

Artifizielle Präsenz und Architektur

Lambert Wiesing

Kaum jemand hat ernsthafte Probleme, zwischen einem Haus und einem Bild von einem Haus unterscheiden zu können. Die Differenz liegt auf der Hand: Ein Haus ist ein realer Gegenstand, hingegen das Bild von einem Haus zeigt ein Haus – doch dieses Haus, das auf dem Bild sichtbar ist, ist selbst kein reales Haus. Aus dieser einfachen, aber doch entscheidenden Differenz speist sich das traditionelle Verständnis von einem grundlegenden Unterschied zwischen Bildern einerseits und Architektur andererseits. Man kann sagen: Traditionellerweise stellt ein Architekt keine Bilder her. Die Herstellung eines Bildes und das Bauen eines Hauses sind grundlegend verschiedene Tätigkeiten. Im Fall der Architektur wird die sichtbare Welt um einen realen Gegenstand erweitert; dies entspricht bis heute in großem Maße dem Selbstverständnis zahlreicher Architekten: Der Architekt ist kein Fantast, er entwirft keine Fiktionen oder Einbildungen, sondern er baut wirkliche, materielle Bauwerke. Das unterscheidet ihn von jemandem, der Bilder macht. Denn die Produktion eines Bildes ist nach dem traditionellen, bis heute verbreiteten Verständnis die Produktion eines Symbols, das von der Welt abhängt, weil es sich auf die Welt bezieht, weil es von etwas in der Welt handelt.

Kurzum: Die traditionelle Sichtweise auf das Verhältnis zwischen Architektur und Bild lässt sich folgendermaßen auf den Punkt bringen: Architektur ist das Ergebnis einer bauenden und gestaltenden und Bilder sind das Ergebnis einer verweisenden und symbolischen Tätigkeit.

Doch so verbreitet diese traditionelle Sichtweise auch ist, es lassen sich mindestens zwei Versuche beobachten, diese klassische Opposition von Bild und Architektur zu unterwandern. Das gemeinsame dieser beiden Bemühungen besteht darin, dass jeweils eine Nähe zwischen Bild und Architektur beschrieben wird. Doch interessanterweise geschieht dies in keinem der beiden Fälle – wie man vielleicht denken könnte – indem Architektur und Bild sozusagen aufeinander zugeschoben werden. Man nähert nicht beide an, sondern es gibt zwei Versuche, die eigentlich jeweils genau das Gegenteil voneinander machen, obwohl das Ergebnis jeweils eine Annäherung der bildnerischen und architektoni-

schen Tätigkeit ist. Es wird jeweils das eine als das andere interpretiert. Die zwei Versuche, um die es hier gehen soll, bestehen darin, dass einmal die Architektur als Ergebnis einer bildnerischen Tätigkeit und einmal das Bild als Ergebnis einer architektonischen Tätigkeit interpretiert wird. Die prinzipielle Kluft zwischen Architektur und Bild im traditionellen Verständnis wird also jeweils in die entgegengesetzte Richtung überwunden. Der erste Fall – der hier nur kurz angesprochen werden soll – scheint der bekanntere zu sein: die Deutung der architektonischen Leistung als eine bildnerische Tätigkeit.

Die Referenten des 10. Bauhaus-Kolloquiums mit dem Titel *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild* haben im Vorfeld eine von Prof. Dr. Jörg H. Gleiter verfasste Projektbeschreibung bekommen. In dieser Beschreibung ist in prägnanter Weise die Annäherung der Architektur an das Bild beschrieben. Dort heißt es: „Die Architektur war immer schon vom Bild her gedacht, sei es in poetisch-sinnlicher (Schinkel, Semper, Wright), allegorisch-ironischer (Stirling, Isozaki, Ishiyama) oder dekonstruktivistisch-kritischer (Eisenman, Koolhaas) Ausrichtung. Denn die Architektur ist schon von jeher bevorzugtes Medium bildhafter Visualisierung gesellschaftlicher Utopien, der Visionen des Städtischen...“ Durch diese Sichtweise ist eine in der Tat überzeugende Kritik an der traditionellen Opposition von Bild und Architektur formuliert: Würde man die symbolische Dimension als eine Möglichkeit der architektonischen Gestaltung übersehen, hätte man ein ausgesprochen reduktionistisches, materialistisches Architekturverständnis: Ein solches wird eben der Architektur nicht gerecht: Der Architekt baut nicht nur Dinge, sondern seine Werke interpretieren auch die Welt, symbolisieren somit auch Meinungen über die Welt. Dieser Blick auf die Architektur ist uneingeschränkt überzeugend – wirft aber auch die Frage auf: Was für ein Verständnis vom Bild hat man, wenn man Wert darauf legt, dass auch die Architektur ein Medium bildhafter Visualisierung gesellschaftlicher Utopien ist? Offensichtlich wird die Architektur in dieser Lesart zu einem auch bildnerischen Phänomen, weil die Architektur auch symbolisch ist und weil man davon ausgeht, dass Bilder eben immer Symbole sind. Man rückt die Architektur in die Nähe von Bildern, weil auch die Architektur in ihrer Gestaltung symbolisch ist und Bilder nun mal gestaltete sichtbare Symbole sind. Das heißt aber: Wenn man architektonische Leistungen mit denen von Bildern vergleicht, dann geschieht dies mit dem Zweck, die Architektur aus dem Vorurteil zu befreien, sie sei eine bloße materielle, bedeutungslose, inhaltsleere und aussagenfreie Angelegenheit. In dieser Interpretation, welche zwar die traditionelle Opposition von Bild und Architektur unterwandern will, bleibt folglich das

