SpringerWienNewYork

Dr. Seung-Chol Shin

Vom Simulacrum zum Bildwesen: Ikonoklasmus der virtuellen Kunst

SpringerWienNewYork

Dr. Seung-Chol Shin
Vom Simulacrum zum Bildwesen:
Ikonoklasmus der virtuellen Kunst

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdruckes, der Entnahme von Abbildungen, der Funksendung, der Wiedergabe auf fotomechanischem oder ähnlichem Wege und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten.

© 2012 Springer-Verlag/Wien
Printed in Austria
SpringerWienNewYork ist ein Unternehmen von Springer Science + Business Media
springer.at

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Buch berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften. Eine Haftung der Autoren oder des Verlages aus dem Inhalt dieses Werkes ist ausgeschlossen.

Verlag und Herausgeber bitten um Verständnis dafür, dass in Einzelfällen ihre Bemühungen um die Abklärung der Urheberrechte und Textzitate ohne Erfolg geblieben sind.

© Coverbild: Luc Courchesne, *The Visitor: Living by Numbers*, 2001. Mit freundlicher Genehmigung von Luc Courchesne.

Covergestaltung: WMXDesign GmbH, 69115 Heidelberg, Deutschland
Satz: Werner Berghofer, 6121 Baumkirchen, Österreich
Druck: Holzhausen Druck GmbH, 1140 Wien, Österreich

Gedruckt auf säurefreiem, chlorfrei gebleichtem Papier – TCF
SPIN: 80062935

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Mit 91 (teils) farbigen Abbildungen

ISBN 978-3-7091-0847-5 SpringerWienNewYork

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 7

1 Einleitung 9
1.1 Bildpraxis in der virtuellen Kunst 9
1.2 Ikonoklasmus 14
1.3 Lebendigkeit des Bildes 20

2 Bild und Blick – Immersive Kunst 25
2.1 Bild und Immersion 25
2.2 Selbstreflexivität des Bildes 30
2.3 Bildmedien 40
2.4 Blick des Bildes 52

3 Körper als Bild – Cyborg Art 65
3.1 Anthropologie und Posthuman-Diskurs 65
3.2 Vergegenwärtigungskraft des Körpers 70
3.3 Lebende Bilder 75
3.4 Prothese und Transfiguration 79

4 Realität des Bildes – Telepresence Art 93
4.1 Posthuman und Telepräsenz 93
4.2 Erweiterung des Körpers 95
4.3 Bildliche Realität 105

5 Latenz im Bild – Virtuelle Architektur 119
5.1 Eine Drehung 119
5.2 Bild und Architektur 122
5.3 Bildliche Imagination 134
5.4 Materielle Performativität des Bildes 141

6 Transgression des Bildes – Bio Art und Artificial Life Art . . . 155
6.1 Leben des Bildes 155
6.2 Simulacrum 163
6.3 Automaten in der Ära des Bildes 171
6.4 Biofakt und Totem 178
6.5 Divino artista 182
6.6 Bildliche Strategie 189
6.7 Bild und Natur 193
6.8 Lebendigkeit des Bildes 203

Bibliographie 221

Meinen Eltern

Vorwort

Die vorliegende Arbeit ist die leicht überarbeitete Fassung meiner Dissertation, die im Mai 2010 von der Philosophischen Fakultät III der Humboldt-Universität zu Berlin angenommen wurde.

Mein erster Dank gilt meinem Doktorvater Prof. Horst Bredekamp, der über die Jahre meine Arbeit betreut hat, sodann meinem zweiten Gutachter, Prof. John Michael Krois (†), für seine Hilfsbereitschaft. Kurz nachdem ich meine Arbeit abgegeben hatte, nahmen sie mich in ihre gemeinsame Kolleg-Forschergruppe Bildakt und Verkörperung auf, die damals neu gegründet war. Bei den Diskussionen und Gesprächen konnte ich das Gefühl verstehen, das Henry Moore vor dem Elefantenschädel und R. Buckminster Fuller vor der Illustration des Facettenauges der Insekten beschlich. Dafür danke ich den Mitarbeitern/-innen des Kollegs.

Ebenso möchte ich mich für Gedankenaustausch, Ermutigung, Hilfe und Lektüre des Manuskriptes bei Prof. Peter Weibel, Prof. Stanislaus von Moos, Prof. Wolfgang Schäffner und Dr. Matthias Bruhn bedanken. Zu Dank verpflichtet bin ich natürlich den Künstlern/-innen Olafur Eliasson, Peter Gerwin Hoffmann, Maurice Benayoun, Luc Courchesne, Romy Achituv, Jeffrey Shaw, Rafael Lozano-Hemmer, Char Davies, Neil Hamon, Yong-Baek Lee, Orlan, Eduardo Kac, Paul Sermon, Ken Goldberg, Ken Feingold, Stéphane Gilot, Art+Com, Sachiko Kodama, Ken Rinaldo, Martin Hesselmeier, Karl Sims, Yves Amu Klein, Teresa Renn, Akira Wakita, Elisabeth King, Suzanne Anker, Christa Sommerer und Laurent Mignoneau.

1. 11. 2011 Berlin
Seung-Chol Shin

1 Einleitung

1.1 Bildpraxis in der virtuellen Kunst

Alle Kunstpraxis setzt die Bildpraxis voraus. Diese alltägliche Wahrheit, die bisher in der Ideologie der Kunst verborgen war, tritt heutzutage mit der These vom Ende der Kunst in Erscheinung. Das Bild, das in der hegelschen „philosophizing art"[1] keinen Ort hatte, kommt nun mithilfe von Arthur C. Danto zu neuer Geltung.[2] Das Ende der Erzählung, das Danto proklamiert, ist nicht nur mit der Abschaffung des soliden Kriteriums von Kunst verknüpft, sondern auch mit dem Aufstieg der Kunst in eine neue Dimension. Die Grenze zwischen *high* und *low* bzw. Kunst und Nicht-Kunst wird allmählich durchlässiger und auch unser Blick, der im klassischen Kunstdiskurs eingesperrt war, gewinnt eine neue Freiheit. In diesem Zusammenhang geht Hans Belting einen Schritt weiter. Während Danto immer wieder versucht, die Kunst nach dem Ende der Kunst zu definieren,[3] scheint Belting Interesse an der Dekonstruktion des Paradigmas oder der „Aus-Rahmung" per se zu haben.[4] Er hat die Diskontinuität oder Nicht-Absolutheit des Konzepts Kunst dadurch auf indirekte Weise bewiesen, dass er der Bildpraxis vor dem Zeitalter der Kunst aufmerksam zuhört. Wie in seiner Studie über die mittelalterliche Ikone zu sehen ist,[5] gibt uns die Tatsache, dass es eine Kunst- oder Bildpraxis gab, bevor das Konzept der Kunst verallgemeinert wurde, die Chance, unser Auge, das seit einigen Jahrhunderten auf die absolute Kategorie Kunst beschränkt war, zu dezentralisieren. In dieser Hinsicht hat Hans Belting postuliert: „Eine Geschichte des Bildes ist etwas anderes als eine Geschichte der Kunst."[6] In der Tat: Erleben wir nicht heutzutage eine vielfältige Produktion und einen enormen Konsum nicht künstlerischer Bilder[7], die einen großen Anteil an der zeitgenössischen Bildpraxis haben? Das Monopol, das die Kunst in der Bildpraxis besessen hat, ist verschwunden und das Bild kann sich selbst manifestieren. Es rühmt sich heutzutage wieder seiner kultischen Wirkungsmacht auf den Sozialraum und die Kunst wird in den Kontext dieser Bildpraxis eingegliedert.[8]

---

1 Danto (1999).
2 Siehe ders. (1997).
3 Siehe ders. (1981).
4 Belting (1995), S. 21–23; siehe auch Bredekamp (1997), S. 33.
5 Belting(1990).
6 Ibid., S. 9.
7 Vgl. Elkins (1999).
8 Dazu kritisch: „Questionnaire on Visual Culture", in: *October 77* (Summer 1996), S. 25–70.

