

Joachim Paech

**Du sollst Dir (k)ein Bildnis machen –
In ihren Bildern ist die Wirklichkeit
grenzenlos manipulierbar. Eine
Warnung vor den Bildern**

Abstract

In Barry Levinson's film *Wag the Dog* (1997), a sex affair by the American president just before being re-elected is made invisible by a fictitious war staged on television. Because television shows reality, this war, which only exists on television monitors, becomes real. The film also shows how the images of the apparently reality of a pictured war were made in the television studio through the composition of different scenic, image and sound elements. In the end, there are no more pictures, but only the view on a (supposed) reality transmitted by television. This process, for which the term ›alternative realities‹ is being used, is based on the indestructible belief that (photographic, even digital) images directly represent reality. The tricks of traditional cinema to let alternative realities emerge in the camera have been expanded in the image-addicted digital age to the everyday practice of the so-called ›social media‹ with images. On any smartphone, the current camera image can be ›expanded‹ by images from the Internet to compose a new, seemingly immediately experienced reality (›augmented reality‹). Or images of the media (for example TV series) are staged in reality for their depiction in smartphones, where they are realized as true experiences. The warning of the images is the one of a pictured reality, which is actually only the reality of its images.

In dem Film von Barry Levinson *Wag the Dog* (1997) wird eine Sexaffäre des amerikanischen Präsidenten kurz vor dessen Wiederwahl durch einen Krieg, der im Fernsehen inszeniert wird, verdeckt, unsichtbar gemacht. Weil das Fernsehen die Wirklichkeit zeigt, ist auch dieser Krieg, den es nur im Fernsehen gibt, wirklich. Der Film zeigt auch, wie die Bilder der Wirklichkeit eines abgebildeten Krieges im Fernsehstudio durch die Komposition unterschiedlicher szenischer, Bild- und Tonelemente hergestellt wurden. Am Ende gibt es keine Bilder mehr, sondern nur noch den Blick auf eine vom Fernsehen vermittelte (vermeintliche) Realität. Dieses Verfahren, für das es inzwischen den Begriff ›alternative Wirklichkeiten‹ gibt, beruht auf dem unerschütterlichen Glauben, dass (fotografische, sogar digitale) Bilder unmittelbar Wirklichkeit abbilden. Die Tricks des traditionellen Kinos, in der Kamera ›alternative Wirklichkeiten‹ entstehen lassen, sind im bildersüchtigen digitalen Zeitalter auf den alltäglichen Umgang der sogenannten ›sozialen Medien‹ mit Bildern erweitert worden. Auf jedem Smartphone kann das aktuelle Kamerabild durch Bilder aus dem Internet ›erweitert‹ werden, um eine neue, scheinbar unmittelbar erlebte Realität zu komponieren. Oder es werden Bilder der Medien (zum Beispiel aus Fernsehserien) in der Realität für ihre Abbildung in den Smartphones inszeniert, wo sie als wirkliche Erlebnisse verwirklicht werden. Die Warnung vor den Bildern ist die vor einer abgebildeten Realität, die doch nur die Realität ihrer Bilder ist.

Einleitung

Im ›Weißen Haus‹ hat der amerikanische Präsident junge Besucherinnen sexuell belästigt. Das wäre nichts Besonderes, wenn nicht in wenigen Tagen die aussichtsreiche Wiederwahl des Präsidenten anstände, die durch einen Skandal gefährdet wäre. Offenbar ist es nicht möglich, durch Zensurmaßnahmen oder Drohungen, wie das gemeinhin üblich ist, zu verhindern, dass Informationen über den Skandal an die Öffentlichkeit gelangen. Bleibt das Mittel der dominanten Gegeninformation. Die Administration des Präsidenten entschließt sich, das Land darüber zu informieren, dass es sich im Kriegszustand befindet. Dieser Krieg wird (wir schreiben das Jahr 1997) im Fernsehen stattfinden und alle anderen Nachrichten so lange verdrängen, bis die Wiederwahl des Präsidenten und obersten Kriegsherrn ›durch‹ ist. Alle haben in diesem Moment die patriotische Pflicht, sich hinter ihrem Präsidenten zu versammeln. Allerdings muss die Meldung vom Kriegszustand glaubwürdig sein, eine alternative Erzählung allein wäre unzureichend, daher müssen alternative Fakten für das Fernsehen produziert werden. Und das Fernsehen benötigt alternative Bilder...



Abb. 1-3:
Barry Levinson: *Wag the Dog*, 1997

Während der Präsident in den Morgennachrichten davon spricht, dass sich die Vereinigten Staaten mit Albanien, einer »Brutstätte des Terrorismus«, praktisch im Kriegszustand befinden, laufen im Filmstudio die Vorbereitungen für Dreharbeiten an. Der Produzent weist eine junge, als Albanerin kostümierte Darstellerin in ihre Rolle ein. Sie soll geduckt auf die Kamera zulaufen. Alles andere wird »optisch eingefügt«: Aus einer Monitor-Auswahl wird eine Dorfansicht ausgewählt, Flammen werden hinzugefügt, dann Schreie, schließlich eine Brücke, über die das Mädchen rennt. Das »Bild« wird Stück für Stück aufgebaut, bis es der Ansicht von der Flucht einer jungen verfolgten Albanerin durch ihr brennendes Dorf entspricht. Eine Tüte Chips, die sie im Arm hält, ist Statthalter für ihr Kätzchen, das ihr an dieser Stelle optisch einkopiert wird. Im Studio vor der Kamera wird es ausschließlich die junge Schauspielerin gewesen sein, alles andere wurde aus Bildarchiven optisch ergänzt, bis es dieses gewünschte Bild ergibt, von dem der Nachrichtensprecher anschließend nach der Sendung ergriffen gesteht, dass »Amerika selten Zeuge eines so bewegten Bildes der Menschheit geworden ist«.

Der Film von Barry Levinson *Wag the Dog* (1997) zeigt mit wenig Übertreibung, wie in Hollywood Filme gemacht werden. Auf dem Set vor der

Kamera werden ein paar Kulissenelemente angeordnet. Eine kostümierte Akteurin wird eingewiesen. Alles Weitere geschieht im Regieraum, wo Bilder auf Monitoren angeboten und Töne eingespielt werden. Das Szenenbild wird durch andere Bilder ergänzt, verändert, mit passendem Sound komplettiert. Die Szene ist nur die materiale Basis für ihr elektronisches Bild, das erst in der Kombination mit anderen geeigneten Bildern zu dem Mastershot wird, der (in diesem Film) als Produkt im Fernsehen gesendet wird.