traditionelle Verständnis vom Bild – nämlich das Bild als ein stets symbolisches Medium – erhalten. Doch genau dieser angeblich immer vorhandene, symbolische Charakter von Bildern, genau diese traditionelle Sicht, dass Bilder immer und notwendigerweise Zeichen sind, ist in der Philosophie des Bildes mehr als zweifelhaft geworden. Man kann sogar ohne jede Einschränkung sagen: Die Frage, ob Bilder Symbole sein müssen, die Frage, ob Bilder immer auch Zeichen sind, gehört aus guten Gründen zu den derzeit am meisten diskutierten Fragen der aktuellen Bildtheorie.

Die Positionen, die sich in dieser Diskussion gegenüberstehen, sind eindeutig: Da ist auf der einen Seite die traditionelle These, dass Bilder immer Symbole oder Zeichen seien, dass Bilder immer eine Bedeutung hätten. Wenn ein Gegenstand ein Bild ist, dann muss er auch automatisch ein Zeichen sein. Bildlichkeit ist demnach nichts anderes als eine Form der Symbolisierung. Dies ist die Auffassung, welche gerne von Semiotikern und sprachanalytischen Philosophen in der Tradition von Goodman vertreten wird. Auf der anderen Seite steht die Ansicht, die man in phänomenologischen oder wahrnehmungstheoretischen Bildtheorien findet. In dieser Strömung wird die semiotische Beziehung der Bezugnahme strikt von dem Phänomen des bildlichen Zeigens unterschieden: Zeigen ist nicht verweisen. Denn wenn ein Gegenstand ein Zeichen ist, dann besagt dies, dass dieses Objekt für jemanden eine Funktion übernimmt: eine Funktion, die jeder Gegenstand übernehmen kann. Ein Gegenstand wird genau dann ein Zeichen, wenn er dazu verwendet wird, um sich mit ihm auf etwas zu beziehen. Man kann sich diesbezüglich ganz an Charles S. Peirces klassische Definition halten: Ein Zeichen ist etwas, das für jemanden für etwas steht. Das impliziert, so der Gedanke der Phänomenologen: Ob jemand einen Gegenstand zum Zeichen erklärt hat, kann man diesem Gegenstand selbst nicht ansehen – man kann es nur wissen. Für die Phänomenologen besteht nicht der geringste Anlass zu der Annahme, dass bildliche Zeichen eine Ausnahme von diesem allgemeinen funktionalen Charakter aller Zeichen bilden. Doch wenn man keinem Zeichen ansehen kann, dass es ein Zeichen ist, kann man auch keinem Bild ansehen, ob es von jemandem als Zeichen gemeint ist und verwendet wird. Stattdessen gilt es vielmehr auch bei Bildern konsequent davon auszugehen: Der Zeichencharakter ist ein Widerfahrnis. Es passiert manchen Dingen in dieser Welt, dass sie von Menschen als Zeichen verwendet werden, um sich mittels ihrer auf etwas zu beziehen – und das passiert auch einigen Bildern, vielleicht auch vielen Bildern. Doch entscheidend ist: Kein Bild muss ein Zeichen sein, weil kein Bild als Zeichen verwendet werden muss.

An dieser Stelle kommt nun die Architektur ins Spiel. Denn genau dann, wenn es darum geht,

diese phänomenologische Sichtweise, demnach Bilder keine Zeichen sein müssen, darzustellen, genau dann wird nun die Architektur als ein Referenzphänomen interessant. So wie man auf der einen Seite die Architektur mit dem Bild vergleicht, um dafür zu argumentieren, dass auch die Architektur eine symbolische Dimension hat, so kann man eben auch umgekehrt das Bild mit der Architektur vergleichen, um dafür zu argumentieren, dass das Bild keineswegs ein Zeichen sein muss. Und genau dies geschieht in der phänomenologischen Bildtheorie. Hinter dem phänomenologischen Bildbegriff steht die Vision, das Bild als eine symbolfreie, architektonische Tätigkeit zu verstehen. Somit versucht die phänomenologische Sichtweise des Bildes letztlich auch die traditionelle Opposition von Bild und Architektur zu unterwandern, aber eben in die andere Richtung als die These von der Architektur als symbolisches Medium. Man hat hier genau den komplementären Vorgang zu den vielen Versuchen, die Architektur als eine bildnerische Tätigkeit zu verstehen. So wie diese mit der traditionellen Sicht vom Bild arbeitet, nämlich das Bild sei ein Symbol, so arbeitet der phänomenologische Versuch, das Bild als Architektur zu deuten, mit dem traditionellen Architekturverständnis, demnach Architektur erstmal das Bauen von etwas ist.

