auf die (als logisch abgeschlossen begriffene) Weltstruktur, die durch eine poetische Handlung ›zugänglich‹ wird. Damit steht Diegese dem Kontextbegriff nahe, Diegesis dem Begriff der Kontextbildung. Vgl. de.wikipedia.org/wiki/Diegesis [letzter Zugriff: 01.05.2016].

Im Gegensatz zum Kontextbegriff der modalen Bildtheorie mit ihren über Einzelanalysen weit hinausreichenden Bezügen zur logischen Propädeutik, Sprachphilosophie und Bildanthropologie wird der Begriff der Diegese bislang hauptsächlich dazu eingesetzt, die Strukturen eines Werkes zu analysieren.¹⁰

Literatur

- BARWISE, JON , JOHN PERRY: *Situations and Attitudes*. Cambridge, MA [MIT Press] 1984
- BRENTANO, FRANZ: *Psychologie vom empirischen Standpunkt*. Leipzig [Duncker & Humblot] 1874
- CHATEAU, DOMINIQUE: La sémantique du récit. In: *Semiotica*, 18, 1976, S. 201-216
- FAUCONNIER, GILLES: *Mental Spaces. Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. Cambridge, MA [MIT Press] 1985
- FREGE, GOTTLIEB: Über Sinn und Bedeutung. In: *Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik*, 100, 1892, S. 25-50
- GENETTE, GÉRARD: *Figures III*. Paris [Seuil] 1972
- HUSSERL, EDMUND: *Formale und Transzendente Logik*. Halle (Saale) [Niemeyer] 1929
- KACZMAREK, LUDGER: Allyfying Leibniz. Einige Aspekte von Kompossibilität und Diegese in filmischen Texten. In: *Montage AV*, 12(2), 2007, S. 131-145
- KAMP, HANS : On the Representation and Transmission of Information. Sketch of a Theory of Verbal Communication Based on Discourse Representation Theory. In: KLEIN, EWAN; FRANK VELTMAN (Hg.): *Natural Language and Speech*. Berlin [Springer] 1990, S. 135-158
- KRIPKE, SAUL A.: Naming and Necessity. In: DAVIDSON, DONALD; GILBERT HARMAN (Hg.): *Semantics of Natural Language*. Dordrecht [Reidel] 1972, S. 253-355, 763-769
- LAKOFF, GEORGE; MARK JOHNSON: *Metaphors We Live By*. Chicago [U of Chicago P] 1980
- LEVINSON, STEPHEN C.: *Pragmatics*. Cambridge [Cambridge UP] 1983
- MEINONG, ALEXIUS: *Über die Stellung der Gegenstandstheorie im System der Wissenschaften*. Leipzig [Voigtländer] 1907
- SCHIRRA, JÖRG R.J.: Bilder – Kontextbilder. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hg.): *Bildhandeln. Interdisziplinäre Forschungen zur Pragmatik bildhafter Darstellungsformen*. Magdeburg [Skriptum] 2001, S. 77-100
- SOURIAU, ETIENNE: La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. In: *Revue de Filmologie*, 7(8), 1951, S. 231–240

¹⁰ Vgl. aber auch den Übersichtsartikel zur Formalisierung diegetischer Betrachtungen durch modallogische Ansätze in KACZMAREK 2007.

- SOURIAU, ETIENNE: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *Montage AV*, 6(2), 1997, S. 140-157
- SOURIAU, ETIENNE (1953). *L'Univers filmique*. Paris [Flammarion] 1953
- TUGENDHAT, ERNST: *Vorlesungen zur Einführung in die sprachanalytische Philosophie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1976
- WIESING, LAMBERT: *Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*. Frankfurt/M. [Campus] 2008
- WULFF, HANS J.: Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV*. 16(2), 2007, S. 39-51

Das bildphilosophische Stichwort 12

Mark Ludwig

Werbung

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. Werbung: Grundlagen und Begriffe

Werbung stellt ein dynamisches wie heterogenes Phänomen dar, mit dem sich nach anfänglichen Vorbehalten heute eine Reihe von Disziplinen mit unterschiedlicher Perspektivierung beschäftigen. Unter anderem bestehen wirtschaftswissenschaftliche, psychologische, soziologische, semiotische sowie kommunikationswissenschaftliche Zugänge. Einhergehend mit den gesellschaftlichen wie medien-spezifischen Veränderungen der vergangenen Jahrzehnte sowie der Vielzahl der Beobachtungsperspektiven auf den Forschungsgegenstand, hat sich mittlerweile eine kaum mehr überschaubare Anzahl an Definitionsversuchen herausgebildet.