Aber war das nicht immer schon so? Auch der fotografische (analoge) Film hat seine Wirklichkeit vor der Kamera vorgefunden und arrangiert, er hat seine Bilder montiert und in sie eingegriffen, um in der Summe eine neue Szene zu schaffen, die über ihre Einzelbestandteile hinausgeht. Wenige Jahre später wird man auch auf die materiale Basis-Szene verzichten und den Film vollkommen synthetisch aus Daten von eingescannten Bildern modellieren können (das nennt man *bildbasiertes Modellieren*). Anders als die (analoge) Fotografie benötigt die Dokumentation des Albanien-Krieges in dem (analog auf 35mm Film gedrehten) Film *Wag the Dog* für ihr perfektes Bild einer Wirklichkeit so gut wie keine vorgängige Realität mehr. Diese Wirklichkeit besteht nur noch aus Daten von Bildern, die mühelos am Computer manipulierbar sind. Und wenn das Verfahren nicht so teuer, aufwendig und langwierig wäre, würde man heute diese Szene als *Compositing* oder digitale Montage evtl. mit *Motion capture* für den Lauf des Mädchens über die Brücke produzieren, so wie schon die Dinosaurier für den *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) zum Leben erweckt wurden. Algorithmen wären dafür zuständig, dass sich die Daten zu einer realistischen Szene anordnen und den Effekt des Realen bzw. das Reale als digitalen Effekt herstellen.

Geschichte ist nicht nur die Folge von Ereignissen, die in Erzählungen überliefert werden, sondern auch die ihrer Medien, in denen sie aufbewahrt und transportiert werden. Geschichte ist auch die der medialen Eigenschaften ihrer Bilder, ihres visuellen Gedächtnisses. Seit Ereignisse nicht mehr nur aufgeschrieben, sondern selbstevident in fotografischen Bildern dargestellt werden, hat sich die Zeugenschaft auf mediale Prozesse verlagert, hinter denen die menschlichen Urheber unsichtbar werden. Nicht mehr was ein Bild zeigt ist wesentlich, sondern wie und wo (etwa im Computer) es entstanden ist. Oberflächen von Bildern sind geduldig, wir dürfen es nicht sein.

Der Albanien-Krieg mit den ergreifenden Bildern vom fliehenden kleinen Mädchen und seinem Kätzchen im Arm besetzt inzwischen alle Fernsehkanäle. Niemand denkt in einem solchen Moment an einen Sexskandal des Präsidenten. Als misstrauische CIA-Agenten dem Fernsehproduzenten vorhalten, dass es gar keinen Krieg gegen Albanien gibt (Albanien, was ist das?), bekommen sie zur Antwort: Habt ihr heute früh Fernsehen gesehen? Na also, da habt ihr euren Krieg. Allerdings benötigt der Krieg, von dem es bisher nur die Bilder gibt, die patriotische Teilhabe der Bevölkerung, damit es ihn an der Heimatfront, wo gewählt wird, wirklich gibt. Das klassische Hollywood erreicht das mittels Personalisierung. Ein Kriegsheld wird erfunden, der sofort mit einfachen Symbolen und volkstümlichen Liedern in die populäre Volkskultur

integriert wird. Der Ersatzmann, der aus einer Psychiatrie geborgt wird, kommt zu Tode und verschafft der Kampagne am Ende noch eine Heldengedenkfeier – die natürlich im Fernsehen übertragen wird.

Die Erfindung einer Wirklichkeit in den und für die Medien ist ein komplexes Geschäft, auch wenn diese alternative Wirklichkeit nur wenige Tage dauern soll, bis sie ihren Zweck der Vertuschung anderer, wirklicherer Wirklichkeiten erreicht hat. Was hier in einem Hollywood-Film fiktional erzählt wird, hatte jenseits des Kinos Parallelen in der politischen Wirklichkeit der USA. Denn als dieser Film von Barry Levinson *Wag the Dog* im Jahr 1997 in die Kinos kam, hatte die Clinton-Administration bereits einen Krieg *Operation Desert Storm* gegen den Irak angefangen und damit erfolgreich die Untersuchungen zur Levinsky-Affäre des Präsidenten in den Hintergrund treten lassen, der u.a. auf diese Weise seinem Amtsenthebungsverfahren entkam.¹ Der Irak-Krieg war, im Gegensatz zum Albanien-Krieg im Film, ein ›wirklicher‹ Krieg, auch wenn er für die meisten Menschen ebenfalls im Fernsehen stattfand. Aber wenn wir die äußeren Umstände einmal beiseitelassen – die Bilder von dem albanischen Mädchen, das mit seinem Kätzchen auf dem Arm vor dem Krieg flieht, wären für ein amerikanisches Publikum und wohl auch für uns nicht weniger wirklich als die Bilder vom Irak-Krieg, die uns die Tatsachen dieses Krieges in der aktuellen medialen Form ›authentisch‹ vor Augen geführt haben. Es geht nicht darum, die Tatsache des Irak-Krieges mit all seinen schrecklichen Seiten gegen den ›Fake‹ des fiktionalen Albanien-Krieges aus dem Film *Wag the Dog* auszuspielen, sondern darum, zu unterscheiden, und zwar dort, wo es uns häufig allein noch möglich ist, in den Bildern, die uns erreichen. Auch der Irak-Krieg (zum Beispiel) wurde uns in Bildern überliefert, die häufig, besonders nachts, wenn Raketenangriffe auf Bagdad ›live‹ übertragen wurden, denen von Computerspielen ähnelten. Berichtet wurde von Reportern, die Bestandteil der amerikanischen Truppe vor Ort, also deren Propagandisten waren. Helden geschichten zum Beispiel von der Rettung der Soldatin Jessica Lynch haben für die emotionale Anteilnahme auf amerikanischer Seite gesorgt, auch wenn sie sich später als Kamerainszenierung herausgestellt haben. Was sie alle vom Albanien-Krieg in *Wag the Dog* unterscheidet ist, dass diesen von vornherein fiktionalen Bildern, die doch so eindringlich Wirklichkeit darstellen, keinerlei Wirklichkeit vorangegangen ist, die sie repräsentieren würden und denen wir doch, vergleichbar mit anderen Bildern, bereit sind, dargestellte Wirklichkeit zu attestieren, weil sie unserer TV-geprägten Vorstellung von ihr oder der aktuellen Form von ›news documentaries‹ entsprechen.