Wenn man den Gedanken von der Architektur als Bild formuliert, dann tritt automatisch eine klassische, ausgesprochen berühmte Textstelle aus *Was ist Literatur?* von Jean-Paul Sartre aus dem Jahr 1948 in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. In dieser frühen Phase war Sartre ein flammender Verteidiger der Phänomenologie und hat mehrere wegweisende Beiträge zur Phänomenologie des Bildes geschrieben. Sartre schreibt in aller wünschenswerten Deutlichkeit: „Der Maler will keine Zeichen auf seine Leinwand malen, er will ein Ding schaffen. Es liegt ihm ganz fern, Farben und Töne als eine *Sprache* anzusehen. ... Aber wenn nun der Maler, werden Sie sagen, Häuser macht? Genau, er *macht* welche, das heißt er schafft ein imaginäres Haus auf der Leinwand und nicht ein Zeichen von einem Haus.“¹

Die These von Sartre ist deutlich: Die Herstellung eines Bildes ist nicht die Produktion von Bedeutung und Welt-Interpretation, es geht nicht um die Produktion von Sinn und Inhalt, mit Bildern wird nicht gesprochen, sondern die Produktion eines Bildes ist die Produktion eines besonderen sichtbaren Gegenstandes – so wie die Architektur eben auch einen besonderen Gegenstand herstellt. Doch – und das ist jetzt ganz wichtig – Sartre meint nicht etwa die Leinwand, das Papier oder den Monitor. Natürlich stellt jemand, der ein Bild malt, auch einen materiellen Gegenstand her: eben bemalte Leinwand oder einen leuchtenden Monitor. Doch um diese geht es nicht. Der Gegenstand, von dem Sartre meint, dass der Produzent eines Bildes

ihn herstellt, ist das Ding, welches man auf der Leinwand sehen kann. In seinem Beispiel eben ein Haus. Wer ein Haus malt, der baut ein Haus. Und genau dies ist der Grundgedanke aller phänomenologischen Bildtheorien: Durch Bilder werden Dinge *sui generis* hergestellt, denn durch und zwar nur durch Bilder wird etwas sichtbar, was ansonsten nicht gesehen werden könnte. Die Bilder bereichern die Welt nicht an Schein, sondern an einer besonderen Art von Objekt, welches ansonsten nicht in der Welt wäre. Seit den Anfängen der phänomenologischen Bildtheorien wird in diesen dazu aufgefordert, das Bild als – wie Konrad Fiedler treffend sagt – eine Form des Seins zu behandeln. Um diesen Gedanken verstehen zu können, ist es wichtig, dass zwei Aspekte begrifflich präzise unterschieden werden. Da ist einmal der Bildträger: Das materiell anwesende Ding – um den geht es aber eben gerade nicht. Denn die Aufmerksamkeit des Bildbetrachters richtet sich auf das Bildobjekt: das, was auf dem Bildträger sichtbar wird und nur sichtbar ist.

Man meint ja eben nicht – bei einem Foto eines Hauses – sich Papier anzuschauen, sondern ein Haus. Den Begriff des Bildobjekts führt Husserl ein. Das Bildobjekt ist materiell gesehen ein – wie er selbst sagt – nichts. Man kann es ausschließlich sehen. Es lässt sich nicht hören oder riechen. Doch der Versuch der Phänomenologen besteht darin, dieses sichtbare etwas als eine besondere Entität, als ein Objekt und nicht als Inhalt oder Symbol zu behandeln. Damit soll nicht gesagt werden, dass das, was man auf einem Bild sieht, ein normaler Gegenstand ist. Sartre will ja auch nicht sagen, dass der, der ein Haus malt, ein echtes Haus baut. Er spricht von dem Bauen eines imaginären Hauses. Damit ist ein entscheidender Punkt erreicht: In der Tat hat das, was man auf einem Bild sieht, eine prinzipielle Verwandtschaft mit dem, was man sich vorstellen, einbilden oder imaginieren kann. Beide Objekte, Bildobjekte und Imaginationen, unterliegen nicht der Physik. Dies lässt sich ganz einfach zeigen: Was man auf einem Bild sieht, wird nicht älter, kann nicht von der Seite gesehen werden, kann nicht beleuchtet werden. Genau diese Enthobenheit von der Physik ist die Verwandtschaft des Bildobjektes mit der Imagination, welche begründet, warum Sartre das Produzieren eines Bildes das Produzieren eines „imaginären Gegenstandes“ nennt. Es liegt nahe, dass man zur Beschreibung dieser Sache, dieses imaginären Gegenstandes, gerne auf Vergleiche mit Gespenstern zurückgreift, denn schließlich kann man das, was der Physik enthoben ist, im Fall des Bildes sehen. Günther Anders, der berühmte Husserl-Schüler, spricht genau deshalb von Phantom. Der Phantom-Begriff ist nicht schlecht. Denn etwas, was sich nicht nach den Gesetzen der Physik verhält, ist entweder ein Phantom oder eben etwas, was man sich nur vor-