In dieser Hinsicht wird der Versuch von Oliver Grau, virtuelle Kunst in die Bildwissenschaft als „historische Bildforschung“[9] einzuführen,[10] gerechtfertigt. Er versucht, Medienkunst, die sich bisher „at the periphery of the discipline of art history“ [11] befand, zu repositionieren, indem er betont, dass Medienkunst, die auf „a new technological variety“ bezogen ist, de facto eine lange Geschichte hat.[12] Er betrachtet virtuelle Kunst als eine Gattung oder Kunstform, die ihre eigene Geschichte besitzt[13], und unter Bezugnahme auf die „revolution in image space“[14] verlangt er, dass wir diese „into the mainstream of art history“ eingliedern.[15] Für ihn ist die heutige virtuelle Kunst, die er, wie der Titel seiner Dissertation bereits andeutet, als Realisierung der „Sehnsucht des Menschen, im Bilde zu sein“ begreift, durch die nachhaltige Entwicklung der Technologie zu verstehen. Bei ihm liegt virtuelle Kunst in der Wechselbeziehung zwischen Mensch und Bild begründet[16] und verkörpert ihre eigene Besonderheit und Vielfalt in dem Medienparadigma. Nun wird virtuelle Kunst in die Tradition der Bildpraxis verlegt und die Veränderung der Technologie fließt in das Konzept der Bildmedien[17] ein. Diese Annäherung von Grau unterscheidet sich von einer eher traditionellen Sichtweise, die virtuelle Kunst im Rahmen der Neugier und des Jubels über die neuen Medien behandelt. Auch die neuen Medien würden irgendwann einmal alte und dann blieben nur Banalität und ein spöttischer Blick auf diese übrig. Aber das Kunst- oder Bildwollen[18] in der virtuellen Kunst ist immer produktiv. Virtuelle Kunst steht am Übergang. Durch neue Technologien, Materialien und ästhetische Formen wird sie immer von neuem rekonfiguriert.

Die jüngste Publikation von Frank Popper über die Geschichte der virtuellen Kunst beginnt genau dort, wo jene von Grau endet.[19] Anders als Grau, der virtu-

9 Vgl. Bredekamp (2003a).

10 Grau (2003), S. 11–13.

11 W. J. T. Mitchell diagnostiziert die Beziehung zwischen der herkömmlichen Kunstgeschichte und der neuen Medienkunst: „In the field of art history, with its obsessive concern for the materiality and ‚specificity’ of media, the supposedly ‚dematerialized‘ realm of virtual and digital media, as well as the whole sphere of mass media, are commonly seen either as beyond the pale or as a threatening invader, gathering at the gates of the aesthetic and artistic citadel.“ Mitchell (2005), S. 205; vgl. die „ghetto-isation“ der Medienkunst bei Gere (2005).

12 Grau (2007), S. 8.

13 Siehe Grau (2003).

14 Ders. (2007), S. 10.

15 Ibid., S. 8.

16 Ibid., S. 5.

17 Zu den Bildmedien Bredekamp (2003b).

18 Jörg Trempler zufolge ist Kunstwollen nicht nur auf künstlerische Bilder, sondern auch auf nicht künstlerische Bilder bezogen, insofern als Alois Riegl meint, dass nicht nur Kunstwerke, sondern auch Naturdinge einem Stilwandel unterworfen sind, weil „[…] sie sich zwar selbst nicht ändern, die Bilder, die wir uns von ihnen machen, sich aber geändert haben.“ In diesem Zusammenhang schlägt Trempler vor, die Aktualität des Bildes als Bildwollen zu bezeichnen. Siehe Trempler (2009).

19 Popper (2007).

elle Kunst im Rahmen des Medienparadigmas untersucht, schreibt Popper ihre Geschichte in Bezug auf „the techno-aesthetic achievement".[20] Zwar könne man die Frage stellen, ob „aesthetic advance" überhaupt möglich sei, aber sein aufstrebendes Projekt, das die ästhetische Qualität der virtuellen Kunst im technischen Wandel betrachtet, ist sehr überzeugend. Die Diversität der virtuellen Kunst, die bei Grau in die Geschichte von Illusion und Immersion eingegliedert ist, wird bei Popper in Zusammenhang mit der Diagnose von Pierre Lévy, also „the virtualization of art and the subsequent humanization of technology"[21], gebracht. Pierre Lévy hat Virtualität in Anlehnung an Gilles Deleuze, der dieser Potenzialität zugeschrieben hat, mit der Frage nach Aktualisierung verbunden und diese mithilfe des Möbius-Effekts charakterisiert.[22] Ihm zufolge ist dieser auf „transition from interior to exterior and from exterior to interior" [23] bezogen. Das heißt, das Merkmal der Virtualität sei in der Verkettung von oder an der unscharfen Grenze zwischen verschiedenen Bereichen wie etwa dem Öffentlichen und dem Privaten, dem Persönlichen und dem Gemeinsamen sowie dem Subjektiven und dem Objektiven zu entdecken. Durch die Lehre Jean Baudrillards über „Hyperrealität" sind wir an dieses Phänomen schon gewöhnt.[24] Die Verschmelzung von Wirklichkeit und Bild bzw. von Land und Landkarte charakterisiert nicht nur unsere Kultur, sondern auch die Bildpraxis der virtuellen Kunst.

In dieser Hinsicht betont Lévy noch einmal, dass „visualisation should not be thought of as necessarily accompanied by disappearance or loss",[25] und weist auf die Vermenschlichung der Technologie hin.[26] Vielmehr sei sie mit der Materialisierung verknüpft.[27] Wie die technologische Virtualisierung oder die Aktualisierung des Werkzeugs die gewöhnliche Geste der Menschen in anderer Form materialisiere und dieses Werkzeug uns als ein Objekt einen Zugang zu „an indefinite set of possible uses" ermögliche,[28] erlaube die Kunst uns durch Virtualisierung

20 Ibid., S. 396.
21 Ibid., S. 395.
22 Lévy (1998a), S. 23–34.
23 Ibid., 33 f.
24 Siehe Baudrillard (1996).
25 Lévy (1998a), S. 94.
26 Ibid., S. 18.
27 Ibid., S. 94.
28 Lévy schreibt weiter: „[…] following Marshall McLuhan and André Leroi-Gourhan, it is sometimes said that tools are the continuation or extension of the body. This theory doesn't seem to do justice to the specificity of the technological phenomena, however. You can give your cousin a piece of cut silex. You can produce thousands of bifaces. But it is impossible for you to grow more fingers or lend them to your nextdoor neighbor. A tool is more than just an extension of the body; it is the virtualization of an action. The hammer may give us the illusion of being an extension of our arm. A wheel is obviously not an extension of our leg but a virtualization of walking. There are few virtualizations of action and many actualizations of tools. The hammer could have been invented three or four times during the course of history. Let's say there were three or four virtualizations. But how many times has a hammer been struck? There have been billions and billions of actualizations. The tool and the performance

„to share a way of feeling, a subjective quality of experience".[29] Das heißt, sie wird durch Virtualisierung zum Objekt des Sinns. Oder umgekehrt: Sie ist als Objekt des Sinns im Prinzip virtuell. In Bezug auf diese Virtualisierung oder Materialisierung der körperlichen Handlung hat Frank Popper behauptet, dass die Technologie, die für virtuelle Kunst eingesetzt wird bzw. diese ermöglicht, dem kreativen Prozess des Kunstwerks „human commitment" [30] zuschreibe. Was die Behauptung von Pierre Lévy angeht, dass wir durch technologische Virtualisierung eine neue physische Beziehung zu der Welt herstellen können,[31] werde das grundlegende Bedürfnis oder der Drang des Menschen vom Künstler auf irgendeine Weise in virtueller Kunst optimiert und realisiert.[32] In der Tat können wir „human value", der im partizipatorischen, interaktiven, immersiven oder kreativen Prozess der virtuellen Kunst verborgen ist, ohne Schwierigkeit entdecken. Denn virtuelle Kunst inszeniert im Prinzip nicht nur die Interaktion zwischen Menschen und Bild, sondern auch zwischen Menschen und Maschinen bzw. Menschen und Menschen. Mit Blick auf diese Vermenschlichung der Technologie ist virtuelle Kunst einerseits auf Bildpraxis als körperlichen Akt oder Virtualisierung des Sinns bezogen und andererseits wird sie in den künstlerischen Kontext oder von diesem Kontext heraus in die kulturelle Praxis, bei der es um die Tendenz zur globalen Virtualisierung geht, eingegliedert.