Bilder repräsentieren heute in einem bis dahin nicht bekannten Maße unsere Vorstellungen und Kenntnisse des Realen. Im gleichen Maße scheinen unsere Kenntnisse von der Art der Bilder, mit denen wir es zu tun haben, zu kurz gekommen zu sein. Je mehr wir im Fernsehen, Internet, Smartphone etc. mit Bildern umgehen, desto weniger haben wir ein Bewusstsein davon, dass

¹ Die Ironie der Geschichte hat inzwischen auch Dustin Hoffman eingeholt, der in Barry Levinsons Film den skrupellosen Filmproduzenten spielt, der die Sexaffäre seines Präsidenten verdecken soll: Nun soll er sich selber in den 60er und 70er Jahren sexueller Übergriffe schuldig gemacht haben.

es sich um Bilder und nicht um direkte Fenster zur dargestellten Realität handelt. »Live«-Übertragungen von Sportereignissen sehen wir zu, als ob wir uns aus dem Fenster unserer Wohnung lehnen; erst die Zeitlupen-Wiederholung eines Fouls weist darauf hin, dass Bilder aus einem Stream wiederholt werden, während die vorgängige Realität (noch²) nicht wiederholbar ist. Kriege und andere Katastrophen werden von uns aus sicherer Position unmittelbar »live« beobachtet. Die morgendlichen News im amerikanischen Fernsehen scheinen die aktuelle Wirklichkeit eines Albanien-Krieges zu zeigen, nicht aber Bilder, zu denen eine mediale Distanz bis zur Distanzierung vom Modus der Darstellung erforderlich wäre, geschweige denn, dass ihre fragwürdige Herkunft hinterfragt werden könnte. Bilder haben immer eine »magische« Macht über das Reale ausgeübt bis hin zur »magische[n] Faszination der technischen Bilder« (FLUSSER 2000: 15) von heute. Hinzukommt, dass eine globale Wirklichkeit anders als in ihren Bildern nicht mehr sichtbar und erlebbar sein kann, und dass sich zugleich die Medien gegenüber der von ihnen vermittelten Sichtbarkeit unsichtbar gemacht haben.

Was sind Bilder? Es beginnt damit, was bis heute andauert, nämlich mit der nach wie vor problematischen, mehr oder weniger deutlichen Unterscheidung dessen, was ein Bild ist und was es nicht ist. Es ist eine Strategie der Bilder selbst (d.h. ihrer Benutzer), diese Unterscheidung permanent zu unterlaufen, selten zu bestärken. In ihren »medialen Formen« sind Bilder zunächst auf sich als Bilder bezogen. Ein Bild ist ein Objekt der Realität mit materialen Eigenschaften, das ein anderes Objekt der Realität (i.w.S.) in seinem Abbild darstellt und auf das es verweist. Erst beide Seiten, die darstellende (mediale) und die dargestellte Abbild-Seite zusammen sind ein Bild. Wenn man das als eine Basisdefinition von »Bild« akzeptieren kann, dann lassen sich Veränderungen und Entwicklungen auf beiden Seiten des Bildes beobachten. Auf der medialen Seite können die Grenzen des Bildes zum Beispiel durch Rahmen betont werden; sie werden weitgehend unsichtbar gemacht (aber nie aufgehoben), wenn zum Beispiel in einem »trompe l'œil« das Bild »als Bild« zugunsten des Abgebildeten nicht mehr erkannt werden soll.

Die scheinbare Wiederholung des Realen im Abbild, die auch Irreales im Bild wirklich werden lässt, bewirkt einen magischen Effekt der Bilder, mit dem durch Bilder auf die dargestellte Wirklichkeit jenseits eingewirkt werden könnte. Dieser magische Effekt begleitet die Geschichte der Bilder von Anfang an in den Höhlen von Lascaux oder wenn, wie Plinius der Ältere den Mythos erzählt, ein Schattenriss die Gegenwart des verschwundenen Geliebten des Töchterchens des griechischen Töpfers Butades beschwört, aber auch wenn in Kirchenbildern der Heilige angebetet wird, nicht mehr als Bild sondern als geglaubte Realität. Die medialen Eigenschaften des Wand- oder Tafelbildes

² Zeitschleifen-Filme (ebenso wie Zeitreisen) wie *Und täglich grüßt das Murmeltier (Groundhog Day)*, 1993 von Harold Ramis spielen mit der Idee der sich ständig wiederholenden Wirklichkeit. Diese Geschichten leiden allerdings unter dem Paradox, dass die Wiederholung dort, wo sie sich wiederholt, nicht beobachtbar ist. Bill Murray ist schon deshalb, weil er sich der Wiederholungen bewusst wird, nicht mehr derselbe. Vielleicht leben wir alle in Zeitschleifen, ohne es zu merken, weil wir es nicht wissen können.

setzen derartigen magischen Vorstellungen im tatsächlichen Gebrauch Grenzen, die aber in der ›schwarzen Romantik‹ umso fantastischer überschritten wurden, wenn Adalbert von Chamisso und E.T.A. Hoffmann über die Trennung von Körper und Schatten- oder Spiegelbild phantasieren. Jetzt wird erkennbar, dass auch das Bild keine Einheit, sondern eine zweiseitige Form aus Bild und Abbild ist, aus der sich das Abbild selbständig machen kann. Die Modernisierung der Bilder mit dem Beginn des Zeitalters ihrer technischen Reproduzierbarkeit hat den entscheidenden Wandel im Verhältnis der Bilder gebracht. Durch die Vervielfältigung identischer Abbilder im Druckverfahren werden Bild und Abbild getrennt, die solide Einheit von Bild und Abbild, die das Original eines Gemälde-Kunstwerks definiert, ist aufgelöst, das Bild als mediales Objekt regrediert zur bloßen Matrix für die Vielzahl der Abzüge. Die Matrix wird zerstört, wenn die Zahl der Abzüge begrenzt werden soll und eventuell einer der Abzüge wieder zum originären Bild wird, dem allerdings die mediale Form seiner Herkunft anhängt. Bei dieser Trennung von Medium und Abbild ist es bis heute geblieben. Wenn wir eine DVD mit einem Film kaufen, dann gehört uns das Trägermedium, die Scheibe, nicht aber der Film, den wir ansehen dürfen (sonst würden wir die DVD nicht kaufen), über den wir aber nicht verfügen dürfen, sondern für den wir lediglich begrenzte ›Sonderrechte‹ der privaten Vorführung erwerben können. Häufig besitzen Museen Bilder, aber die Rechte für deren Reproduktion (d.h. die Abbilder) liegen woanders, zum Beispiel beim kalifornischen Getty-Museum.