In einem kommunikationswissenschaftlich geprägten, die generell gebräuchlichen Begriffsbestimmungen zusammenfassenden Zugriff kann Werbung in einer zeitgemäßen Definition nach Siegert als ein geplanter Kommunikationsprozess definiert werden, der »gezielt Wissen, Meinungen, Einstellungen und/oder Verhalten über und zu Produkten, Dienstleistungen, Unternehmen, Marken oder Ideen beeinflussen« (SIEGERT/BRECHEIS 2005: 26) will. Verbreitung findet Werbung hierbei maßgeblich über unterschiedliche Werbe-

mittel (z.B. Anzeige, Plakat, TV- oder Radiospot) und Werbeträger (z.B. Massenmedien, Werbeträger im öffentlichen Raum wie Litfaßsäulen).

Zu unterscheiden ist ferner zwischen sogenannter *above the line*- und *below the line*-Werbung. Als *above the line* wird hierbei zumeist klassische, über Massenmedien (Anzeigen, Spots etc.) und Außenwerbung (Plakate, Citylights etc.) vermittelte Werbung verstanden, mit dem Ausdruck *below the line*-Werbung bezeichnet man davon abweichende Formen wie *Guerilla Marketing* (ungewöhnliche werbliche Aktionen, die mit zumeist geringem Budget umsetzbar sind) oder *Product Placement* (die gezielte Integration von Produkten in Massenmedien, wie etwa die Einbringung von Markenartikeln in Filmen).

Der noch in den 1950er Jahren gebräuchliche und synonym verwendete Ausdruck ›Reklame‹ findet hingegen heute kaum mehr Verwendung, wohl auch weil Werbung sich nicht auf das Bekanntmachen oder Anpreisen von Produkten, Marken oder Unternehmen reduzieren lässt, wie es der geschichtliche Ursprung des Wortes ›Reklame‹ suggeriert, das sich von dem französischen Verb für ›ausrufen‹, ›anpreisen‹, nämlich von ›réclamer‹, ableitet.

2. Entwicklung der Bildkommunikation in der Werbung

Bis in die 20er Jahre des 19. Jahrhunderts spielten Bilder in der werblichen Kommunikation kaum eine Rolle, Anzeigen verzichteten zumeist gänzlich auf Illustrationen oder andere Gestaltungsmittel (SCHIERL 2001: 42). Mit der Professionalisierung der Werbung und technischen Entwicklungen der Massenpresse veränderte sich schließlich auch die Gestaltungsweise von Werbung. So erscheinen in den 1820er Jahren in der englischen Provinzpresse erste Holzschnitte zu Anzeigen, in den 1860er Jahren wird das Illustrieren von Anzeigen dann auf einer breiteren Basis üblich.

Um die Jahrhundertwende setzt sich schließlich ein neuer plakativer Stil durch, bei dem das Bild eine beherrschende Stellung einnimmt (vgl. SCHIERL 2001: 42). Anzeigen oder auch Plakate für Litfaßsäulen wurden in dieser Zeit häufig von Künstlern produziert und beinhalteten bildliche Elemente (vgl. HAAS 1995). So entwarf etwa der französische Künstler Henri de Toulouse-Lautrec Plakate für das Pariser Variété *Moulin Rouge* (s. Abb. 1).

Ab den 1920er Jahren werden schließlich im Zuge neuer technischer Möglichkeiten in zunehmender Weise auch Fotografien eingesetzt. Insgesamt zeichnet sich bis heute eine Entwicklung ab, in der in der Gestaltung von Werbemitteln grafische Illustrationen immer seltener eingesetzt und durch den Einsatz von Fotografien weitestgehend ersetzt werden.