Kunst bzw. virtuelle Kunst in unserem Sinne, die im Prinzip auf einen autonomen, ästhetischen Schein bezogen ist,[33] verkörpert nun die historische, kulturelle Perspektive.[34] Bei Grau wird virtuelle Kunst auf die Beziehung zwischen Mensch und Bild reduziert und kann im Medienparadigma Historizität erlangen. Bei Popper verkörpert sie in der techno-ästhetischen Perspektive „human value" oder kulturelle Aspekte. Virtuelle Kunst ist zutiefst auf den technologischen Fortschritt bezogen und dessen ästhetische Implikation spiegelt die Begierde des Menschen wider, welche die technologische Entwicklung leitet. In der Tat realisiert die heutige virtuelle Kunst durch die nachhaltige Entleihung neuer Medien und Technologien das, was wir bisher vom Bild nur in der ästhetischen Dimension erwartet haben. Um die Geschichte und Ästhetik der virtuellen Kunst, die in der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts Aufmerksamkeit erregt, zu beschreiben, scheinen Grau und Popper ihre beste Strategie einzusetzen. Das Medien- oder Technologie-

of its form are the memory of the original moment of virtualization of the actual body." Ibid., S. 95 f.

29 Ibid., S. 99.

30 Popper (2007), S. 396.

31 Lévy (1998a), S. 97.

32 Siehe Popper (2007), S. 6.

33 Vgl. Adorno (1997).

34 Unter diesen Umständen können weder Kunst noch Kunstgeschichte ihre Autonomie gewährleisten. Hans Belting stellt fest: „Je mehr die innere Einheit einer autonom verstandenen Kunstgeschichte zerfiel, umso mehr löste sie sich in das ganze Umfeld der Kultur und der Gesellschaft auf, zu dem man sie rechnen konnte." Belting (1995), S. 22.

paradigma ist das klassische und einzige Kriterium, das virtuelle Kunst von den anderen Künsten unterscheidet.

Diese Besonderheit der virtuellen Kunst ist aber, wie gesagt, in die Allgemeinheit der Bildpraxis eingeführt. Bei Grau kann das Medienparadigma vor allem in der Beziehung zwischen Betrachter und Bild seinen Sinn erweisen. Und die ästhetische Implikation, die darin besteht, dass „ein immanenter künstlerischer Trieb“[35] durch Begegnung mit der Technologie aktualisiert wird, entspricht dem, was Popper auch zeigen möchte, wenn er schreibt, „how technology is – or can be – humanized through art“.[36] Das Bild in der virtuellen Kunst verkörpert Historizität und durch das Zusammentreffen mit den neuen Medien oder Technologien vergegenwärtigt es sich ununterbrochen in neuen ästhetischen Formen. In diesem Zusammenhang wird virtuelle Kunst in der Beziehung zwischen Kunstwollen und Bildmedien erfasst und in die lange Geschichte der Bildpraxis eingegliedert. Dies ist genau der Ansatzpunkt der vorliegenden Studie, die sich dem ikonischen, ästhetischen Prozess des Bildes der virtuellen Kunst widmet.

Das Bild ist zwar Ergebnis der Virtualisierung, aber es erlebt gleichzeitig eine Materialisierung. Es konstituiert nämlich unsere physikalische Welt und entscheidet, wie wir auf die Welt treffen. Aber das Bild ist keine bloße Hervorbringung von Medien oder Technologien. Vielmehr ist das, was es in den neuen Medien oder Materialien manifestiert, nichts anderes als es selbst. In diesem Sinne hat W. J. T. Mitchell *images* als „mental things“ betrachtet und festgestellt, dass sie nicht nur durch visuelle Medien, sondern auch durch Sprache, Erinnerung, Traum oder Phantasie virtualisiert bzw. materialisiert werden können.[37] Diese Tendenz zur Virtualisierung des Bildes ist auch von Karl Clausberg in Analogie zur *meme* von Richard Dawkins[38] erfolgreich erklärt worden.[39] Bilder verkörpern eine kulturelle Bedeutung, indem sie sich in verschiedenen Medien transformieren und evolvieren. Bisher ist diese Virtualisierung oder Materialisierung immer im Rahmen des klassischen Kunst-Begriffs zu beobachten und zu erklären gewesen. Kunst hat hier als ein Spiegel gedient, der zeigt, wie Trieb und Begehren, die im Bild immanent sind, auf neue Medien treffen und damit in eine Gesellschaft eingliedert werden. In der Tat schützt Kunst uns davor, dass wir direkt dem Bild ausgesetzt werden. Sie schließt die magische Kraft des Bildes in der ästhetischen, virtuellen Dimension ein. In der Beobachtung von David Freedberg und Hans Belting hat sie die unkontrollierbare Kraft des Bildes virtualisiert.[40] In der so genannten Ära der Kunst sind wir immer einem gespiegelten Bild begegnet. Die künstlerische Imagination hat unseren Glauben an das Bild ersetzt und als Immunsystem gegen die Anste-

35 Riegl (1983), S. 20; zum Kunstwollen siehe auch ders. (2000).
36 Popper (2007), S. 5.
37 Mitchell (2005), S. 84; zur Unterscheidung von *image* und *picture* ibid. (1994), S. 4.
38 Siehe Dawkins (2006).
39 Clausberg (2009), S. 333–336.
40 Siehe Freedberg (1989) und Belting (1990).

ckungsgefahr des Bildes[41] gedient. Uns konnte von der Kunst Sicherheit gewährleistet werden.

Die Bildpraxis der virtuellen Kunst entkommt aber diesem Schutzgebiet. Virtuelle Kunst ist auf die technische Realisierung des Bildakts[42], der lange Zeit nur in der ästhetischen oder hermeneutischen Tradition gesehen wurde, bezogen. Sie führt die Reste des Bildes, die sich bis jetzt außerhalb der Idee der Kunst befanden, in diesen Kontext. Die Virtualisierung des Bildes ist also auf die Emanzipation der magischen Kraft des Bildes bezogen. Pierre Lévys Identifikation von Virtualisierung und Materialisierung ist daher in der virtuellen Kunst als Merkmal der Aktualisierung oder Realisierung des Bildes zu verstehen. Im Medien- oder Technologieparadigma überwältigt die Bildpraxis der virtuellen Kunst die virtuelle Dimension der klassischen Kunst. Wir begegnen nicht mehr von Kunst gereinigten Bildern, sondern direkt groben Bildern per se. Die so genannte Maßlosigkeit des Bildes überwältigt uns.[43] Das Bild blickt uns an, wo wir es sehen.[44] Es begehrt und führt sein eigenes Leben.[45] Es erklärt sich als eine Realität und zugleich als Lebewesen. In der Bilderfahrung begegnen wir immer seiner Ikonizität, aber gleichzeitig erfahren wir in der bildlichen Realität auch seine Wirkungsmacht. Bilder berühren, ergreifen und erschüttern uns.[46]

Virtuelle Kunst zeigt die bildliche Realität, die die klassische Idee der Kunst überwältigt. Wenn wir uns in diesem posthistorischen Zeitalter[47] nicht an den klassischen Begriff „Kunst" klammerten, würden der ikonische, ästhetische Prozess des Bildes und der Mechanismus der virtuellen Kunst in ihrer analogischen Beziehung bis zur Ununterscheidbarkeit verschmelzen. In diesem Zusammenhang wird die vorliegende Arbeit gerechtfertigt, die die virtuelle Kunst durch die Untersuchung des ikonischen, ästhetischen Prozesses des Bildes oder umgekehrt den Mechanismus des Bildes durch virtuelle Kunst beleuchten soll.