stellen kann, in der Imagination einbilden – oder aber auf einem Bild sehen kann. Jedes Bild ist insofern die Sichtbarkeit von etwas Imaginären – nicht erst das Bild von einem Marsmännchen. Denn auf jedem Bild sieht man etwas, was man sich sonst nur imaginieren kann: etwas, was nicht der Physik folgt. Aber genau das ist der entscheidende Punkt: Mit dem phänomenologischen Bildverständnis ist ein Verständnis von dem verbunden, was geschieht, wenn ein Bild gemacht wird: Das Bild wird nicht als ein Kommunikationsmedium wie die Sprache verstanden, sondern das Bild wird als eine Art Werkzeug verstanden, mit dem man etwas herstellen kann, was man ohne diesen Gegenstand nicht herstellen kann: Bilder sind die Werkzeuge zur Produktion von artifizieller Präsenz, das heißt von Dingen, die man sehen kann, die aber nicht den Gesetzen der Physik unterliegen.² Das Malen und Entwerfen eines Hauses ist für Sartre als ein Bauen eines besonderen Hauses zu verstehen – und das bedeutet, dass das Bild des Hauses nicht die Welt der Häuser interpretiert, sondern dass ein weiteres Haus den vorhandenen Häusern hinzugefügt wird. Wenn man das Bild als ein architektonisches Medium verstehen will, dann will man es als ein Werkzeug zum Schaffen und Zeigen von artifiziellen Gegenständen verwenden. Diese Gegenstände haben selbst einen Stil, aber der Stil ist dann nicht eine Sichtweise auf die Welt. Denn das Bild wird gar nicht auf die Welt bezogen; es ist keine die Welt interpretierende Repräsentation, sondern eine innerweltliche Präsentation. Die These ist ganz einfach: Man muss nicht unbedingt sagen, dass Giotto in seinen gemalten Häusern die sichtbare Welt anders als Renoir mit seinen gemalten Häusern interpretiert hat. Man kann genauso gut sagen, dass Giotto ein anderer Architekt war, dass er in seinen Bildern andere Häuser gebaut hat. Dies ergibt sich, wenn man Sartre ernst nimmt. Denn dem Gedanken von Sartre zufolge besteht die kreative Schaffentätigkeit eines Malers ja gar nicht darin, die Welt zu interpretieren. So hieß es bei ihm: „Der Maler schafft mit seinem Bild vielmehr einen neuen Gegenstand – ein imaginäres Haus.“ Altmodisch formuliert: Das Bildobjekt wird von Sartre als eine Kreatur verstanden, welche der Künstler schafft. Moderner ausgedrückt könnte gesagt werden: Der Künstler wird in diesem Bildverständnis als ein Architekt oder Objekt designer verstanden, eben als ein Bildobjekt designer.

So ergibt sich jedenfalls eine Perspektive auf das Bild, aus der heraus die bildlichen Formen keine abhängigen Formen, sondern primäre Formen in der Welt sind. Erst wenn sich der Stil der Bilder zu einem autonomen Design entwickelt hat, sind Bilder eine genuine Bereicherung an Sein und nicht nur eine Bereicherung an Schein, Kommunikation oder Symbolen. So wie ja auch normale Gegenstände in ihren Formen – eben Häuser, Autos und

Hosen – einen Stil haben, ohne deshalb die Interpretation eines anderen sichtbaren Phänomens zu sein. Der Umgang mit dem Design lässt sich auch auf Bilder übertragen, indem man das Bild nicht als repräsentierendes, sondern als präsentierendes Medium verwendet, um mit diesem Medium einen nur im Bild sichtbaren Gegenstand zu schaffen, zu gestalten und vorzustellen. Die Stilgeschichte des Bildes wird so zu einer Art Architekturgeschichte virtueller Dinge. Anders gesagt: Es geht um den Versuch, jedes Bild als eine virtuelle Realität zu verstehen – sozusagen rückwirkend als rudimentäre virtuelle Realitäten vor der Entwicklung der digitalen virtuellen Realitäten. Und in der Tat scheint die Entwicklung der digitalen virtuellen Realitäten als eine Ausgestaltung eines Aspektes des Bildes gesehen werden zu können, den Bilder schon immer hatten: Die digitalen virtuellen Realitäten entstehen aus einer schrittweise zunehmenden Angleichung des Bildobjektes an das Imaginationobjekt. Man versucht Medien zu schaffen, die Bildobjekte zeigen können, die noch mehr phänomenologische Ähnlichkeit mit den Objekten haben, welche man aus der Imagination kennt. Die bekannte Entwicklung vom Tafelbild zum Film und dann vom Computer Aided Design zur interaktiven Simulation scheint jedenfalls eine Entwicklung zu sein, die das Bild in zunehmendem Maße als ein Werkzeug zur Produktion eines besonderen Gegenstandes benutzt: nämlich eines Gegenstandes, der sich in seinen Qualitäten langsam den phänomenalen Qualitäten eines Imaginationobjektes angleicht. Die Bildmediengeschichte ist wie eine Werkzeuggeschichte, in der immer bessere Werkzeuge zur Produktion von besseren Phantomen entwickelt werden.