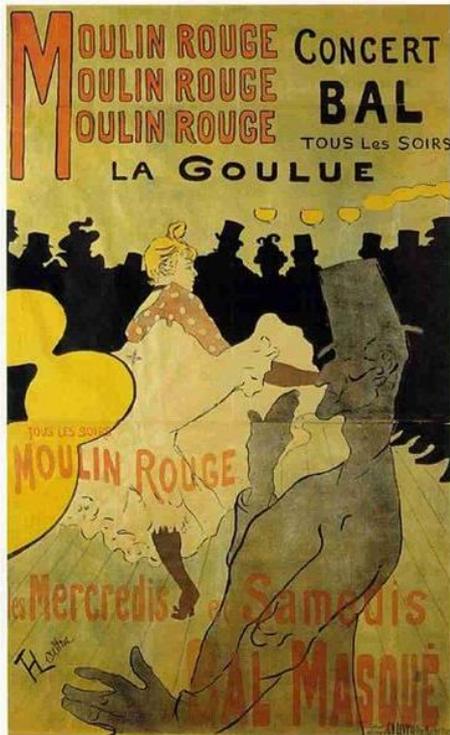


Abb. 1:
Henri Toulouse-Lautrec: *Moulin Rouge – La Goulue* (1891, Lithographie, 191 x 117 cm)
Quelle: <https://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/toulouse-lautrec/i/goulue-litho.jpg>
[letzter Zugriff: 19.05.2016]

Mit der Entwicklung und Verbreitung des Fernsehens sowie in den vergangenen Jahrzehnten neu entstandenen Möglichkeiten der Verbreitung von bewegten und nicht-bewegten Bildern in den so genannten Neuen Medien hat sich die Dominanz der Bildkommunikation in der Werbung weiter verstärkt (vgl. KROEBER-RIEL/ESCH 2000: 18; SCHIERL 2003). Inhaltsanalytische Studien bestätigen, dass in der werblichen Kommunikation bildliche Gestaltungsmittel zunehmend Verwendung finden (vgl. SCHIERL 2001).

3. Werberelevante Aspekte der Bildkommunikation

Aufgrund ihres spezifischen Zeichencharakters weisen Bilder Merkmale auf, die aus einer werblich geprägten Perspektive eine Reihe vorteilhafter Kommunikationsmöglichkeiten eröffnen. Vor dem Hintergrund eines generell zu konstatierenden »information overload« und einer damit verknüpften zunehmend flüchtiger und selektiver werdenden Informationsaufnahme wird Bildkommunikation in der Werbung insbesondere genutzt, um das eigene Informationsangebot aus der Fülle der Angebote abheben zu können (vgl. KROEBER-RIEL 1996: 7) und damit die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf das Produkt zu lenken (vgl. SCHIERL 2001: 79-159).

Da Bilder besonders schnell erfasst werden und Emotionen generieren bzw. verstärken können (vgl. MESSARIS 1997; WEIDENMANN 1988), eignen sich Bilder hierzu in besonderer Weise. Wie in verschiedenen Studien gezeigt werden konnte (vgl. u.a. GARCIA 1990; 1997), generieren Bilder mehr Aufmerksamkeit als Texte und verfügen darüber hinaus über ein höheres Aktivierungspotenzial. Dem Bild kommt demnach in der werblichen Kommunikation eine außerordentliche Bedeutung als *lead in* zu (vgl. u.a. SCHIERL 2001).

Ein für die werbliche Kommunikation ebenfalls bedeutender Aspekt ist das im Vergleich zu Texten hohe semantische Potenzial von Bildern. So lassen sich Objekteigenschaften (Farbe, Form, etc.) der beworbenen Produkte mit Bildern genauer darstellen, da hierfür oftmals entsprechende Wörter fehlen (vgl. GIBSON 1982b: 290). Wichtig erscheint darüber hinaus der hohe Wiedererkennungswert von Bildern, der sowohl Markenaufbau und -bindung wie auch Imageaufbau und -bindung erleichtert. Zum ›Image‹, der Gesamtvorstellung eines Produkts, einer Firma oder einer Marke, können Bilder insofern beitragen, als sie geeignet sind, innere Firmen- und Markenbilder zu erzeugen (KROEBER-RIEL 1996: 194; Vorstellungsbilder/Mentale Modelle).

In der werblichen Kommunikation wird zudem die Tatsache genutzt, dass es aufgrund der Analogizität von Bildern in der bildlichen Vermittlung von Ereignissen in Massenmedien nicht ohne weiteres möglich ist, bestimmte Aspekte auszublenden. So sind in zunehmendem Maße auch im redaktionellen Teil von Medien Werbebotschaften visuell präsent, im Ressort Sport beispielsweise auf Trikots der Sportler, Spielgeräten oder in Form von Bandenwerbung (vgl. SCHIERL/LUDWIG 2010).