1.2 Ikonoklasmus

Das Bild ist im Prinzip Simulacrum oder Artefakt.[48] Es ist nämlich die Hervorbringung einer Materialisierung, existiert aber nicht wirklich.[49] Das heißt, es ist virtuell, aber erzeugt körperliche Wahrnehmung und beeinflusst unsere Realität. Die Ikonizität des Bildes verknüpft sich daher immer mit unseren Sinnen. Die

41 Vgl. Schraub (2003).
42 Zum Begriff „Bildakt" siehe Bredekamp (2010).
43 Siehe Reichle (2009).
44 Siehe Didi-Huberman (1999).
45 Siehe Mitchell (2005).
46 Krämer (2009), S. 31.
47 Vgl. Belting (1995), S. 179–192.
48 Vgl. Alberti (2000a), 1, S. 142.
49 Vgl. Serre (2005).

Bilderfahrung ist multisensorisch. In einem ikonischen Prozess durchdringt das Bild unseren Körper und verursacht affektive Veränderungen.[50] Die Bilderfahrung setzt immer eine innere oder äußere Verbindung von Betrachter und Bild voraus.[51] Aber die Beziehung zwischen den beiden ist nicht immer transparent, denn bei der Bilderfahrung sind wir immer mit einer Ungewissheit konfrontiert.[52] Das Bild offenbart seinen Wirkmechanismus nicht. Es verwirrt und verlockt uns immer. Leonardo da Vinci schreibt: „Nicht enthüllen, wenn dir die Freiheit lieb ist, denn mein Antlitz ist Kerker der Liebe."[53] In diesem Sprachbild schützt der Schleier den Betrachter vor dem Bild, wie er die Juden vor dem Glanz des Angesichts von Moses, der vom Berge Sinai herabstieg, schützte.[54] Es ist aber fast unmöglich, bei der Bilderfahrung diesen Abstand zu halten. Auch wenn wir das Bild physikalisch auf Distanz hielten, machte seine große Macht uns wehrlos und ergriffe uns. Horst Bredekamp hat diese Macht des Bildes in Anlehnung an den Terminus *speechact* von John Austin[55] in seiner „Theorie des Bildakts" [56] thematisiert. Wie ein *speechact* den Zuhörer zu einer Handlung oder einem Affekt veranlasse, so beeinflusse das Bild auch das Empfinden, Denken und Handeln des Menschen. Ihm zufolge wird durch diesen Bildakt das Bild wie folgt erklärt:

> „Bilder sind nicht Dulder, sondern Erzeuger von wahrnehmungsbezogenen Erfahrungen und Handlungen; dies ist die Quintessenz der Lehre des Bildakts."[57]

Hier betont er, dass Bilder nicht auf ihre Abbildungsqualität und ihre repräsentativen Funktionen zu reduzieren sind, sondern in der Rekonstruktion einer aktivierenden Lebendigkeit bestehen. Das Bild ist zwar vom Menschen geschaffen, aber es besitzt Eigenaktivität und führt uns somit. Deshalb ist das Bild, Bredekamp zufolge, als „eigene Entität und unmittelbar Fakten schaffender Akteur" zu begreifen. Daraus ist das Verständnis vom Bild als Lebewesen abzuleiten.[58] Bilder führen ein eigenständiges Leben und sind als Lebewesen zu verstehen.[59] Und sie ziehen den Betrachter in ihre ikonische Differenz[60] bzw. in ihren ikonischen Prozess

50 Siehe Elkins (2001); zum Perspektivewechsel von der menschlichen Wahrnehmung der Dinge zur Vitalität der Dinge Bennette (2010).

51 Siehe Belting (2001) und Krois (2006).

52 Didi-Huberman (1999) S. 14 ff.

53 „Non iscoprire se libertà / t'è cara ché ´l volto mio / è charciere d'amore" Leonardo (1930–36), Bd. 3, 1934, Fol. 10v, S. 16. Die Übersetzung in Anlehnung an Bredekamp (2010) S. 17; zu Leonardos Wirkungsästhetik Fehrenbach (1997), S. 321–331.

54 2. Mose 34:29–35.

55 Austin (2002).

56 Bredekamp (2010); siehe auch ders. (2002), S. 169 sowie ders. (2004), S. 29 f.

57 Ders. (2010), S. 326.

58 In der Tat schreibt Bredekamp dem Bild „Lebensrecht" zu. Ibid., S. 328.

59 Mitchell (2005), S. 105.

60 Boehm (1994a), S. 29-36.

hinein. Sie bilden als eine Realität die soziale Formation und konstituieren ein Kollektiv mit uns.[61]

Bruno Latour zufolge sind die Menschen „nicht mehr unter sich".[62] Das gilt auch für die Bilder. Das heißt, der Bildakt ist im Prinzip interaktiv. Bilder besitzen eindeutig eine Eigenaktivität. Aber man kann auch sagen, dass diese Eigenaktivität der Bilder in Bildakten oder aus Bildakten geschieht. Der Bildakt setzt somit, wie gesagt, eine innere oder äußere Verbindung von Betrachter und Bild voraus. Ohne eine solche Beziehung unterscheiden sich Bilder nicht von bloßen Dingen.[63] Aber richtet sich nicht unser primitiver Glaube, wie die Studien von Bruno Latour und Harmut Böhme[64] zeigen, auch nach bloßen Dingen? Den beiden Studien zufolge hebt die Irrealität der Ideologie des Modernismus, die auf der strikten Gegenüberstellung von Natur und Kultur, Subjekt und Objekt bzw. Dingen und Geist beruht, eher unser primitives, ästhetisches Verhalten, das wir bis jetzt fortsetzen, hervor.[65] Hans Belting hat in seinem Buch, das die Bildpraxis vor der Ära der Kunst behandelt, erklärt: „Der Mensch hat sich nie von der Macht der Bilder befreit."[66] In der Tat dehnt die Bildpraxis der virtuellen Kunst die Ära des Bildes bis in die heutige Zeit aus. Aber mithilfe der dazu eingesetzten neuen Medien und Technologien wird das Bild sich nicht in ein passives Objekt des Glaubens, sondern in einen aktiven Produzenten desselben verwandeln. In dem Medien- oder Technologieparadigma wird die Macht des Bildes als Objekt des Rituals und Kults noch verstärkt und unser Glaube daran vertieft sich immer mehr.

