

## Von Display bis Imagineering. Codes und Kontexte digitaler Bilder.

1. Veranstaltung

7.5.2002

Meine sehr verehrten Damen und Herren, liebe Freundinnen und Freunde,

zunächst möchte ich ganz herzlich unseren ersten Gast in der Vortragsreihe »Von Display bis Imagineering. Codes und Kontexte digitaler Bilder« begrüßen:

Prof. Dr. Hans-Dieter Huber, er leitet den Nachbarmodellversuch an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart.

Ich sah Prof. Huber das erste Mal Anfang der 90er Jahre im Bonner Kunsthistorischen Institut, wo er auf Einladung von Prof. Schweikhard über seine Doktorarbeit sprach. In diesem Buch versuchte er die Systemtheorie von Niklas Luhmann auf die Kunstgeschichte anzuwenden. So heißt die Diskussion darüber unter uns Studenten auch war, dies ist als ein beachtenswerter Versuch zu verstehen, auf den er selbst heute, glaube ich, eher kritisch zurückblickt.

Bevor Hans -Dieter Huber über die »Ästhetik der Irritation« sprechen wird, seien mir noch einige Anmerkungen zu dieser Vorlesungsreihe erlaubt. Die Vorträge der GastreferentInnen zum Thema digitale Bildfunktionen und ihre Kontexte stehen vor allem unter der Frage: Was sind die Codes? Und: Wie werden sie definiert? Wir werden dazu im folgenden Semester noch Claus Pias, Tom Holert und Sabeth Buchmann hören.

Es geht bei dieser Vorlesungsreihe auch um eine Reflexion der zehnjährigen Erfahrungen an der Kunsthochschule für Medien mit der Ausbildung in allen Bereichen der sogenannten New Media. Auf den Begriff der New Media oder Multimedia wird unten noch einzugehen sein. Es wird im Folgenden zwar immer auch um Bilder gehen, es soll jedoch nicht wie in der parallel stattfindenden Veranstaltung »Iconic Turn« im Münchner Kunsthistorischen Institut um eine paradigmatische Manifestation gehen. Ursprünglich waren weitere Vorträge geplant; wegen meiner schweren Krankheit war ich jedoch in der Vorbereitung behindert.

Die besondere Struktur der Vortragsreihe ist anstatt eines Symposiums zu verstehen: Jeder einzelne Vortrag wird mit einer kurzen Zusammenfassung der vorherigen Vorträge eingeleitet. So soll es möglich werden, dass die ReferentInnen und das Publikum die Möglichkeit bekommen, den Gesamtzusammenhang zu vergegenwärtigen, ohne sich dem Marathon einer Konferenz aussetzen zu müssen.

Das an der KHM situierte Modellprojekt »Informatik, künstlerische Praxis und Kunsttheorie der digitalen Bildtechnologien« ist als ein Teil des bundesweiten Modellversuchsprojekts »Kulturelle Bildung im Medienzeitalter« der Bund-Länder-Kommission damit beschäftigt, Fragen der Bilder, der digitalen Bildtechnologien sowie der institutionellen Kunst- und Gestalterausbildung zu diskutieren. Dabei wird auch die vor zehn Jahren etablierte Idee von der Kunstausbildung mit »Neuen Medien« im mittlerweile veränderten künstlerisch-wissenschaftlichen Kontext befragt. An dieser Stelle gilt mein Dank für kritische Gespräche auch Hans Ulrich Reck und Georg Trogemann, die dieses Projekt an der KHM initiiert haben.

Als »Neue Medien«<sup>1</sup> werden im Folgenden alle Computermedien gedacht, die Text-, Bild- und Tonkommunikation ermöglichen. Der russische Künstler und Theoretiker Lev Manowich lokalisiert in seinem neuen Buch »The Language of New Media« die Entstehung der Neuen Medien in einer Fusion:

»Media and computer – Daguerre’s daguerreotype and Babbage’s Analytical Engine, the Lumière Cinématographie and Hollerith’s tabulator – merge into one. All existing media are translated into numerical data accessible for the computer. The result: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces, and texts become computable, that is, simply sets of computer data. In short, media become new media.«<sup>2</sup>

In diesem Zusammenhang erscheint es mir wichtig, Informatik als eine Praxis des Textschreibens, des technischen Coding, aufzufassen, genauso wie ich dazu tendiere, das Textformulieren als eine Form von kulturellem Codierung zu bezeichnen, das sich, speziell wie es sich in konzeptuellen Kunstpraktiken präsentiert, auch als materielle und räumliche Praxis gerieren kann. Der Begriff des Codes soll im Folgenden keine strenge Vorgabe darstellen, sondern nur einen Argumentationsanhaltspunkt liefern und jeweils zu definieren ist.