Der Film steht für den ersten entscheidenden Schritt in dieser Richtung, denn er gibt dem Bildobjekt eine zentrale Eigenschaft, welche die Objekte der Fantasie selbstverständlich haben: Bewegung. Das imaginäre Objekt der Fantasie kann sich bewegen und verändern, kann schlagartig ein anderes sein und beliebig manipuliert werden – und zwar alles ohne jede Behinderung, ohne jede Reibung, ohne jeden Widerstand. Die Fantasie ist seit Ovid das Reich der perfekten Metamorphosen. Es gibt keine unüberwindbaren Hindernisse – nicht die ärgerliche Härte der Realität, mit der sich der Mensch von morgens bis abends abplagen muss. Die Welten der Fantasie sind weder weich noch hart – in ihnen herrscht überhaupt keine Physik. Damit dürfte der Unterschied zwischen dem veränderbaren Fantasieinhalt und einem Bildobjekt im Tafelbild leicht erkennbar sein: Ein Bild zeigt ein dynamisches Ereignis, aber das sichtbare Bildobjekt selbst ist in einem Moment und in einem Zustand eingefroren. Das ist keineswegs eine Schwäche, sondern ganz im Gegenteil gerade die Stärke des Tafelbildes, die ja insbesondere in der Kunst des Abendlandes so beeindruckend ausgenutzt wird:

Das Tafelbild kann besser als jeder Kühlschrank hochverderbliche Zustände und flüchtige Befindlichkeiten einfrieren, konservieren und sowohl der forschenden als auch kontemplativen Betrachtung präsentieren. Das unterscheidet das Medium des Tafelbildes prinzipiell vom Filmmedium.

Mit dem Film wird das bewegte Bildobjekt möglich. Denn die bewegten Bilder sind ja keine Leinwände, die sich bewegen, sondern Bildobjekte, die sich bewegen. Doch entscheidend ist die Frage, wie sich ein Bildobjekt im Film bewegt. Denn durch die Beantwortung dieser Frage wird ein Unterschied zwischen Film und Fantasie deutlich: Die Art und Weise, wie sich eine Veränderung im Film dem Filmbetrachter gibt, ist grundlegend verschieden von der Veränderbarkeit einer Sache in der freien Fantasie. Was man sich vorstellt, bleibt vom Willen beeinflussbar. Veränderungen in der Fantasie scheinen in dieser Hinsicht mit der Bewegung bei einer Autofahrt vergleichbar. Denn auch beim Autofahren muss der Fahrer ständig lenken, um dahin zu fahren, wohin er möchte; selbst wenn man nur geradeaus fährt, bewegt sich ein Autofahrer dennoch nicht wie ein Reisender in einer Straßenbahn auf einer festgelegten Spur. Doch so ist die Bewegung im Film: Die Art der Bewegungen in Filmen entspricht strukturell der Bewegung in einer Straßenbahn: Wenn man einen Film sieht, laufen festgelegte Bewegungen ab, deshalb kann man denselben Film ja auch mehrmals sehen. Die Gegebenheitsweise der Dynamik eines Filmes ist in dieser Hinsicht der Autonomie und Steuerbarkeit der eigenen freien Fantasie genau entgegengesetzt. Möchte man in einem Film andere Ereignisse dargestellt sehen, muss man eine andere Kassette in den Videorecorder einlegen. So wie man auch den Zug, aber nicht das Auto wechseln muss, wenn man sich während der Fahrt ein neues Reiseziel überlegt. Man hat also einen deutlichen phänomenologischen Unterschied in der Gegebenheitsweise der Bewegungen im freien Vorstellen und im filmischen Darstellen. Doch auch die Determiniertheit der Filmdynamik ist keineswegs ein Manko, wie man vielleicht meinen könnte. Sie ist, genauso wie die Determiniertheit des Standbildes, erst einmal eine medienspezifische Eigenschaft, welche die denkbaren Möglichkeiten und Grenzen dieses Mediums festlegen und darüber hinaus in künstlerischen Filmen nicht selten als eine Stärke ausgelegt wird: nämlich insbesondere dann, wenn der Film als ein Medium der Narration dient. Denn mit dem Film kann eine Geschichte erzählt werden, bei der festgelegt ist, was wann wie lange dargestellt wird. Deshalb wird genau dann, wenn im Film die innere Logik einer Geschichte entfaltet wird – eine Geschichte, deren Ereignisse dem Betrachter als eine zwangsläufige Entwicklung erscheinen sollen –, eine spezifische Möglichkeit des Mediums ausgenutzt.

Der gewaltige Unterschied in der Weise, wie sich Veränderungen im Strom des Imaginären und im Strom der Filmbilder geben, ist nun ein geeigneter Ausgangspunkt, wenn man sich den digitalen Medien zuwenden möchte. Die digitalen Technologien ermöglichen Bilder, die dem Betrachter während der Bildbetrachtung erlauben, den dargestellten Gegenstand beliebig zu verändern. Der Betrachter bekommt einen Zugriff auf das imaginäre Bildobjekt. Das Bildobjekt soll die zentrale Eigenschaft eines jeden Imaginationsobjektes bekommen: Und eben diese zentrale Eigenschaft ist die steuerbare Bewegung, die der Film noch nicht hat. Ich kann meine Fantasien steuern. Denn Fantasien geben sich dem Fantasierenden als nicht festgelegt – und es ist genau diese Offenheit der Geschehnisse, welche auch in den Veränderungsmöglichkeiten einer Computeranimation zu finden ist. Eine Animation liegt in der Tat genau dann vor, wenn – wie zum Beispiel beim Computer Aided Design – das Gezeigte als Gezeigtes frei veränderbar ist, und das heißt: wenn sich die Bildobjekte in ihrer Art, wie sie sich verändern lassen, der Art angleichen, wie sich Fantasieinhalte verändern lassen. Das imaginäre, im Bild sichtbare Objekt ist durch die neuen Medien dem imaginären, aber unsichtbaren Objekt der Fantasie in seiner Beweglichkeit strukturell angeglichen worden. Für Jean-Paul Sartre ist das Malen eines Hauses eine Art Bauen eines Hauses – allerdings ist es das Bauen eines imaginären Hauses.