Der Diagnose Baudrillards über unsere Realität zufolge stellt das Bild als Simulacrum die Welt nicht vor, sondern es manifestiert sich selbst.[67] Oder, Vilém Flusser zufolge, verstellen die Bilder die Welt, „bis der Mensch schließlich in Funktion der von ihm geschaffenen Bilder zu leben beginnt".[68] In dieser Hinsicht hat Flusser eine solche „Umkehrung der Bildfunktion" als „Idolatrie" [69] bezeichnet. Die Bilder strukturierten unsere Wirklichkeit magisch um und der Mensch vergesse, dass „er es war, der die Bilder erzeugte, um sich an ihnen in der Welt zu orientieren".[70] Wir genießen die visuelle Täuschung in der heutigen Kultur des Bildkonsums und „entziehen den Bildern den Glauben, dass sie mehr sind als Bilder".[71]

61 Vgl. Latour (2008), S. 11.
62 Ibid. (2000), S. 231.
63 Vgl. Bergson (1964), S. 56.
64 Böhme (2006b).
65 Siehe Latour (2008) und Böhme (2006b); vgl. auch Mitchell (2005), S. 76–106.
66 Belting (1990), S. 27.
67 Baudrillard (1996).
68 Flusser (1994), S. 9.
69 Ibid., S. 17.
70 Ibid., S. 10.
71 Belting (2005a), S. 26.

In diesem Bildglauben oder in dieser bildlichen Realität fällt Hans Belting zufolge der Unterschied von Ikonen und Idolen in sich zusammen.[72] Heutzutage täuschten die Bilder Realität nur vor, „als ob es ohne sie keine Realität mehr gäbe". Die so genannten leeren Bilder, die von dem klassischen Referenzsystem befreit sind, zeigen sich schlechthin selbst und ihre Fiktion wird de facto zu unserer Realität. Wie Realität und Phantasie voneinander nicht mehr unterscheiden sind, geht auch der Unterschied von Bild und Fakt verloren. In diesem Zusammenhang erklärt Hans Belting, dass Idolatrie sich zu einem Ikonoklasmus wandle.[73] In der Tat enthält das Bild in der virtuellen Kunst den ikonoklastischen Impuls, insofern es aus der ästhetischen, virtuellen Dimension heraus zu einer Realität wird. Indem es einen ästhetischen, physikalischen Einfluss auf die Realität des Betrachters ausübt, wird es zum Objekt des Glaubens. Deshalb überschneidet sich der Bildglaube immer mit dem ikonoklastischen Impuls des Bildes. Gottfried Boehm hat dieses Phänomen deutlich diagnostiziert:

„Bild soll nicht sein, Realität soll sein, genauer: das Bild soll Realität werden."[74]

Er scheint hier das Repräsentationssystem des Bildes im Sinn zu haben. Denn mit dem Verweis auf eine vorangehende Stelle zur Idolatrie-Szene im Exodus[75] betont er, dass das Goldene Kalb im jüdischen Glauben nicht ein bloßes, lebloses Ding, sondern „der Gott" [76] sei. In der Bildpraxis der Juden verschmelzen das Bild und sein Inhalt bis zur Ununterscheidbarkeit. In diesem Zusammenhang formuliert Boehm die Verschmelzung von einem Artefakt, etwa dem Goldenen Kalb, und dessen Inhalt bildtheoretisch um:

„Es [= das Bild] verkörpert, zielt auf reale Präsenz."[77]

Unser Bildglaube fällt immer mit der „ikonischen Ineinssetzung" zusammen, die im ästhetischen, ikonischen Prozess des Bildes geschieht. Die Idolatrie basiert somit auf dem ikonoklastischen Impuls, der in diesem ikonischen Prozess des Bildes verborgen ist. Hier fällt das binäre Modell von rituellem und ikonischem Prozess in sich zusammen. Nun können wir durch die ikonische Differenz des Bildes die Bildpraxis als einen kulturellen Akt beleuchten.

72 Ibid., S. 15.
73 Ibid., S. 26.
74 Boehm (1994b), S. 336.
75 2. Mose 32:1–35.
76 Boehm (1994b), S. 330.
77 Ibid., S. 331 (Anm. d. Verf.).

In einem Repräsentationssystem hebt das Bild sich selbst auf, um zu einem perfekten Bild zu werden bzw. um seinen Inhalt hervorzuheben.[78] Boehm hat dieses Paradox mithilfe der ikonischen Differenz, die im Bild verborgen ist, erklärt:

> „[…] dass die Bilder selbst Optionen ausüben, die entweder tendenziell bilderfreundlich bzw. bildstärkend sind oder auch bilderfeindlich, bildnegierend. Die Kriterien dieses inneren Bilderstreits […] lassen sich mittels des Theorems der ikonischen Differenz formulieren. In der spannungsvollen Beziehung, die sich im visuellen Grundkontrast zeigt, gibt es […] die Möglichkeit, dass Bilder ganz selbstvergessen in der Illusionierung von etwas Dargestelltem aufgehen oder – umgekehrt – ihr bildliches Gemachtsein betonen. In Extremis verleugnet sich das Bild als Bild ganz, um die perfekte Repräsentation einer Sache zustandezubringen.“[79]

Heutzutage scheint virtuelle Kunst dieses Ziel zu erreichen, indem sie eine perfekte Realität oder ein Lebewesen per se hervorbringt. Das heißt, ihr ikonischer Prozess verbindet Virtualität und Wirklichkeit, wodurch die Bildlichkeit des Bildes eher verborgen wird. Dies ist genau der Grund, wieso wir die Bildpraxis der virtuellen Kunst aufmerksam betrachten sollten. Der ikonische Prozess, der in der virtuellen Kunst beobachtet wird, richtet sich immer auf tatsächliche Lebendigkeit. Wie die Skulptur von Pygmalion zu einer lebendigen Frau transformiert wurde,[80] aktualisiert das Bild in der Idee der Lebendigkeit seinen ikonoklastischen Impuls. Die Bilder möchten nicht mehr leere Trugbilder bleiben. Wie in der *Artificial Life Art* oder *Bio Art* zu beobachten ist, verbirgt das Bild seine Bildlichkeit und manifestiert sich in Form eines echten Lebewesens. Indem es die Technologie aktiv aufnimmt, überwindet es seine Grenzen. Und damit erfüllt es unsere Erwartung bzw. unseren Glauben daran. Es stellt, als Wirklichkeit und Lebewesen, eine ästhetische, physikalische, biologische und soziale Beziehung zum Betrachter her.

Heutzutage ist in der virtuellen Kunst zu beobachten, dass das, was Simulacrum gewesen ist, Leben wird. Neben der Aktualisierung des ikonoklastischen Impulses wandelt das Bild sich zum Lebewesen oder zur Realität. In diesem Zusammenhang reden wir nicht mehr von der Analogie von Bild und Organismus, sondern von deren Verschmelzung oder Einheit. Bei der Bildpraxis in der virtuellen Kunst wird das Bild zu dem, was sowohl Bild als auch Nicht-Bild ist, wohingegen sich das Lebewesen oder die Realität zum Bild erklären. Die Bejahung dieser doppelten Existenz setzt immer die Transgression des Bildes voraus. Das heißt: In diesem Zusammenhang wird das Bild selbst zum Beinahe-Nichts oder Beinahe-Alles.

---

78 Um eine perfekte Illusion zu schaffen, täuscht das Bildmedium hier vor, dass es nicht existiert. In dieser Hinsicht bezeichnet Arthur C. Danto die Beziehung von Bildmedien und ihren Inhalten als „transparency theory“. Siehe Danto (1981), S. 158.