Der amerikanische Bildtheoretiker W.T.J. Mitchell schreibt dazu:

»[...] (Tonalität, Sprache, Darstellungsmuster der Malerei) kann man als Codes bezeichnen, wobei ich unter Code einfach eine bestimmte Menge von Regeln zur Kombination und Entzifferung von repräsentierenden Zeichen verstehe. Wenn etwas für etwas für jemand steht, dann bedarf es dazu einer Art von sozialer Übereinkunft [...] die, einmal getroffen, nicht bei jeder Gelegenheit wieder neu vereinbart werden muss.«<sup>3</sup>

Vielleicht können wir uns an dieser frühen Stelle auf diesen einfachen Code-Begriff einigen als Ausgangspunkt für folgende Spezifizierungen.

---

<sup>1</sup> Vgl. Sybille Krämer (Hg.), Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt/M. 2000, 10.

<sup>2</sup> Lev Manowich, The Language of New Media, Cambridge (Mass.) 2001, 25.

<sup>3</sup> W.T.J. Mitchell, Repräsentation, in: Nibbrig, Was heißt »Darstellen«?, 20.

Auf einen sogenannten Paradigmenwechsel in der Physik weist Albert Schug 1974 in seinem Text über Konzeptkunst hin: Mit Werner Heisenbergs Text »Sprache und Wirklichkeit in der modernen Physik« (1956) sei eine Auflösung der strikten abendländischen Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt der Untersuchung eingeleitet worden (S. 38f). Seine Argumentation bezieht ebenso Benjamin Lee Whorfs linguistisch-anthropologische Untersuchung der Sprache der Hopi Indianer ein, nach der ihm deutlich wurde, dass auch die indogermanische Sprachstruktur der Wissenschaft kolonialistisch eine universale Struktur projiziert (S. 39), was später in Jacques Derridas poststrukturalistischen Texten als »Eurozentrismus« der Sprache und der abendländischen Wissensgeschichte wieder auftaucht. Zusammenfassend historisiert Schug: »Es scheint, dass hier ein Grundmuster geändert wurde, dass die wissenschaftliche Untersuchung sich nicht in erster Linie auf den Gegenstand der Untersuchung bezieht, dass sie nicht a priori an der Beschaffenheit dieses Gegenstandes interessiert ist, sondern dass sie sich mit der Beschaffenheit der Erkenntnistätigkeit befasst, also mit einer modalen Tätigkeit des menschlichen Geistes.«<sup>4</sup>

Dies lässt sich auch auf die Bildwissenschaften, die Visual studies und alle angrenzenden Disziplinen beziehen: Der Gegenstand der Forschung ist ebenso der Reflexion ausgesetzt, wie die Praxis der Forschung selbst. Schug knüpft noch weitere Fäden zur Kybernetik, zur Biologie und schließlich zur konzeptuellen Kunst, der er vor allem die begriffliche Erfassung und das Infragestellen des Begriffs Kunst selbst als wesentliche Bestandteile einschreibt. Dazu definiert er wichtigerweise den Begriff der selbstreflexiven Conceptual art in Abgrenzung gegen eine künstlerische Konzeption, die nur einen Entwurf meint.

Konzeptuelle Kunst sei hier kurz definiert als Kunstpraxis, die über ihre eigenen Bedingungen des Kunstmachens reflektiert. Insofern konzeptkünstlerische Praktiken immer wieder (sprachliche) Untersuchungen vorgelegt haben, über die spezifischen Bedingungen der Kunst und ihre medialen, sozialen, ideologischen, räumlichen und epistemologischen Beziehungssysteme, dabei aber selbst als Kunst betrachtet wurden, sollten diesen konzeptuellen Praktiken die besondere Aufmerksamkeit gelten.

Nach dem französischen Soziologen Pierre Bourdieu lässt nur das als Kunstwerk gelten, was von den BetrachterInnen als solches wahrgenommen, intellektuell angeeignet und insofern anerkannt wird.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Albert Schug, Kunst – Sprache – Denken – Wirklichkeit. Über einen Aspekt konzeptueller Kunst, in: Kunst bleibt Kunst. Aspekte internationaler Kunst am Anfang der 70er Jahre. Projekte '74, Köln 1974, S. 40. Den Hinweis auf diesen Text verdanke ich Sabeth Buchmann.