Literatur

- GARCIA, MARIO: *Newspaper Color Design*. St. Petersburg, FL [Poynter Institute for Media Studies] 1990
- GARCIA, MARIO: *Newspaper Evolutions*. St. Petersburg, FL [Poynter Institute for Media Studies] 1997
- GIBSON, JAMES JEROME: *Die Sinne und der Prozeß der Wahrnehmung*. Bern [Huber] 1982
- HAAS, STEFAN: Psychologen, Künstler, Ökonomen. Das Selbstverständnis der Werbetreibenden zwischen Fin de siècle und Nachkriegszeit. In: BORSCHIED, PETER; CLEMENS WISCHERMANN (Hg.): *Bilderwelt des Alltags. Werbung in der Konsumgesellschaft des 19. und 20. Jahrhunderts*. Stuttgart [Franz Steiner] 1995, S. 78-89
- KROEBER-RIEL, WERNER; FRANZ-RUDOLF ESCH: *Strategie und Technik der Werbung. Verhaltenswissenschaftliche Ansätze*. Stuttgart [Kohlhammer] 2000
- KROEBER-RIEL, WERNER: *Bildkommunikation. Imagerystrategien für die Werbung*. München [Vahlen] 1996

- MESSARIS, PAUL: *Visual Persuasion: The Role of Images in Advertising*.
Thousand Oaks [Sage] 1997
- SCHIERL, THOMAS: *Text und Bild in der Werbung*. Köln [Halem] 2001
- SCHIERL, THOMAS: *Werbung im Fernsehen*. Köln [Halem] 2003
- SCHIERL, THOMA; MARK LUDWIG: Produktpolitik und visuelle Differenzierung im
Fußball. *Zeitschrift für Semiotik*, 32(3,4) 2010, S. 267-285
- SIEGERT, GABRIELE; DIETER BRECHEIS: *Werbung in der Medien- und
Informationsgesellschaft. Eine kommunikationswissenschaftliche
Einführung*. Wiesbaden [VS] 2005
- WEIDENMANN, BERND: *Psychische Prozesse beim Verstehen von Bildern*. Bern
[Huber] 1988

[\[Inhaltsverzeichnis\]](#)

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 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 Microscope. 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 »ultimate« Theorie des Bildes

IMAGE 18: Bild und Moderne

Herausgeber: Martin Scholz

- MARTIN SCHOLZ:** Bild und Moderne
- RALF BOHN:** Zur soziografischen Darstellung von Selbstbildlichkeit. Von den Bildwissenschaften zur szenologischen Differenz
- ALEXANDER GLAS:** Lernen mit Bildern. Eine empirische Studie zum Verhältnis von Blickbildung, Imagination und Sprachbildung
- PAMELA C. SCORZIN:** Über das Unsichtbare im Sichtbaren. 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 Ausstellung ›0,10« in St. Petersburg 1915 oder die Paradoxien des fotografischen Suprematismus. Die medialen Voraussetzungen des autonomen Bildes
- ROLF NOHR:** Die Tischplatte der Authentizität. Von der kunstvollen Wissenschaft zum Anfassern
- 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

ZSUZANNA 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 Transformationen stehender Bilder

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

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

MARTIN SCHOLZ: Versprechen. Bilder, die Zukunft zeigen

IMAGE 11

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

TINA HEDWIG KAISER: 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 KORNMESSELER rezensiert:** Symposium »Signs of Identity—Exploring the Borders«
SILKE EILERS rezensiert: *Bild und Eigensinn*
MARCO A. SORACE rezensiert: *Mit Bildern lügen*
MIRIAM HALWANI rezensiert: *Gottfried Jäger*
SILKE EILERS rezensiert: *Bild/Geschichte*
HANS JÜRGEN WULFF rezensiert: *Visual Culture Revisited*
GABRIELLE DUFOUR-KOWALSKA rezensiert: *Ästhetische Existenz heute*
STEPHANIE HERING rezensiert: *MediaArHistories*
MIHAI NADIN rezensiert: *Computergrafik*
SILKE EILERS rezensiert: *Modernisierung des Sehens*

IMAGE 5

- JÖRG R.J. SCHIRRA:** 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 BORGIO/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 medien spezifische 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)