79 Boehm (1994a), S. 34.

80 Vgl. Stoichita (2008).

Diese Erweiterung des Bildbegriffs oder umgekehrt die Bildnegation, die neben dem Auftreten der virtuellen Kunst phänomenal beobachtet werden kann, können wir als Ende des Simulacrums oder als Ende des Bildes bezeichnen. Das Ende des Bildes bedeutet kein buchstäbliches Ende. Vielmehr sollte es als letzter Slogan betrachtet werden, der die Bildlichkeit des Bildes, die in der Transgression und Maßlosigkeit des Bildes verbleicht, beschützt, wie die Rede vom „Ende der Kunst" rhetorisch verstanden wurde. Die Dekonstruktion des Rahmens oder Paradigmas, die Danto und Belting in der Geschichte der Kunst vorgenommen haben, sollte in erster Linie für die heutigen Bilder geltend gemacht werden. Denn wie die Produktivität der Kunst, die vom klassischen Repräsentationssystem befreit ist, könnten die Bilder auch dadurch in eine neue Dimension springen, dass sie von dem Selbstverständnis als Simulacrum befreit werden oder umgekehrt dieses vervollständigen.[81] Die verschiedenen Nebenprodukte im so genannten Zeitalter der Technoscience wie etwa der Cyborg oder das Biofakt erwarten in dieser Hinsicht als Bilder behandelt zu werden. Der Terminus „Bildwesen" bezieht sich auf solche lebendige Bilder. Als Zusammensetzung aus Bild und (Lebe-)Wesen bezeichnet er das in der Bildpraxis erzeugte Lebewesen. Im heutigen technischen Paradigma bleibt das Bild nicht bloßes Bild, sondern realisiert seinen ikonoklastischen Impuls mithilfe der inneren Bewegung des Materials oder Mediums. In der Tat würde das Bild, das sich in einem Organismus manifestiert, je nach dessen Wachstum und Bewegung entstehen und absterben und seine Form würde im Verlauf dieser Veränderungen gebildet. Solche Bilder verkörpern die intrinsische Energie oder Logik des Materials.[82] Sie können zwar ihren Urheber haben, aber ihr Leben und ihre Figuration tragen eine potenzielle Möglichkeit in sich, ihr Leben oder ihre Form selbst zu entfalten. Das heißt: Sie sind autonom und unabhängig. Bildwesen als lebendige Bilder erschließen performative Kapazität und bilden sich selbst. Sie sind zwar lebend, aber in der Idee des Materials können sie sich der heftigen Diskussion um die Definition des Lebens entziehen. Dadurch gelingt es ihnen, die Bildlichkeit des Bildes, die in der heutigen Transgression des Bildes obsolet wird, zu bewahren.

So aktualisieren die Bilder ihren ikonoklastischen Impuls im ikonischen Prozess. Sie manifestieren sich nicht nur ästhetisch, sondern auch technisch. Die Kreativität oder Begierde des Menschen begegnet im Medien- oder Technologieparadigma dem ikonoklastischen Impuls des Bildes. Die Bilder als Lebewesen werden deshalb durch den ikonischen Prozess in die Naturgeschichte oder in die kulturelle Praxis eingegliedert. Und unsere Ikonologie verknüpft sich auch mit

81 Dies ist auch in der künstlerischen Praxis des letzten Jahrhunderts zu beobachten. Peter Weibel zufolge sind *Fluxus*, *Happening* und *Action Art* als die ersten künstlerischen Strategien zu verstehen, die Repräsentation auf mehreren Ebenen durch Realität ersetzten. Sie ersetzten beispielsweise das Bild eines Hundes durch einen echten Hund und das Bild des Schmerzes wurde in realen Schmerz transformiert. Neben dieser künstlerischen Tradition können wir heutzutage das Bild in der echten Aktion oder im tatsächlichen Leben ablesen. Siehe Weibel (2002), S. 664 ff.

82 Siehe Shin (2011).

Physik[83] oder Biologie[84]. In diesem Zusammenhang können wir vom „pictorial turn“[85] oder „iconic turn“[86] in der virtuellen Kunst reden. Die Bilder geben immer mehr als unsere Erwartung an sie zurück. Die Lebendigkeit des Bildes ist immer auf diese Transgression oder auf das Ende des Bildes bezogen. In dieser Hinsicht könnte der Ikonologie als der Wissenschaft von den Bildern ihre Aufgabe gestellt werden: Sie wird in der virtuellen Kunst eingesetzt, um die Lebendigkeit des Bildes in dessen ikonischem Prozess zu thematisieren.

1.3 Lebendigkeit des Bildes

Die Lebendigkeit des Bildes wird im Bildakt oder im ikonischen Prozess des Bildes – in unserem Sinne – aktualisiert. Das Bild zieht den Betrachter in seine ästhetische, technische und körperliche Beziehung hinein, indem es sich als ein Lebewesen manifestiert. In der immersiven virtuellen Kunst, die im 2. Kapitel behandelt wird, wird das Bild für den Betrachter zu einer Realität. Es referenziert sich selbst und aktualisiert den ikonoklastischen Impuls, den es in sich verborgen hält. Da aber die Selbsterkenntnis und die Aktualität des Bildes immer den Blick des Betrachters voraussetzen, sind Betrachter und Bild voneinander abhängig. Das Bild wird in der Interaktion mit dem Betrachter zu einer Realität und inszeniert die Selbstreflexion des Betrachters in einem Immersionszustand.

Wir können diesen Raum, der vom Bild erzeugt ist, als ikonischen Blickraum bezeichnen. Denn bevor der Betrachter auf ein Bild trifft, ist der Blick immer schon im Bild verborgen.[87] Wie der Betrachter mithilfe der Perspektive, in der sein Blick virtualisiert ist, mit einem virtuellen Blick also, der von seinem Körper abgelöst ist, das Bild erfährt, reagieren die zahlreichen virtuellen Blicke, die auf dem Bildschirm allgegenwärtig sind, in der immersiven virtuellen Kunst auf die Bewegung des Betrachters. Diese Animation des Bildes ist nichts anderes als ein Merkmal der Lebendigkeit des Bildes. Der Blick aus dem Bild blickt immer den Betrachter an, erweckt und konstituiert ihn.[88] Wie der Blick Gottes schließt er sich um den Betrachter und referenziert seine Existenz. Die „Ikonologie des Blicks“[89] wird für die Untersuchung über den Raum, in dem die Lebendigkeit des ikonischen Blicks wirkt, eingesetzt.

Im 3. und 4. Kapitel der vorliegenden Arbeit wird die Ikonologie des Körpers thematisiert. Wie die Ikonologie des Blicks nicht den Blick des Betrachters als

83 Siehe Belting (2001), S. 12.
84 Vgl. Mitchell (2008a), S. 61–67.
85 Ders. (1992).
86 Boehm (1994a).
87 Belting (2006a), S. 21.
88 Vgl. Didi-Huberman (1999).
89 Siehe Belting (2005c), ders. (2006), S. 121 und S. 123 sowie ders. (2008), S. 9–12 und S. 23.

externen Faktor, sondern den virtuellen oder ikonischen Blick behandelt, der im Bild verborgen oder in dieses übertragen ist, geht es bei der Ikonologie des Körpers um die Beziehung zwischen dem menschlichen Körper als Bildmedium und dem Bild. Im anthropologischen Verständnis von Belting ist das Bild immer auf den vorangehenden Körper bezogen. Das Bild repräsentiert und vertritt nicht nur den Körper, sondern es verändert ihn, interpretiert ihn neu und wird selbst dazu. In dieser Hinsicht versucht Belting eine Erweiterung der Idee des Körpers. Das heißt, für ihn ist der Körper „ein Sammelbegriff für alles, was man an ihm festmachen und mit ihm darstellen kann".[90] In unserem Sinne verknüpft die Lebendigkeit des Bildes sich daher mit der inneren Energie des Körpers als Bild oder Bildmedium. Das heißt, sie besteht in der Wechselbeziehung zwischen Körper und Bild. In diesem Zusammenhang geht es im 3. Kapitel um *Cyborg Art*. Denn *Cyborg Art* thematisiert die Wechselbeziehung zwischen Körper und Bild, d. h. die menschliche Existenz, die aus diesen beiden besteht.[91] Um es anders auszudrücken: In der Verschmelzung von Körper und Bild zu einer Kunstform spiegelt sich die allgemeine Beziehung dieser beiden. Die radikale Bildpraxis im oder am Körper, die heutzutage in der *Cyborg Art* zu beobachten ist, wird auf den Kontext der Bildwerdung des Körpers oder die Einkörperung des Bildes reduziert. So wie wir an dem Sinnbild der Verklärung Christi gesehen haben, dass der menschliche Körper zum Bild Gottes transfiguriert wird, ermöglicht Cyborg ebenfalls dem menschlichen Körper, sich selbst als ein Bild wiederzuentdecken. Der Körper manifestiert durch Bildwerdung seine Bildlichkeit. Und die Einkörperung des Bildes, die sich mit der Bildwerdung des Körpers kreuzt, erinnert uns an dessen ikonoklastischen Impuls.