<sup>5</sup> Vgl. die Definition von Bourdieu, die Ende der 60er Jahre aus der Rezeption von Erwin Panofskys Ikonologie entwickelt wurde: »Da das Werk als Kunstwerk nur in dem Maße existiert, in dem es wahrgenommen, d.h. entschlüsselt wird, wird der Genuß, der sich aus dieser Wahrnehmung ergibt – mag es sich um den eigentümlichen ästhetischen Genuß oder

»Der künstlerische Code als ein System der möglichen Unterteilungsprinzipien in komplementäre Klassen der gesamten Darstellungen, die einer bestimmten Gesellschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt offeriert werden, hat den Charakter einer gesellschaftlichen Institution.«<sup>6</sup>

Mit dieser Definition schlage ich nur ein bedingt beobachtbares Feld vor, das nicht als ausschließlicher Korpus zu betrachten sein soll. Das Bild in der Kunst könnte in dieser Diskussion nur einen Modellfall abgeben.

Zwanzig Jahre später verwendet der deutsche Kunstkritiker Thomas Wulffen zwar nicht direkt den Begriff Code, analogisiert jedoch im Kunstforum (Band 125, 1994) den Begriff des Kunstbetriebs mit dem des Computer-Betriebssystems. Dabei warnt er vor einer allzu platten Analogie von Begriffen (S. 53), schlägt jedoch eine bedenkenswerte Begriffsformation vor:

»Im „Betriebssystem Kunst“ geht es sowohl um Konstruktion als auch um Analyse der das System kennzeichnenden Prozesse und Strukturen. Wie diese Prozesse und Strukturen aussehen und sich formen, ist Thema des Betriebssystems Kunst. Zwischen Analyse und Konstruktion vollzieht sich ein andauernder Vermittlungsvorgang, der wesentlich mitbestimmt wird von selbstreferentiellen Prozessen.«<sup>7</sup>

Auch mit diesen »Kunstformen« sind vor allem konzeptuelle Praktiken gemeint. Diese beschäftigen sich besonders mit Fragen des White Cube, des Kontexts, der Historisierung, des Mediums, der Sprache oder des Sozialen. Als einziges Bildbeispiel möchte ich heute den »Kondensationskasten« von Hans Haacke aus dem Jahr 1963 zeigen. Diese, an der Systemtheorie geschulte Arbeit analysiert die Bedingungen des Ausstellungsraumes und stellt selbst eine Metapher für das Kunstsystem und seine Erhitzungs- und Erkaltungsvorgänge dar. Außerdem visualisiert es mit einfacher Klarheit, minimalem Aufwand und für das Feld der Kunst neuem Material ein physikalisches Phänomen, das wie ein Ready made behandelt wird, und so auch den lakonischen Titel formuliert. Haacke bezog sich auf den frühen kanadischen Systemtheoretiker Bertalanffy, ohne sich in eine eindeutige Abhängigkeit zu binden. Man versteht die Arbeit auch ohne Kenntnisse der Systemtheorie.

---

um indirektere Privilegien wie den Hauch von Exklusivität, den er verschafft, handeln – nur denjenigen zuteil, die in der Lage sind, sich die Werke anzueignen.« Pierre Bourdieu, Elemente zu einer soziologischen Theorie der Kunstwahrnehmung, in: ders., Zur Soziologie der symbolischen Formen (1970), Frankfurt/M. 1983, 181.

<sup>6</sup> Ibid., 173. Diese Definition Bourdieus wird durch Bürgers Definition ergänzt: »Mit dem Begriff Institution Kunst sollen hier sowohl der kunstproduzierende und -distribuierende Apparat als auch die zu einer gegebenen Epoche herrschenden Vorstellungen über Kunst bezeichnet werden, die die Rezeption von Werken wesentlich bestimmen.« Peter Bürger, Theorie der Avantgarde, Frankfurt/M. 1974, 29.

<sup>7</sup> Thomas Wulffen, Betriebssystem Kunst. Eine Retrospektive, Kunstforum International, Bd. 125, Jan. - Feb. 1994.