Für Architekten braucht nicht betont zu werden, dass dies die gängige Praxis im Umgang mit digitalen Bildern ist: das Bauen von imaginären Häusern, nämlich von Häusern, die man im Bild umschreiten und besichtigen kann und die sich im Bild wie in der Fantasie umbauen lassen. Aus heutiger Rückschau erscheint die Entwicklung der Bildmedien ausgesprochen gerichtet: als die ständige Verbesserung der Möglichkeiten, dass das sichtbare, imaginäre Bildobjekt immer mehr die Eigenschaften des unsichtbaren, imaginären Fantasieobjektes annehmen kann. Die Erfindung neuer Bildmedien erscheint heute wie eine implizite Suche nach immer besseren Verwirklichungen des phänomenologischen Bildverständnisses. Zumindest passt es hierzu, dass kaum jemand anderes diesen Angleichungsvorgang des Bildes an die Fantasie so früh und genau gesehen und teilweise vorhergesehen hat wie der Phänomenologe Vilém Flusser.

Das Neue an den neuen Medien sind nicht neue Wahrnehmungen, sondern – wie der Titel von Flussers diesbezüglich maßgeblicher Schrift formuliert – das Neue an ihnen ist: *Eine neue Einbildungskraft*. Schon immer konnten Menschen sich Dinge und Ereignisse in der Fantasie einbilden. Aber sie mussten es eben auch selbst tun. Sie konnten immer schon in der Fantasie durch das Haus gehen, welches sie sich bauen wollten. Doch mit dem digitalen Bild kann man sich diesen Rundgang durch

ein vorgestelltes Haus vorstellen lassen oder sich zumindest dabei unterstützen lassen. Das digitale Bild wird zu einem Verstärker der Imagination. Man lässt sich von einer Maschine die Bilder einbilden, welche man sich selbst nicht oder zumindest nicht so schnell vorstellen kann. Flusser, der gerne skurrile Wörter prägt, spricht – in diesem Fall allerdings sehr treffend – beim Benutzer einer Computeranimation von einem „Einbildner“. Man nutzt den Computer, um sich mit ihm etwas einzubilden, um sich Einbildungen herstellen zu lassen: „Die Bilder, die sie einbilden, werden nicht von ihnen, sondern von den Apparaten hergestellt, und zwar automatisch.“³ Es ist nicht zuletzt die Geschwindigkeit, welche diesem Vorgang eine neue Dimension gibt: „Die Bilder erscheinen dann in atemberaubender Geschwindigkeit, eins nach dem anderen, auf dem Schirm. Man kann dieser Bildfolge zusehen, so als ob sich die Einbildungskraft verselbständigt hätte, so als ob sie aus dem Inneren ins Äußere gewandert wäre, so als ob man den eigenen Träumen von außen zusehen könnte.“⁴

Es dürfte unstrittig sein, dass es für eine derartige phänomenologische Interpretation der neuen Medien letztlich vollkommen unerheblich ist, was die Erfinder und Produzenten dieser Technologien selbst wollen und denken. Das Werk, die Bilder sind das Thema einer phänomenologischen Beschreibung. Aber dennoch – das muss man einfach zugeben – ist es erfreulich oder zumindest bemerkenswert, wenn die Schöpfer bei der Konzeption ihrer neuen Bildtechnologien nicht gerade Ziele verfolgen, die der phänomenologischen Beschreibung direkt widersprechen. Der Amerikaner Jaron Lanier zählt in der Entwicklungsgeschichte der digitalen Medien zu den maßgeblichen Erfindern und Produzenten von Simulations- und Cyberspacetechnologien. 1990 – also in dem Jahr, in dem auch Flusser *Eine neue Einbildungskraft* veröffentlicht – wird er gefragt, welche Vision er mit seinen zahlreichen Erfindungen verfolgen würde. Die Antwort ist gleichermaßen kurz wie eindeutig: I want to „make your imagination external“.⁵