Die Telepresence Art, die im 4. Kapitel behandelt wird, ist ein typisches Symptom der Bildpraxis des Cyborg. Sie erweitert die menschlichen Sinne mithilfe einer Prothese und im Paradigma *actio in distans* schreibt sie dem Menschen göttliche Kraft zu.[92] Der Betrachter kann durch die bildliche Repräsentation allgegenwärtig sein und die Realität steuern. Deshalb wird die ikonische Erfahrung des Bildes sowohl sinnlich als auch realistisch erlebt. Aber in der *Telepresence Art* wird das Subjekt der bildlichen Erfahrung immer von der bildlichen Realität überwältigt. Das heißt, der Glaube an die Repräsentationsfähigkeit, die durch die heutigen technischen Bilder[93] oder die wissenschaftlichen Bilder rehabilitiert ist,[94] wird in der Bildpraxis der Telepresence Art vorausgesetzt. In der Tat: Ist die Identifika-

90 Belting (2002b), S. 35.

91 Siehe Krois (2001), S. 3.

92 Vgl. zum Prothesengott Freud (2001).

93 Vilém Flusser bezeichnet „ein von Apparaten erzeugtes Bild" als „das technische Bild". Flusser (1994), S. 13; siehe auch ders. (2000).

94 Peter Weibel zufolge akzeptiert – anders als die moderne Kunst, die vom Repräsentationssystem Abstand hält – die Wissenschaft „die Optionen, die auf technischen Maschinen basierende Bilder für die Repräsentation der Realität bieten, umstandslos." Weibel (2002), S. 670.

tion der bildlichen Realität mit der Wirklichkeit[95] nicht sowohl Voraussetzung der *Telepresence Art* als auch das einzige Kriterium, das die Bildpraxis der *Telepresence Art* von der Bildpraxis in der virtuellen Realität unterscheidet? Die Bilder, die von Teleroboter oder Sehmaschine, die nur um ihrer selbst willen Sichtbarkeit produzieren,[96] erzeugt werden, passen ihre repräsentative Ordnung dem Betrachter an und beleben wiederum den Bildglauben.

Den Bildraum als „living environment"[97] im Auge, hat Oliver Grau immersiv-interaktive Kunst, telematische Kunst und genetische Kunst als Subgenres der virtuellen Kunst betrachtet.[98] Aber wenn nicht vom Raum, sondern vom potenziellen Leben die Rede ist, dann können wir virtuelle Architektur neben der *Cyborg Art* in die virtuelle Kunst einbeziehen. In diesem Zusammenhang konzentriert sich das 5. Kapitel, das virtuelle Architektur behandelt, nicht auf die virtuelle Raumwahrnehmung, sondern auf das Prinzip der architektonischen Formbildung. In der heutigen virtuellen Architektur können wir die Realisierung des Begehrens des Bildes, das die Architektur ersetzen möchte, beobachten. Es geht allerdings nicht nur um die entwickelte Illusionstechnik, sondern auch um die Aktualisierung der Potenzialität. In der Tat erhält der heutige „digital arbeitende" Architekt die Form des Gebäudes durch einen automatisierten Computerprozess und verwirklicht diese in dem so genannten *total flow* als echte Architektur. In diesem automatisierten Prozess wird die Form der Architektur selbst generiert und in einem Material aktualisiert. Das heißt: In der Architekturpraxis wird die schöpferische Rolle des Architekten stark beschränkt und das Bild wird selbst zur Architektur. Heutzutage erinnert uns der Einsatz von digitalen Medien und intelligenten Materialien an das Prinzip der architektonischen Formbildung, das in der Natur vorhanden, aber bisher noch nicht thematisiert ist. In der Tat beweisen die Formen, die, wie etwa Zufallsbilder, aus der Natur selbst entstanden und generiert sind, dass Bilder in einem Material durch ihre eigenen Energien verändert und generiert werden können. Die Aktivität der Formen assoziiert immer die Materialität. Die Bilder erschließen in ihrem Material die performative Kapazität oder umgekehrt trägt das Material eine formgenerierende Kraft in sich.[99] Die Bilder bilden sich selbst. Die Imagination des Bildes animiert die potenzielle Lebendigkeit des Materials und damit wird virtuelle Architektur zum Leitbild der Bildpraxis der virtuellen Kunst.

In diesem Zusammenhang thematisiert die Ikonologie des Materials[100] nicht nur die Materialität des Bildes, sondern auch dessen tatsächliche Lebendigkeit. Kunstwollen und Bildmedien setzen einander voraus und die Verschmelzung von

95 Vgl. in dieser Hinsicht Benoît Mandelbrot, Gründer der Fraktal-Theorie, hat festgestellt: „Seeing is believing." Mandelbrot (1983), S. 21.
96 Siehe Virilio (1989).
97 Grau (2003), S. 7.
98 Ibid., S. 3.
99 Siehe Morris (1995).
100 Vgl. Wagner (2001).

Virtualität und Wirklichkeit bzw. von Bild und Lebewesen wird auch gerechtfertigt. Bildwesen manifestieren sich immer in einem Material. Im 6. Kapitel wird diese Transgression des Bildes als Phänomen betrachtet. Die heutige *Artificial Life Art* und *Bio Art* sind moderne Varianten des Mythos von Pygmalion. Wie im Prozess das, was Simulacrum gewesen ist, zu Leben wird, wird die Koexistenz von Idolatrie und Ikonoklasmus inszeniert und die Lebendigkeit des Bildes im künstlerischen, wissenschaftlichen und rituellen Kontext rekonstruiert. In diesem Zusammenhang sind Jutta Webers Thesen über unsere Realität wie etwa von der „Technisierung des Lebendigen"[101] und der „Verlebendigung der Technik" als Hinweise auf die Erweiterung der Bildpraxis oder umgekehrt auf die Reduktion des Lebensphänomens zu betrachten. Wir können zwar nicht definieren, was genau Leben ist, aber die Kreativität des Menschen oder die Produktivität des Bildes würden in der Analogie mit dem Lebensphänomen die Geschichte der Natur kontinuierlich revidieren. So wird das Ende des Bildes oder das Ende des Simulacrum in Beziehung zu der Natur im Übergang thematisiert. In der heutigen Transgression des Bildes besäße die Bildpraxis einen Teil der Naturwissenschaft und unsere Ikonologie begegnete der Biologie. Die Bilder konstituieren mit uns zusammen ein Kollektiv und greifen immer mehr in unsere Gesellschaft ein. Deshalb können wir, wie die Künstler in der Renaissance, mit der Ikonizität des Bildes an der ethischen Auseinandersetzung der Lebenswissenschaft teilnehmen. Die Bildtheorie oder die Ikonologie würden zu allgemeinen Wissenschaften und dienten als Fenster, die die Welt oder etwas Unsichtbares sichtbar machen.[102]

Schon im Jahr 1746 hatte Charles Batteux Malerei, Skulptur, Musik, Dichtung, Tanz, Architektur und Redekunst in die freien Künste einbezogen, die im Prinzip der Nachahmung der schönen Natur begründet sind.[103] Aber wir haben nicht die Absicht, die Lebendigkeit des Bildes als Prinzip oder Kriterium der virtuellen Kunst, die aus interaktiv-immersiver Kunst, *Cyborg Art*, *Telepresence Art*, virtueller Architektur, *Bio Art* und *Artificial Life Art* besteht, zu definieren. Ein solcher Versuch wäre nicht nur willkürlich, sondern auch problematisch in Bezug auf die Bildpraxis der virtuellen Kunst, die als Flux und Instabilität charakterisiert wird.[104] Deshalb richtet sich unser Augenmerk eher darauf, mit Blick auf die Lebendigkeit des Bildes die Transgression des Bildes, die in der virtuellen Kunst phänomenal zu beobachten ist, zu erfassen. Auf welche Weise leitet die Aktivität des Bildes in der ästhetischen Dimension den Wandel der Wirklichkeit? Unsere Ikonologie, die die Transgression des Bildes verfolgt, soll das Begehren des Bildes und dessen Realisierung dadurch aufzeigen, dass sie ihr Augenmerk auf den ikonischen Prozess des Bildes richtet.