In der Fotografie sind alle Merkmale der ›neuen Abbilder ohne Bilder‹ vereint. Die Fotografie ist ein mehrstufiges Druckverfahren für Abbilder ihrer Matrix, das sogenannte Negativ. Die Matrix entsteht mit apparativer Technik auf beschichteten Glasplatten oder später auf Rollfilmen. Das fotografische Abbild, d.h. das ›Bild der Fotografie‹ ist dann ein Lichtdruck auf lichtempfindlichem Material. Wenn der Fotograf die belichtete Platte aus seinem Apparat zieht, hat er vermeintlich einen ›Abzug‹ der fotografierten Wirklichkeit in den Händen, tatsächlich jedoch deren Darstellung, genauer die Vorlage dafür in der Matrix des Negativs. Zeit und Raum der Entwicklung des fotografischen Abbilds trennen es von der im Bild dargestellten Realität, wenngleich die raumzeitliche Nähe zur abgebildeten Wirklichkeit bis zur Gleichzeitigkeit in der ›*Camera obscura*‹ gegenüber traditionellen Bildverfahren radikal zugenommen hat. Die Idee, dass fotografische Abbilder Abzüge der dargestellten Realität sind, stellt sie in die Tradition der Bildmagie. Seit der Antike des Epikuräers Lukrez werden derartige Abzüge des Realen Simulakra oder Trugbilder der Realität genannt, die sich als ›*eidola*‹ wie diaphane Häutchen von ihren Objekten gelöst und sie als bloße Licht-Form transportiert haben, um an anderer Stelle (im Auge, in der Kamera) sichtbar zu werden. Dinge, so Lukrez, sondern keine feinen Häutchen oder Abbilder von ihrer Oberfläche ab. Diese Abbilder treffen auf unsere Sinnesorgane und vermitteln diesen dann die Eigenschaften von z.B. Geruch, Farbe und Geschmack. Diese Sinne können niemals getäuscht werden, lediglich unser Geist kann die ihm vermittelten Eindrücke fehlerhaft interpretieren (vgl. LUKREZ 1957: 129) Und so halten wir es bis heute mit der Fotografie.

In der modernen Onto-Semiologie ist von Trugbildern nicht mehr die Rede, vielmehr haben die Abzüge des Realen in der Fotografie wie indexikalische Zeichen³ Anteil an dem Objekt, das sie durch ihre Darstellung bezeichnen. Es ist danach möglich, im fotografischen Abbild unmittelbar denotativ auf die dargestellte Realität, die zu diesem Zweck (vor dem Auge, vor der Kamera) dagewesen sein muss, zu rekurrieren (vgl. die eher poetische Referenz bei BARTHES 1985; oder die Theorie der Indexikalität des fotografischen Zeichens bei DUBOIS 1998). Im Bild manifestiert sich demnach das dagewesene Reale in seiner Abwesenheit, es wird re-präsentiert. Der raum-zeitliche Abstand zwischen der apparativen Aufnahme auf der Matrix und deren anschließender Lichtdruck auf einem Trägermedium wie Papier gibt Zeit und Raum für Eingriffe in diesen Bildprozess. Es gibt kein solides, homogenes Bild mehr wie ein Gemälde, wo Eingriffe in die darstellende Oberfläche einer Zerstörung seiner ursprünglichen Einheit und Originalität gleichkommen; die Trennung von Matrix-Bild und Abbild wirkt stattdessen wie eine Aufforderung, in diesen Prozess einzugreifen. **Sie ist die offene Wunde des ontologisch verstandenen Bildprozesses, wo das Reale in seinem Abbild manipulierbar wird.** Das gilt umso mehr, wenn das Lichtbild der Matrix nicht einmal mehr materialisiert auf einem Trägermedium erscheint, sondern als diaphane Erscheinung wie die ›*eidola*‹ des Lukrez im Licht seiner Projektion an anderer Stelle erscheint. Die Mystik der barocken Gegenreformation hat auf diese Weise den Teufel an die Wand gemalt. Montagen mit ›Bildern in Bildern‹ haben neue Wirklichkeiten entstehen lassen, die in der Projektion eines Spielfilms eine neue Dimension ihrer Realisierung erreichen. Codierte Abfolgen von fotografischen Bildern, die in einer raum-zeitlich dichten Situation aufgenommen wurden, werden mit der Differenz ihrer Codierung (zum Beispiel im Abstand von 25 Bildern/s.) projiziert, was den Eindruck dargestellter Bewegung hervorruft (tatsächlich ist Bewegung nur im aufnehmenden und projizierenden Apparat). Differenzen (zwischen den Aufnahmen des Films oder ganzen Sequenzen) und Distanzen zwischen Bildgeber und Projektionsfläche bestimmen das in jeder Phase zusammengesetzte Bewegungsbild des Kinos. Allerdings werden für die Simulation einer erzählten, kohärenten Leinwandillusion zum Beispiel des Hollywood-Kinos die medial konstitutiven Differenzen überspielt und die Distanzen überbrückt. Eine dominante durchgehende sensomotorische Bewegung, mehr gefühlt als wahrgenommen, durchzieht den gesamten Handlungsverlauf des Films, verdeckt die Brüche und medialen Konstruktionen und lässt ein kohärentes Bewegungsbild, eine mediale Illusion entstehen. Die Distanz zwischen (unsichtbarem) Bildgeber und Projektionsfläche wird so weit wie möglich im fixierten Blick des bewegungslosen Körpers des Zuschauers, der im dunklen Raum förmlich an der Leinwand ›klebt‹, aufgehoben. Das, was hier Bewegungsbild heißt und ständig für seine Illusionsbildung technisch fortentwickelt wird, ist eigentlich kein Bild mehr, sondern ein Wahrnehmungsereignis, das unter günstigen Umständen

³ Das Zeichen hat teil am Bezeichneten wie der Rauch als Hinweis auf das Feuer, so das Abbild als Hinweis auf das Abgebildete.

seiner Verkennung mit einem Ereignis realer Wahrnehmung konkurrieren kann.

Der Nachteil seiner medialen Konstitution als Kinofilm ist, dass er nur im Kino, in der Bilderhöhle Platons wenn man so will, funktioniert. Der Film und seine Wahrnehmung sind für dieses ›Dispositiv‹, das auch eine Art Bildergefängnis ist, konstruiert. Weder der Film noch seine Wahrnehmung funktionieren außerhalb. Der Film *Wag the Dog*, der von der Produktion von ›Fake News‹ für das Fernsehen erzählt, ist ein traditioneller Hollywood-Film, der seine eigene Kinorealität sensomotorisch konstituiert, nicht zuletzt auch, um das konkurrierende Medium Fernsehen als eine Maschine des Falschen zu entlarven.