Schon an dieser Stelle sei auf die Relativität des Bildbegriffs hingewiesen. Denn Haacke hat mit dieser Arbeit das Dogma der modernen Kunst, das transportable, durch einen Rahmen abgegrenzte Bild überwunden. Trotzdem benutze ich in der gegenwärtigen Situation das nun schon alte Medium der Diaprojektion, »die Zeitmaschine der Kunstgeschichte«, wie es Walter Grasskamp einmal formulierte. Hier möchte ich eine Bemerkung zu den Bildmedien anschließen: So unaufhaltsam die Digitalisierung der Bilder auch voranzuschreiten scheint, so schreitet auch zumindest zur Zeit das visuelle Vergessen voran. Denn es existiert noch kein haltbareres und qualitativ gleichwertiges Archivmaterial für Bilder als Zelluloid.

Über den Space, der rein durch Codes bestimmt wird, den Cyberspace und seine politische Struktur denkt Lawrence Lessig nach. Er bezieht historisch die Etablierung des Internets zu Anfang der 1990er Jahre, wo man aus amerikanischer Sicht nach dem Fall der Mauer glaubte, den osteuropäischen Staaten die eigene Verfassung verkaufen zu können, auf den angeblich herrschafts- und staatenfreien Cyberspace. Dabei wundert er sich, wie naiv angenommen werden konnte, dass dort keine Kontrolle herrsche. Immerhin bezieht sich der Cyberspace auf die Kybernetik: »Da scheint es gleich doppelt sonderbar, dass dieses Loblied auf die Unmöglichkeit der Steuerung aus dem Ideal der Steuerung geboren sein soll.«<sup>8</sup>

Heute habe man es mit einer Kontrollfunktion des Netzes zu tun, die in die Architektur des Netzes eingebaut sei: Das Programm selbst wird zum Gesetz. Somit werde sich der ursprünglich frei gedachte Raum des Internets in einen Raum perfekter Kontrolle verwandeln, wenn dies nicht durch demokratische Gegenkräfte verhindert würde. Lessig konstatiert, dass der Code des Cyberspace sich beständig verändert. Alle BenutzerInnen tragen eine Verantwortung für diese Veränderungen.<sup>9</sup>

Vergegenwärtigt man sich, dass die Situation hier genau dieser Beschreibung entspricht, insofern hier KünstlerInnen und DecoderInnen, die jeweils mit ihren Praktiken zu einem bestimmten Feld vernetzt sind, diese Vorträge und die Diskussionen rezipieren und codieren, besteht das von Lawrence Lessig skizzierte Verantwortungsfeedback auch für die hier Anwesenden. Dieses permanente kommunikative Feedback aus Lehre, Theorie, Praxis und Kritik stellt eine politische Situation dar, die mich mit aller Vorsicht veranlasst, dieses Forschungsprojekt als konzeptkünstlerische Praxis aufzufassen und zu betreiben. Allerdings möchte ich noch weiter gehen und wegen des grundsätzlich gewandelten Beziehungssystems einen neuen Begriff dafür einsetzen: Ich möchte dies »Dekonzeption« nennen. Eine Kunstpraxis, die sich von der konzeptuellen Kunst ableiten

---

<sup>8</sup> Lawrence Lessig, Code und andere Gesetze des Cyberspace, Berlin 2001, S. 22.

<sup>9</sup> Ibid., S. 199.

lässt, sich jedoch vornimmt, sie zu dekonstruieren und weiterzutreiben:  
Sowohl Produktion als auch Theorie zu sein.

Nun sollte das Thema vorläufig hinreichend skizziert sein. Und wir hören Hans-Dieter Hubers Vortrag: »Ästhetik der Irritation«. Bereits in seinem früheren Text »Bildstörung« sondierte Hans Dieter Huber die visuelle Irritation als spezifischen erkenntniskritischen Ansatz.

Zum Abschluss erlaube ich mir, einige einfache Fragen zu stellen, die vielleicht, wenn nicht in den Vorträgen direkt beantwortet, so doch als Hintergrundschema dienen könnte:

- Was ist eigentlich aus dem Sender-Medium-Empfänger-Modell geworden, wie es im Anschluss an Max Benses Überlegungen zur Kunst zum Standardrepertoire geworden war? (besonders Brechts Radiotheorie, Enzensbergers Baukasten zu einer Theorie der Medien, Burroughs Cut-Up etc.)
- Was ist ein zeitgenössischer Begriff des Collage/Montage-Prinzips?