---

101 Weber (2003), S. 139; siehe auch Reichle (2005).

102 Zum Bild als *fenestra aperta* Alberti (2000b), I. 19, S. 224; vgl. Hogrebe (2006), S. 379.

103 Batteux (1746); zum Werdegang der bildenden Künste siehe Tatarkiewicz (1980), S. 20 f., Kristeller (1951) sowie ders. (1952).

104 Siehe Buci-Glucksmann (2002).

2 Bild und Blick – Immersive Kunst

2.1 Bild und Immersion

Die Reise ins Bild ist Asiaten vertraut. In ihren vielen wohlbekannten Legenden kommen die Menschen ins Bild hinein oder es kommen umgekehrt die Figuren aus dem Bild heraus. Außerdem ist der Paravent (屏風) ein gutes Beispiel, das zeigt, auf welche Weise das Bild in ihrem Alltag den Raum des Betrachters teilt und charakterisiert.[1] In der westlichen Kultur ist dieses Phänomen als eine noch stärkere Tradition angesiedelt. Während es bei der Bilderfahrung der Asiaten nicht um die realistische Repräsentation, sondern um ihr ästhetisches Verhalten geht, scheint es, dass die Abendländer sich eher für die Ausführung der Illusion und die Entwicklung der Illusionstechnik in der physikalischen und phänomenalen Dimension interessieren; dafür sind etwa die pompejische Wandmalerei, die barocke Deckenmalerei[2], das Panorama[3], die heutige virtuelle Realität[4] u. a. starke Beweise. Illusionistische Bilder dieser Art üben mit ihrer überwältigenden Realitätsnähe einen starken Einfluss auf die Realität des Betrachters aus.

Wenn man also davon ausgeht, dass es einer der wichtigen Anlässe von Bildpraxis war, mit dem Bild den realen Raum zu verändern und zu erweitern und in einen virtuellen Raum zu verreisen, dann ist die heutige virtuelle Kunst in Bezug auf die technische Verwirklichung dieses menschlichen Begehrens zu verstehen. Nicht zuletzt sollte die so genannte immersive Kunst, die heutzutage Konjunktur hat, als eine Terminologie verstanden werden, die auf eine technische Lösungsmöglichkeit des Kunstwollens zur Realisierung der langen Sehnsucht von Menschen, im Bild zu sein, verweist. Denn Immersion ist zwar eine Terminologie, die von der Interface-Technologie in der Computerwissenschaft herrührt, aber sie sollte auf der noch komplizierteren Ebene, das heißt in Bezug auf den Status des Bildes oder auf das Verhalten des Betrachters, beleuchtet werden. Denn auch wenn die Immersionserfahrung von dem technischen und medialen Einfluss nicht unabhängig sein kann, liegt sie im Prinzip im großen Rahmen der Beziehung zwischen Mensch und Bild. Diese Erfahrung birgt also eine unsichtbare interaktive Beziehung zwischen den beiden in sich.

In diesem Zusammenhang stützt Oliver Grau sein bahnbrechendes Buch über virtuelle Kunst auf folgende Hypothesen. Erstens: Indem er virtuelle Kunst in der Kunstgeschichte der Illusion und Immersion zuordnet,[5] betont er zu Recht,

1 Über den chinesischen Paravent als Bildmedium siehe Wu Hung (1996).
2 Über die illusionistische Deckenmalerei siehe Sjöström (1978) und Burda-Stengel (2001).
3 Siehe Oettermann (1997).
4 Siehe Grau (2001).
5 Grau (2003), S. 4.

dass virtuelle Realität sich schließlich auf die Frage nach der Beziehung zwischen Mensch und Bild reduzieren lässt.[6] Zweitens: Virtuelle Realität ist im Grunde immersiv[7] und diese Immersionserfahrung ist in der repräsentativen Funktion des Bildes und dem Präsenzgefühl des Betrachters begründet.[8] Drittens: Diese Immersion geht davon aus, dass der Betrachter von dem perfekten Illusionsmedium, das unseren Sinn täuscht, gefangen genommen wird, so dass er je nach bildlicher Logik handelt und fühlt.[9]

Grau postuliert, dass die hohe Qualität der Immersion oder die Präsenz im Bild durch die Maximierung des Realismus erlangt werde.[10] Ihm zufolge unterscheidet sich Immersion von der Erfahrung des *trompe-l'œil* oder der illusionistischen Malerei, die medial eingeschränkt ist, weil diese Art Malerei einen entscheidenden Nachteil durch die hermetische Wirkung und die Aufhebung des Rahmens hat.[11] Außerdem unterscheidet er Immersion von der Reise im Traum oder von der literarischen Darstellung, etwa in der Ekphrasis oder im *Chatting*. Seiner Definition nach besteht Immersion darin, dass der Betrachter in dem 360°-Raum, den das Bild bietet, „critical distance to what is shown" abschafft und „emotional involvement in what is happening"[12] erhöht. Mit anderen Worten integriert das Bild in der virtuellen Kunst „the observer in a 360° space of illusion, or immersion, with unity of time and place".

In dieser Hinsicht können wir seine Perspektive, die den Ansatzpunkt der vorliegenden Studie bilden wird, wie folgt zusammenfassen. Erstens basiert Immersion im Prinzip auf einer Bilderfahrung, auch wenn sie „polysensorily" wahrgenommen wird.[13] Zweitens: In einem immersiven Umfeld wird das Bild selbst zu einem perfekten Raum. Drittens ist das Präsenzgefühl des Körpers im Bildraum von der Aktivität der Bildmedien nicht unabhängig.

Diese drei Thesen sind als eine zu starke Reduktion des Begriffs „Immersion" zu sehen. Aber diese Reduktion scheint bei dieser Studie, die von der Beziehung zwischen Bildmedium und dessen Betrachter handelt, unvermeidlich zu sein, ebenso wie bei Grau, der über die virtuelle Kunst im Bezug auf das Medienparadigma geschrieben hat. Immersion ist im engeren Sinne eine Terminologie, die sich nicht auf ein Attribut des Bildes, sondern auf das ästhetische Verhalten des Betrachters bezieht. Mit anderen Worten: Sie verweist nicht auf das Bild, sondern auf die Art und Weise, wie das Bild sich auf den Betrachter bezieht, denn sie wird de facto durch Interaktion zwischen dem technischen Umfeld, das vom Bildmedium konstituiert ist, und der Wahrnehmung des Betrachters erzeugt. Die alten Griechen

6 Ibid., S. 5.
7 Ibid., S. 15.
8 Ibid., S. 14.
9 Ibid., S. 17.
10 Ibid., S. 14.
11 Ibid., S. 15 f.
12 Ibid., S. 13.
13 Ibid., S. 14.