Abb. 4:
Peter Weir: *Die Truman Show*, 1997

Hier sollte auch von dem (fast) zeitgleichen Film *Die Truman Show* (1997 von Peter Weir) die Rede sein. Auch *Die Truman Show* ist ein sensomotorisch verfahrenender, auf Illusionsbildung zielender Hollywood-Film, der am Beispiel des Fernsehens von der Macht des Falschen (vgl. DELEUZE 1991: 168f.) und von medialer Desillusionierung erzählt. Nicht die Entstehung jedoch, sondern die Selbstzerstörung des Falschen im konkurrierenden Medium Fernsehen ist sein Thema. Truman Burbank ist in einer vom Fernsehen inszenierten Wirklichkeit aufgewachsen, seine Welt ist alles, was für die Kameras dargestellt und von den Kameras gesendet wird. Der Film zeigt (mit der Schadenfreude des Kinos), wie sich diese hermetische Welt technisch auflöst und an ihren (Lebens-)Lügen zugrunde geht. Am Ende wird Truman, nachdem er mit seinem Fluchtboot an die nahen Grenzen seiner Welt gestoßen ist, im Horizont (der Kulisse) eine Tür öffnen und ›nach außen‹ verschwinden. Aber dieses ›Außen‹ gibt es womöglich gar nicht (mehr), denn der Film, der das Fernsehen als Illusionsmaschine kritisch vorgeführt hat, hat auch gezeigt, dass sich Trumans Welt bei den Zuschauern der Show fortsetzt. Sie haben ihre eigene Welt derjenigen Trumans angepasst, sie leben, lieben und leiden mit ihm. Der Truman-Show-Wahn ist bereits eine feste Größe in der Psychiatrie. Es handelt sich dabei um Menschen, die glauben, in einer inszenierten Welt zu leben, »alles ist Kulisse, selbst der behandelnde Arzt« (BREUER 2009). Häufiger als aus Kinofilmen gehen derartige Secondhand-Umwelten aus Fernsehserien hervor, wovon der Kino-Film *Die Truman Show* erzählt. Die Serien selbst okkupieren regelmäßig und rituell

erhebliche Lebenszeit ihrer Fans, die zum Beispiel in New Yorker Cafés im Interieur ihrer Lieblingsserie bruchlos fortgesetzt werden kann, mit Kuchen à la *Golden Girls* oder Fast Food aus *Breaking Bad* (vgl. BRUCKNER 2017). Die sensorische Nabelschnur, die ganz besonders auch die Serien zusammenhält, lässt ihre Zuschauer auch in deren eigener (?) Wirklichkeit nicht los. Wenn Truman seine Welt verlässt, haben wir den Eindruck, dass er aus der Rotunde eines Panoramas oder des Bentham'schen Panopticons (vgl. FOUCAULT 1976: 251f.) ausbricht, so alt sind die Bildergefängnisse und Potemkinschen Dörfer, die jetzt als Kulissenstädte in den Filmstudios stehen. Deren postmoderne Variante kennt im Gegensatz dazu kein Außen mehr, die Lebenswirklichkeit selbst scheint zur Medien-Illusion zu werden. Platons Höhle hat keinen Ausgang.

Seit den 1960er Jahren ist der Film dabei, das Kino zu verlassen. Das Fernsehen, Home-Video, die Institution Kunst mit ihren Museen und Galerien, schließlich das Internet bieten dem Film ein größeres Publikum und seinen Produzenten erheblich mehr Einnahmen. Die neuen Umgebungen verändern den Film technisch und ästhetisch. Der sensorische, alle Unebenheiten glättende Strom der Bildererzählung bricht ab, Kontinuität und Konsistenz von Darstellung und Wahrnehmung lösen sich auf, das große Filmerlebnis kann nur noch als überdimensionales Spektakel im Kino überleben. Was die Bilderzählungen von Filmen künftig zusammenhält sind Zeit-Codes, mit denen sich ihre Elemente aufeinander beziehen lassen. Es werden spezielle Bilder eingeführt, deren Funktion lediglich der zeitlichen Orientierung zum Beispiel eines Vorher oder Nachher der Handlung dient. In dem Film von Christopher Nolan *Memento* (2000) macht der Held ständig Polaroidfotos, mit denen er sich ad hoc raumzeitlich orientiert und sein fehlendes Kurzzeitgedächtnis kompensiert. Machen meine Mitmenschen, die ich permanent an ihren iPhones hantieren und fotografieren sehe, nicht genau dasselbe? Weil sie kein eigenes Gedächtnis mehr haben?

Kristallin wird die Struktur dieser Filme genannt, deren Bilder sich in scheinbar beliebigen Gruppen oder Haufen anordnen, wo sie jedes für sich stehen und nur noch mit Mühe Zusammenhänge stiften. Das ist typisch für Filme, die in der heterogenen Struktur des Fernsehprogramms gesendet werden, mit Installationen in Galerien und Museen auftreten oder im Internet, etwa bei Youtube reüssieren sollen. Prominentes Beispiel eines solchen transmedialen Wunderwerkes ist die Video-Installation bzw. der Film von Julian Rosefeldt *Manifesto* aus dem Jahr 2015. Die Video-Installation konnte man u.a. 2016 in Berlin im Kunstmuseum des ›Hamburger Bahnhofs‹ sehen, der Film ist 2017 in den Kinos gelaufen und als DVD erhältlich. Die Installation im Kunstmuseum bestand aus 12 (plus Epilog) eigenständigen Videoprojektionen an den Wänden, die keine kontinuierliche Verbindung miteinander hatten, es sei denn durch die eher zufällige Bewegung des Betrachters vor ihnen, so, wie das eine Bildergalerie, deren Struktur die Installation wiederholt, ermöglicht. Jede der 13 Szenen zeigt den teils bis zur Unkenntlichkeit verwandelten Hollywood-Star Cate Blanchett in ebenso vielen verschiedenen Rollen und Situationen. Dazu wird der Text von Kunstmanifesten (den Anfang macht allerdings das *Kommunistische*

Manifesto) auf die verschiedenen Szenen verteilt, vorgetragen. Es scheint, dass diese Installation mit ihren jeweils 10-minütigen Videos ausschließlich dem Kunstraum angepasst ist. Der Film *Manifesto* jedoch ist keine Dokumentation dieser Installation, sondern ein ›Film‹ sui generis. Er ist wie ein Kristall, den man um seine Protagonistin drehen und wenden möchte, um Cate Blanchetts Bilder in immer wieder neuen Konstellationen zu sehen – genau das macht der Film, der sie in immer wieder neuen ›manifesten‹ Konstellationen zeigt.



Abb. 5:
Julian Rosefeldt: *Manifesto*, 2015

Das Kino der sensomotorischen Illusion hat seinen Zuschauern eine ›falsche Wirklichkeit‹ vorgespielt, die von ihnen mit einem ›ja aber‹ auf Distanz gehalten werden konnte, – so richtig genießen konnte man es erst, wenn man die Regeln dieses Spiels akzeptiert hat. Kein Wunder, dass sich die ›falsche Wirklichkeit‹ in der richtigen fortgesetzt hat. Das Kristallbild des postkinematographischen Films hat den Spieß umgedreht, nicht mehr die falsche Wirklichkeit einer Hollywood-Illusion ist Thema, sondern das ›wirklich Falsche‹ einer nur noch in den Myriaden seiner Bilder gegebenen Wirklichkeit, die von einem Zeit-Code ihrer gleichzeitigen Präsenz definiert wird.