Das Ziel ist, dass im Bild nicht nur das sichtbar wird, was sich einer zuvor gedacht und vorgestellt hat, sondern dass der Prozess des Imaginierens selbst ins Sichtbare transformiert wird. Dabei geht es stets um eine Angleichung der Veränderungsmöglichkeiten von Bildinhalten an die Veränderungsmöglichkeiten der eigenen Fantasieinhalte. Allerdings, dies muss mit aller Deutlichkeit gesagt werden, bleibt ein gewaltiger Unterschied, der eine besondere phänomenologische Eigenschaft der Imagination betrifft, die Sartre erstmals beschrieben hat. Fantasieinhalte sind radikal veränderbar, aber keine Veränderung kann den Fantasierenden überraschen. Es kommt in der Fantasie niemals zu unerwarteten Veränderungen, aus denen man etwas lernen könnte, die einen überraschen oder gar er-

schrecken könnten. Wenn man jemanden auffordert, sich etwas vorzustellen, kann sich dieser über das, was er sich dann vorgestellt haben wird, nicht selbst erschrecken. Wenn jemand zum Beispiel sagt: Stellen Sie sich doch mal Shakira vor, dann passiert es eben nicht, dass einer überrascht sagt: „Bow, die ist ja nackt.“ Für Sartre gehört diese Unmöglichkeit des Überraschenden zu den vier wesentlichen Charakteristika der Imagination: Dies ist eine großartige Entdeckung – er schreibt: „Ich kann wohl nach Gutdünken in der Vorstellung dieses oder jenes Objekt sich bewegen lassen, einen Würfel rotieren, eine Pflanze wachsen, ein Pferd laufenlassen – es wird nie zu einer noch so geringen Auftrennung zwischen dem Objekt und dem Bewußtsein kommen. Es gibt nicht einen Augenblick der Überraschung: das Objekt, das sich bewegt, ist nicht lebendig, es eilt nie der Intention voraus.“⁶ Damit hat Sartre ein Merkmal der Imagination bestimmt, an welchem jeder Versuch der bildlichen Externalisierung der Fantasie scheitern wird.

Durch die Sichtbarmachung von frei fantasierbaren Veränderungen nehmen diese Prozesse zwangsläufig eine Eigenschaft der sichtbaren Welt an. Der mit dem Computer ins Sichtbare übersetzte Imaginationsprozess erlaubt Überraschungen. Man kann etwas auf dem Bildschirm entwerfen und dann überrascht sein, wie es aussieht, was nicht wäre, wenn man etwas nur in der Imagination ausgemalt hätte. Genau deshalb ist es eine so treffende Beschreibung, welche letztlich einen Unterschied zwischen der alten und der neuen Einbildungskraft bei Flusser betrifft, wenn er fast nebenbei festhält: „Und tatsächlich: einige unter den derart aufleuchtenden Bildern können einen überraschen: es sind unerwartete Bilder.“⁷

Die Angleichung von Bild und Imagination ist der erste Meilenstein in der Entwicklung der neuen Medien; doch auf diesen folgt ein zweiter. Denn – so paradox es auch klingt – die digitalen Bilder erhalten noch einmal eine neue Qualität durch eine künstliche Rücknahme der erreichten Angleichung; genau dieser Rückschritt – eine Art „Aufhebung“ im klassischen Sinne des Wortes – geschieht durch den Schritt von der Animation hin zur Simulation.

Es gibt zwei grundlegend verschiedene Veränderungs- und Bewegungsmöglichkeiten, die der Computer für eine digitale Architektur anbieten kann. Erstens kann der Computer ein Haus auf dem Bildschirm zeigen, das willkürlich und grenzenlos bewegbar ist. Dies ist der Fall der Animation. In einer digitalen Animation dieser Art ist das Bildobjekt eine vollkommen substanzlose, widerstandslose und frei verfügbare Modelliermasse ohne wirkliche Masse. Man hat im wörtlichen Sinne eine surreale Welt. Zweitens kann mit dem Computer aber auch ein Haus auf dem Bildschirm generiert werden, welches künstliche Eigenschaften besitzt. Dieses Haus verhält sich für den Betrachter dann sowohl anders

als ein Haus im Film als auch anders als das surreale Haus der Animation. Denn dieses Haus kann dann keineswegs vom Betrachter beliebig wie in der Fantasie bewegt, verändert und umgebaut werden, sondern dieses Haus verhält sich nach Gesetzen. Es ist das Haus, welches erlaubt, dass auf dem Bildschirm zum Beispiel sein Verhalten bei einem Sturm oder einem Erbeben getestet wird. Erst dann, wenn ein Testen des Gebäudes auf einem Bildschirm möglich wird, kann von einer Simulation eines Hauses gesprochen werden. Bei einer Simulation kann das Bildobjekt nur noch in Grenzen verändert werden, es erlaubt Interaktion, weil das Bildobjekt, obwohl es nichts anderes als eine Sache aus reiner Sichtbarkeit ist, dennoch – eben simulierterweise – Materialeigenschaften hat und somit einer künstlichen Physik unterliegt.