Stichworte zur Diskussion:

Ich möchte hier auch noch zu bedenken geben, dass William Burroughs sein Decoding mit der berühmten Cut-up-Methode auch immer in Verbindung mit einem Bewusstseinsprozess brachte. Der Aspekt des Bewusstseins, das hinter Codierungs- oder Decodierungsprozessen steht, und damit auch politische Prozesse beeinflussen kann, sollte bei allen Überlegungen vor allem deshalb nicht ganz vergessen werden, da historisch ein Zustand erreicht ist, wo von der amerikanischen Regierung nach der Auflösung der West-Ost-Opposition wieder versucht wird, ein globales Entweder-oder zu installieren.

Meine Arbeitshypothese ist eine parergonale Bildauffassung. Ich möchte den Rahmen des Bildes jedoch über die architektonische Rahmung bei Kant hinaus, auch auf begriffliche und mediale Rahmenkonstruktionen beziehen.

Repräsentation:

- Primäre Repräsentation:
  - Repräsentation: Wie stellt ein Medium dar?
  - Präsentation: Wie wird dieses Medium im Kunstraum dargestellt?
- Sekundäre Repräsentation:
  - Indexikalität (Krauss): Was wird dem Bild individuell eingeschrieben?

**Der Code**

Eco: Der Code »stellt die Regel für die Korrelation von Ausdruckselementen zu Inhaltselementen auf, nachdem er vorher beide Ebenen zu einem formalen System organisiert oder sie in bereits organisierter Form von anderen Codes übernommen hat. [...] Ein Kode liegt nur dann vor, wenn es eine konventionalisierte und sozialisierte Korrespondenz gibt, wobei es unwichtig ist, mit welcher zwingenden Kraft, in welchem Umfang und für welchen Zeitraum sie gilt.«<sup>10</sup>

Zunächst aber möchte ich im Sinne der beiden Ansätze unseres Forschungsprojektes den Begriff des Codes auf zwei Modelle zurückbeziehen, die einen Code des Feldes der Kunst und einen Code der Kommunikation formulieren:

Pierre Bourdieu bezeichnet das Zusammenspiel unterschiedlicher Funktionen der künstlerischen Institution als Code.<sup>11</sup> Daraus läßt sich schließen, dass keine künstlerische Position, und gilt sie als noch so originell, individuell oder einzigartig, immer erst zu dem wird, was sie ist, durch institutionelle Beglaubigungsprozesse. Insofern ist auch die stärkste Originalität als ein Effekt des Codes zu verstehen.

Der konzeptuelle Künstler Daniel Buren betonte schon in den 70er Jahren, dass es um nichts Geringeres gehe, als diesen Code abzuschaffen, der über den Wert von Kunstpraktiken entscheide.<sup>12</sup>

Max Bense geht aus kybernetischer Sicht anders vor: »Wir können [...] nur verbindlich und kontrollierbar über die ästhetische Seite von Kunstwerken sprechen, wenn die Begriffe so aufgebaut sind, dass sie von subjektabhängigen Interpretationen verschieden sind.« (40) Bense hält am Ende seiner Rede im Sinn einer humanistischen Verantwortung eine »numerische Ästhetik« für überlegen. (41)

Die Kritik an Benses Modell setzt vor allem daran an, dass es in seinem Kommunikationsmodell immer eine eindeutige Übertragung einer Information geben muss, womit die Semantik der Nachrichten, Sender und Empfänger statisch fixiert werden. Eine solche Statik existiert in der Kunst nicht und ist auch gar nicht gewünscht, da sonst eine Homogenität der Rezeption entstünde.

---

<sup>10</sup> Umberto Eco, Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte, 170.

<sup>11</sup> »Der künstlerische Code als ein System der möglichen Unterteilungsprinzipien in komplementäre Klassen der gesamten Darstellungen, die einer bestimmten Gesellschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt offeriert werden, hat den Charakter einer gesellschaftlichen Institution.« Ibid., 173. Diese Definition Bourdieus wird durch Bürgers Definition ergänzt: »Mit dem Begriff Institution Kunst sollen hier sowohl der kunstproduzierende und -distribuierende Apparat als auch die zu einer gegebenen Epoche herrschenden Vorstellungen über Kunst bezeichnet werden, die die Rezeption von Werken wesentlich bestimmen.« Peter Bürger, Theorie der Avantgarde, Frankfurt/M. 1974, 29.

<sup>12</sup> Vgl. Daniel Buren, Nachspiele (1977), in: ders., Achtung! Texte 1967-1991, Dresden u. Basel 1995, 311f.