Abb. 6:
Janet Cardiff; Georges Bures Miller: *The Paradise Institute*, 2001

In einer weiteren Installation, die sich direkt auf die Kinoillusion bezieht, wird deutlich, was mit dem richtig Falschen gemeint ist. Janet Cardiff und Georges Bures Miller haben in einer Holzkiste wie in einer Puppenstube die Szene einer

Waldhütte aufgebaut (*Cabin Fever*, 2012). Über Kopfhörer enthüllt sich mit Geräuschen die Geschichte, die erzählt wird. »Rascheln, Türeenschlagen, entfernte Schritte, ein Schuss, ein davonrasendes Auto« (VAHABZADEH 2012) füllen die heimelige Szene mit Schrecken an, die sich nicht mehr auf einer Leinwand, sondern im Kopf des Zuschauers ereignet. In der Installation *The Paradise Institute* (2001) erweitert sich der akustische Erlebnisraum »Kino«: Im Dunkeln »füllt sich der gefälschte Saal mit gefälschtem Leben: Hüsteln, Popcornrascheln, Zuspätgekommene, Handyklingeln, Wispern in der Dunkelheit« (VAHABZADEH 2012). Das Kino in Form einer Maquette markiert nur noch den Ort, der sich akustisch über Kopfhörer verzeitlicht: Etwas geschieht. »Die Lebensfälscher« ist ein Bericht über die Installationen von Cardiff/Miller überschrieben. Warten wir ab, bis alles, was vor unseren Augen und Ohren geschieht, durch Bilder und Töne an jedem Ort zu jeder Zeit in den Rest von Realität technisch implementiert und die Wirklichkeit des Falschen verwirklicht werden wird. Dabei ändert sich nichts daran, wenn auf diese Weise (scheinbar) das (moralisch) Richtige getan wird: In einer VirtualReality-Installation *Carne y Arena* (2017) hat der mexikanische Regisseur Alejandro González Iñárritu versucht, die Situation von Flüchtlingen an der mexikanischen Grenze seinen Besuchern erfahrbar zu machen (vgl. BRAATZ 2017). Das Leiden der Menschen, an dem der Besucher »virtuell« teilnehmen musste, machte betroffen und hilflos, weil ein Eingreifen nicht möglich, es also realistisch und deshalb richtig zynisch war. Statt sozialer Empathie, zu der man gesellschaftlich offenbar nicht mehr fähig ist, gibt es die Immersion in soziale Simulationen, vielleicht klappt's ja dann mit den Gefühlen. Dass es sich um großes Kino handelt, hat auch Hollywood erkannt und dem Projekt einen Sonder-Oscar verliehen.

Bevor sich die Bilder in die Wirklichkeit ausweiten und dort die Kontrolle übernehmen können, müssen sie selbst den letzten Rest ihrer Materialität abstreifen. Das Bild als Objekt der Realität, das alle anderen Objekte darstellt, die sich von ihrem Bild unterscheiden (und bestenfalls ihm ähnlich sein können), unterscheidet sich auch als Objekt von allen anderen, die es darstellen kann. Bilder, die sich von dem, was sie darstellen, nicht mehr unterscheiden und möglichst in den Status der dargestellten Realität eintreten sollen, dürfen selbst keine Objekte mehr sein. Sie lösen sich in der Mediengeschichte der Bilder von ihrer materiellen Basis ab, die als Matrix und verzichtbarer Rest zurückbleibt. Sie lösen sich in die Diaphanie ihrer Lichtprojektionen auf, um wie die Töne, die überall gehört werden können, überall zu erscheinen. Als Medien könnten die Bilder sich den Tönen anverwandeln, die nach Art ihrer Sendung als visuelle Akustik in Netzwerken verbreitet und überall empfangen werden können. Die Geschichte der Bilder, die man von allem anderen, was sie nicht sind, unterscheiden konnte, würde zu Ende gehen.

Natürlich gibt es Gegenbewegungen, die nach wie vor den Objektstatus der Bilder und deren Aura aufrechterhalten wollen. Entgegen Ausstellungen zum Beispiel der Werke van Goghs (*Van Gogh Alive!*) oder Hieronymus Boschs, die nur noch als Programme digitaler Projektionen erscheinen (wer zuletzt die Ausstellung verlässt knipst die Bilder aus), sind die Originale begehrt

wie nie zuvor (und entsprechend teuer, das Bild von Leonardo Da Vinci *Salvator mundi* erreichte kürzlich die Halb-Milliardengrenze), es sind Bilder aus Leinwand und Farbe, um die sich die Museen reißen, in die Besucher massenhaft strömen, sogar in Ländern, deren Kultur bisher den Bildern feindlich gesonnen war (der Louvre von Abu Dhabi). Aus Angst vor dem Falschen werden Fälschungen akribisch nachgewiesen, die für sich genommen durchaus Originale sind. Diese originären Bilder sind selbst in hohem Maße beweglich geworden, ihr Strom durchzieht die Museen der Welt, wo sie in immer neuen Sonderausstellungen aufgebahrt werden, während der andere Strom digitaler Datenkomplexe im Internet überall und jederzeit empfangen und dargestellt werden kann. Dasselbe gilt für Fotografien, die sich – ursprünglich bloßer Abzug unter vielen einer Matrix – zum originären Bild zurückverwandelt haben und in besonderen ›Autorenexemplaren‹ inzwischen wie Malerei gehandelt und präsentiert werden (vgl. CLEWING 2017). *Fotografien werden Bilder* war der Titel einer Ausstellung von Werken der Düsseldorfer Becher-Klasse (Thomas Struth u.a.) im Frankfurter Städel-Museum. Genau das hat die Ausstellung gezeigt, indem großformatige Fotografien wie Gemälde (die bei Struth wiederum Gemälde im Museum zeigen) präsentiert wurden.



Abb. 7:
Fotografien werden Bilder, Städel Museum 2017

In der Geschichte der Bilder ist die Ablösung oder Trennung des Abbilds vom (Matrix-)Bild im Druckverfahren (der technischen Reproduktion, ebenso in der Lichtprojektion der ›*Laterna magica*‹ etc.) die offene Wunde, durch die in den Bildprozess eingegriffen werden kann, um ihn zu verändern, zu manipulieren. Jede Fotografie kann in ihrem Abzug verändert werden, was zu der Behauptung geführt hat, dass ›Fotos lügen‹ (können). Sie tun es nur, wenn man sie als indexikalische Darstellung, als Abdruck einer Wirklichkeit auffasst, ihr also magische Bedeutung und die Fähigkeit zur Wahrheit zuerkennt. Eine Fotografie ist ein Abzug ihrer Matrix, nicht der von ihr dargestellten Realität. So wie die Wahrheit immer diskursiv, also Verhandlungssache ist (vgl. LUHMANN 1975), ist auch die Fotografie zunächst eine Aussage wie jede andere auch, sie ist solange nicht die Wahrheit, bis der ihr zugrunde liegende Fakt verifiziert ist, über den, auch mit Hilfe von Fotografien, verhandelt werden muss.