Diese in die Bildwelt künstlich implementierte Physik kann, muss aber nicht die Physik der außerbildlichen Realität sein. Es lassen sich Realitäten simulieren, die nicht existieren. Die Physik der realen Welt ist – konfrontiert mit virtuellen Realitäten – nur noch ein Sonderfall. Denn die virtuellen Dinge verhalten sich nach Gesetzen, die nicht unbedingt die sind, die aus der Wirklichkeit bekannt sind. Philosophisch bedeutet dies: Die phänomenologische Deskription der Bilder mündet in ein transzendentes Argument. Die notwendige Bedingung der Möglichkeit, den Plural von Physik denken zu können, ist die Annahme der Simulation. Doch unabhängig von der Frage, welche Realität nun simuliert wird: In jedem Fall ist die Simulation gegenüber der Animation wieder eine freiwillige Selbstbeschränkung und damit nochmals ein qualitativer Sprung in der Geschichte des Bildes. Denn erst hier wird den imaginären Bildobjekten künstlich eine Physik angehängt – und das heißt: Obwohl man auch noch bei der Simulation nur Bilder auf einem Monitor betrachtet, schaut man nun doch nicht mehr in eine physikfreie Zone. Denn Simulationen sind die artifizielle Präsenz einer Physik. Das von den Gesetzen der Physik losgelöste Bildobjekt wird künstlich materialisiert und damit zu einem scheinbar physikalischen Ding, obwohl es das nicht ist und auch niemals sein kann, da es immer ein Bildobjekt bleiben wird. Nicht jeder bildliche Schein ist eine virtuelle Realität. Eine solche ist nur dann gegeben, wenn das Bild nicht mehr als Medium dient, um sich auf etwas Abwesendes zu beziehen, sondern wenn das Bild zu einem Medium wird, mit dem eine besondere Art von Gegenstand hergestellt und präsentiert wird – nämlich ein Gegenstand, der nur sichtbar ist und sich trotzdem gespenstischerweise so verhält, als hätte er eine Substanz und ihre Eigenschaften.

Zusammengefasst bedeutet dies, dass vier Arten von Bildobjekten denkbar sind und dass ihre schrittweise technische Verwirklichung durch neue Bildmedien sich phänomenologisch als eine schritt-

weise Angleichung des Bildobjektes an das Imaginationenobjekt darstellt. Es gibt:

1. das starre Bildobjekt des Tafelbildes,
2. das bewegte, aber determinierte Bildobjekt des Films,
3. das frei manipulierbare Bildobjekt der Animation und
4. das interaktive Bildobjekt in der Simulation.⁸

Verglichen mit der Animation, deren Beweglichkeit strukturell dem Bewegungstypus von Imaginationen gleicht, scheint sich die sichtbare Bewegung in Simulationen durch ihre künstliche quasi-physikalische Selbsteinschränkung wieder von der Art der Beweglichkeit von Imaginationen zu entfernen: Denken kann man, wie man will, aber in Simulationen bewegen sich die Dinge nun nicht mehr, wie man will – und es ist gerade diese künstliche Rücknahme der erreichten Angleichung, worin die einzigartige Relevanz der digitalen Medien sowohl für die Erkenntnistheorie als auch für die Zukunft des Menschen liegt: Weil das imaginäre Bildobjekt in der Simulation künstlich einer Physik unterliegt, kann es zum Objekt einer wissenschaftlichen Beobachtung werden. Das heißt ganz konkret: Dass das Verhalten von Häusern großenteils nur noch in Simulationen auf Bildschirmen getestet wurde, ist zu einem selbstverständlichen Vorgang geworden.

Doch die Frage ist: Was heißt hier der Begriff „testen“? Die Simulation vollzieht offensichtlich keinen echten Test, sie vollzieht kein echtes Experiment. Die Simulation ist vielmehr der Versuch, einen Erkenntnisweg zu perfektionieren, der in der Geschichte der philosophischen Erkenntnistheorie – wenn man einmal von Ernst Mach absieht – zu meist ein bedauernswertes Schattendasein geführt hat: das Gedankenexperiment, welches für nicht wenige Erkenntnistheorien ein Widerspruch in sich selbst ist. Dieses ausgesprochen problematische Phänomen des Gedankenexperiments bekommt nun in den neuen Medien eine einzigartige Umsetzung. Denn das Simulieren von Verhaltensweisen in virtuellen Realitäten ist der Vollzug eines Gedankenexperiments als virtuelles Ereignis: Man probiert schließlich etwas aus, aber nicht in der Empirie, sondern im Imaginären – allerdings in einem bildlich konstituierten Imaginären. Das Ziel, welches durch diese Entwicklung angepeilt ist, scheint so paradox wie jede Simulation selbst zu sein: nämlich die Naturwissenschaft ohne Naturbeobachtung. Der Computer entwickelt sich gegenwärtig in zunehmendem Maße zu einem neuartigen Werkzeug, mit dem sich Gedankenexperimente verwirklichen lassen, welche ohne diesen Verstärker der Imagination im wahrsten Sinne des Wortes unvorstellbar wären.

Anmerkungen:

- 1 Jean-Paul Sartre, *Was ist Literatur?* (1948), Reinbek 1981, S. 14 und 15.
- 2 Dieser Gedanke ist ausgearbeitet in: Lambert Wiesing, *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt/Main 2005.
- 3 Vilém Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder* (1985), Göttingen 1992, S. 42.
- 4 Vilém Flusser, *Eine neue Einbildungskraft*, in: *Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik*, hrsg. von V. Bohn, Frankfurt/Main 1990, S. 115–126, S. 123.
- 5 Jaron Larnier, *Life in the Data-Cloud*, in: *Mondo* 2000, Nr. 2 (1990), S. 44–54, S. 46.
- 6 Jean-Paul Sartre, wie Anm. 1, S. 53.
- 7 Flusser, wie Anm. 4, S. 123.
- 8 Diese formale Typisierung der Bildmedien ist ausgearbeitet in: Lambert Wiesing, *Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*, (1997), Frankfurt/Main 2008.