Bilder – oder was man immer noch so nennt – aus dem Computer haben keine medialen Eigenschaften mehr, die im bisherigen (analogen) Bildprozess eine Rolle gespielt haben. Das betrifft natürlich das Bild in seiner originären Basisdefinition, aber auch die Fotografie, die von den digitalen Bildprozessen abgelöst wurde. Ein Bild aus dem Computer, ob es aus Vorlagen anderer Bilder entstanden ist oder als ›compositing‹ bloßer Datenkomplexe mit dem Algorithmus ›Bild‹, durch den es sich von seiner Darstellung als Text oder Musik unterscheidet, setzt sich aus Millionen von Pixeln oder Bildpunkten zusammen, die einzeln informiert, also auch verändert oder völlig neu konstituiert werden können (»Für unechte Bilder braucht es also nicht einmal mehr echte Vorlagen. Der Rechner erträumt sich seine eigene Realität« (MOORSTEDT 2017). Einzig die Rasterung von Fotografien stellt hier eine Übergangsform dar, indem Fotografien in grauwertige oder farbige Punkte aufgelöst werden, um sie als ›Texte‹ in andere (Schrift-)Texte, die ebenfalls in Punkten für den Druck dargestellt werden, integrieren zu können. Gerasterte Fotos sind besonders leicht zu manipulieren.

Als 1990 das Bildbearbeitungsprogramm ›Photoshop‹ der Firma Adobe auf den Markt kam, wurde es vor allem von der Modefotografie für Farbkorrekturen und die Glättung der Oberflächen genutzt. Hintergründe können ausgetauscht werden, Filter bearbeiten Atmosphärisches. Die Anwendungen scheinen grenzenlos zu sein, um aus einem ›Bild‹ ein anderes zu machen. Am häufigsten verwendet wird die Software für die Retusche in den Bildern, wodurch Fehler auf der ›Oberfläche‹ des Fotos oder unerwünschte Effekte des Dargestellten korrigiert werden können. Mit dem Werkzeug ›Stempel‹ werden Informationen aus dem Umfeld des zu verändernden Feldes aufgenommen und an die Stelle gesetzt, wo eine alte Information durch eine neue ersetzt wird. Scheinbar wird das ›Bild‹ durch sich selbst korrigiert, was die Manipulation schwer erkennen lässt. Auf der Grundlage digitaler Bildprozesse im Computer ist ›Photoshop‹ ein Eingriff in die Oberfläche des Bildes selbst. Das Verfahren, markierte Daten eines Bereiches durch andere Daten zu ersetzen, kann auch auf komplexere Bildprogramme angewandt werden, zum Beispiel digitalisierte alte Filme, die auf diese Weise restauriert werden. Jedes digitale Fotoprogramm hat heutzutage eine Funktion zur schnellen Verbesserung der Shots per einfachem Klick und dazu eine ganze Reihe von Features zur Bildbearbeitung, etwa der Korrektur ›roter Augen‹. Wir benutzen diese Verfahren und wissen, dass sie von allen anderen, die mit Bildern zu tun haben, ebenfalls im Computer verwendet werden, auch und vor allem wenn es sich um öffentliche Bilder handelt. ›Photoshop‹ steht heute synonym für Bildmanipulation, was wir für uns und unsere private visuelle Erinnerung und deren Kommunikation begrüßen, für die Öffentlichkeit jedoch bekämpfen.

Der Argwohn, dass es keine authentischen Bilder mehr gibt, weil auch das Authentische eines Bildes oder das, was wir dafür halten, eine Bildkonvention oder Produkt einer Manipulation sein kann, macht sich immer mehr breit. Das Dokumentarische eines Films könnte sich den Schemata verdanken, die wir aus unserer Erfahrung mit Filmen zur Genüge kennen, ergänzt durch eine

Bildästhetik, die dem Anlass, Krieg zum Beispiel oder soziale Milieus, angepasst ist und per Knopfdruck bereitsteht. Die Myriaden von Fotos, die gemacht, archiviert und in Suchprogrammen sortiert und aufbereitet werden, haben ihre Spuren hinterlassen. Es sind die Spuren von Bildern, nicht Spuren des Wirklichen in den Bildern. Die digitale Gesichtserkennung kann so lange Muster abgleichen, bis sie ein individuelles Gesicht ge- oder erfunden hat. Ähnlich arbeitet übrigens unser Gehirn, wenn es das, was es sieht, aus dem Abgleich von neuronalen Mustern als ein individuelles Gesicht wiedererkennt. Die Vorstellung, dass ein globales Archiv aller Bilder (oder von ›visuellen Ereignissen‹), die gemacht, gesammelt und aufbereitet werden, ein globales Bildgedächtnis ergeben könnte, in dem sich jedermann wiederum seiner selbst erinnern könnte, wäre vielleicht verlockend, wenn es nicht schon heute wenigen Konzernen gehören würde, deren finanzielle, genauer strukturelle Macht die der meisten Staaten bereits übersteigt. Von ihnen haben wir außer neuen Techniken, deren Konsum nur die Macht dieser Konzerne stärkt, nichts Gutes zu erwarten (vgl. HOFFMANN/HULVERSCHEIDT 2018).

In dem eingangs diskutierten Film *Wag the Dog* ging es darum, mit Bildern einer vorgetäuschten Wirklichkeit (eines Krieges) Bilder einer anderen, politischen Wirklichkeit zu überlagern und vorübergehend unsichtbar zu machen, um auf diese Weise auf politische Entscheidungen (Wahl des Präsidenten) Einfluss zu nehmen. Bilder, deren Format (Krieg) den Zweck ihrer Verwendung heiligt, verdecken und verdrängen andere Bilder, die besser unsichtbar bleiben sollen. Der Albanien-Krieg erscheint als ein digitales Bild (eine Szene), das im Umfeld eines anderen analogen Bildes (dem 35mm Hollywood-Film) entsteht. Die mediale Differenz zwischen beiden markiert das digitale Bild des Fernsehens als ›gemacht‹, das analoge des Kinos als dessen natürliche Umwelt. Bilder referieren auf Bilder und so lange ihre mediale Differenz sie unterscheiden lässt, entsteht auch ein womöglich kritischer inner-ikonischer Diskurs.

Was wäre, wenn man das Bild im Bild, das Bild in seiner Bild-Umwelt, in die es eingebettet ist, auf ihrer gemeinsamen digitalen Programmebene verbinden würde und das Bild der Umwelt, die aktuelle Realität, bereits eine digitale Projektion wäre? In dieser Projektion würden wir auf die aktuelle Realität in Form einer digitalen Projektion sehen, in die ein anderes Bild einer anderen Wirklichkeit integriert wäre, in deren Verbindung oder Schnittstelle wir uns wirklich bewegen. Dann wird ein Bild unserer (technischen) Wahrnehmung aktueller Realität ›als Bild‹ durch ein anderes ergänzt oder überlagert, die zusammen ein ›erweitertes Bild‹ des Wirklichen (*augmented reality*) schon deshalb ergeben, weil man sich in dieser Bilderwirklichkeit wirklich bewegen kann.



Abb. 8:
Augmented Reality

Die Erweiterung des Realen in eine virtuelle Realität beruht in jeder Phase auf technisch-apparativen Voraussetzungen vom Computer bis zum »Head-Mounted-Display«, das der Nutzer immer noch wie ein Brett vor dem Kopf mit sich herumtragen muss und wo das Bild der aktuellen äußeren Wirklichkeit mit anderen visuellen Informationen verbunden erscheint. Mit einem solchen Gerät vor den Augen könnte man in einem Supermarkt durch die Regale gehen, die auf dem Bildschirm so auch zu sehen sind; zusätzlich würde ein hauseigenes Programm Preise und Eigenschaften der Waren in dem Moment zeigen, in dem man an ihnen vorbeigeht. In einer Disney-Version wäre denkbar, dass die animierten Waren selbst aus den Regalen auf den zögernden Kunden zugreifen und sich ihm aufdrängen. Homer Simpson nutzt die VR-Brille, um in seiner Straße die Preise an den Häusern seiner Nachbarn abzulesen.



Abb. 9:
Simpsons: Hol Dir die Matrix!

Immobilien-Guide und Stadtführer sind wichtige und der Supermarkt symptomatische Anwendungsbereiche, aber bei weitem nicht die einzigen. Tendenziell geht es um alles. Die »Pokémon-Go-Epidemie« lässt ahnen, was möglich ist. 3-dimensionale Bilder können in aktuelle Bilder erlebter Wirklichkeit eingefügt werden, das bedeutet zum Beispiel, dass öffentliche Räume vielleicht mit Skulpturen virtuell vollgestellt werden. So wurde im New Yorker Central Park eine virtuelle Skulptur von Jeff Koons aufgestellt – und sofort auch ebenso virtuell mit Graffiti besprüht. »Der chilenische Künstler Sebastián Errázuris hat ihn

am Computer nachgebaut und – mit ein paar Schmierereien versehen – an den exakt selben Koordinaten hochgeladen« (BOVERMANN 2018).



Abb. 10:
Jeff Koons virtuell im Central Park, New York

Das Internet, das diese virtuellen Dinge bereithält, um sie vor Ort mit Bildern des Wirklichen zu verbinden, stellt auch die Raum-Zeit-Koordinaten zur Verfügung, die aus diesen Bildern ›Zeit-Bilder‹ an ihrem Ort machen. Das Netz spannt sich um die ganze Welt, mit ihm »legt sich eine zweite, virtuelle Haut auf die Welt« (BOVERMANN 2018). Längst ist der Kampf um die Wirklichkeit entbrannt, der zwischen den Technologie-Giganten ausgefochten wird. Diese virtuelle Wirklichkeit ist unendlich teuer, nur der Stärkste kann in diesem Krieg der Konzerne siegen.

Bei der Rede von der ‚virtuellen Haut, die sich auf die Welt legt ist man sofort an die ›*eidola*‹ des Lukrez erinnert, der die Wahrnehmung der dinglichen Welt aus der Emanation ihrer Oberflächen in Form von Häutchen erklärt hat, die sich im Licht von ihren Gegenständen lösen und umherschwirren, bis sie auf das Auge eines Betrachters fallen. Auf das SmartPhone- oder Head-Display scheinen ebenfalls die von den Dingen der Wirklichkeit abgelösten Häutchen aufzutreffen, wo sie den Augen der Nutzer ein Bild der Realität vermitteln, das durch andere Bilder ergänzt zu einer virtuellen Realität erweitert werden kann. Was jedoch in der Antike erste Vorstellungen vom Gewinn des Wirklichen in der wie auch immer gearteten Wahrnehmung war, bedeutet jetzt den Verlust derselben Wirklichkeit an deren Simulakren und Trugbilder, vor denen Platon uns schon immer gewarnt hatte. Die Frage steht im Raum, was geschieht, wenn jeder Medien-Konzern seine eigene virtuelle Wirklichkeit ›ins Netz stellt‹ und sich die Head-Display bewehrten Nutzer in verschiedenen Welten bewegen und wie Google-, Apple- oder Amazon-Zombies umherirren, vielleicht kollidieren und sich schlimmstenfalls bekriegen? Wie gesagt, der Kampf um die (Bilder der) Wirklichkeit hat schon begonnen.



Abb. 11:
Zwei Fans der ›virtuellen Realität‹

Literatur

- BARTHES, ROLAND: *Die helle Kammer*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1985
- BOVERMANN, PHILIPP: Ich sehe was, was du nicht siehst. Wem gehört die digitale Stadt. In: *Süddeutsche Zeitung*, 03.01.2018
- BRAATZ, DENNIS: Grenzerfahrung. Was fühlt ein Flüchtling? Eine Installation in Mailand simuliert es. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 24/25.06.2017
- BREUER, HUBERTUS: Leben auf Dauersendung. Wenn Menschen die Wahnvorstellung haben, Darsteller einer täglichen TV-Show zu sein. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 10.06.2009
- BRUCKNER, JOHANNA: Wie im Fernsehen. Detailgetreu nachgebaute Cafés in den USA geben Gästen das Gefühl Teil ihrer Lieblingsserie zu sein: Es gibt Kuchen nach ›Golden Girls‹-Rezept und Fast Food wie aus ›Breaking Bad‹. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 24.06.2017
- CLEWING, ULRICH: Rare Aura. Mit Unikaten gegen die Bilderflut: Warum die Händler die Messer Paris Photo so schätzen. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 11/12.11.2017
- DELEUZE, GILLES: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1991
- DUBOIS, PHILIPPE: *Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv*. Amsterdam, Dresden [Philo Fine Arts] 1998
- FLUSSER, VILÉM: *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen [European Photography] 2000
- FOUCAULT, MICHEL: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1976
- HOFMANN, CATHERINE; CLAUS HULVERSCHEIDT: Viel zu stark. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 5./6./7.01.2018
- LUKREZ: *De rerum natura. Über die Natur der Dinge*. Berlin [Aufbau-Verlag] 1957
- MOORSTEDT, MICHAEL: Im Paradies der gefälschten Bilder. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 02.01.2017
- VAHABZADEH, SUSAN: Die Lebensfälscher. Mehr als Kino: Janett Cardiff und George Bures Miller in einer Ausstellung in München. In: *Süddeutsche-Zeitung*, 20.04.2012