

Ikonik und Architektonik

Eduard Führ

I. Die Wende zum Bild

Ikonik

Es war vor allem und vor allen anderen Max Imdahl, der seit Mitte der 60er-Jahre des 20. Jahrhunderts sowohl in Einzelinterpretationen von Bildern wie in theoretischen Abhandlungen die Bildlichkeit des Bildes ernst nahm. 1984 veröffentlichte er eine *Ikonik*, die er seit der zweiten Hälfte der 1970er-Jahre in Vorlesungen vorgestellt und diskutiert hatte. Sie hat zwei methodische Grundpositionen:

In Abgrenzung zur Rückführung des Sinns eines Werkes auf dessen Autoren oder auf den jeweiligen Betrachter wie in der Rezeptionsästhetik, ebenfalls im Unterschied zu historischem Positivismus, zu Stilgeschichte, Ikonografie, Ikonologie und zu einer Deduktion eines Kunstwerkes aus der Gesellschaft, in dem es entstand, war für Imdahl jedes Bild ein einzelnes, eigenes und autochthones Kunstwerk, dessen Narration in einem Akt voraussetzungslosen, nicht durch vorgegebene Begriffe bestimmten, erarbeitenden Sehens, dem von ihm sogenannten „sehenden Sehen“, erkannt werden musste. Imdahls Interesse galt darüber hinaus der zeitgenössischen Moderne, die in den 1960er-Jahren von der an handwerklicher Tradition orientierten bürgerlichen Kultur („Kunst kommt von Können“) im konservativen Kulturverständnis („Verlust der Mitte“) diskriminiert und von der klassischen Kunstgeschichte mit Absicht („Kunstgeschichte kann sich der Kunst erst zuwenden, wenn sie Geschichte geworden ist“) übergangen wurde, auch, weil sie keine Methoden zu Analyse und Verständnis hatte. Imdahl hingegen widmete sich der zeitgenössischen Moderne, weil er sie als großartige Kunst erkannte und weil er sah, dass sie seine eigene Methode forderte und förderte. Seine dort gewonnene und entwickelte Methode wendete er mit großem Erkenntnisserfolg auch auf Werke der traditionellen Kunst, vor allem an Giotto's Fresken, an.¹ Imdahl war eingebunden in die Gruppe um ‚Poetik und Hermeneutik‘, die Ikonik entwickelte er aber vorwiegend in Auseinandersetzung mit den künstlerischen Werken und ihren Interpretationen sowie mit Künstlertheorien moderner Künstler.

Gottfried Boehm, der aus Imdahls Institut hervorgegangene Basler Kunsthistoriker (nicht zu verwechseln mit dem Kölner Architekten Gottfried Böhm), brachte die *Ikonik* Imdahls in einen allgemeinen *Iconic Turn* ein.²

Pictorial turn

Parallel zur methodischen Entwicklung einer Ikonik und der konkreten Durchführung auf der Basis der Ikonizität der Kunstwerke verlief ein Diskurs über die Bildlichkeit der Kommunikation und Erkenntnis im Alltag. In den 1960er-Jahren erschienen Rudolf Arnheims Bücher, die den Zusammenhang von visueller Kunst und Denken bzw. von visueller Wahrnehmung und Denken abhandelten und die neben das begriffliche Denken das anschauliche Denken (so der Titel seines Buches *Visual Thinking* in der deutschen Übersetzung)³ stellten. Hier ging es zwar auch um Kunst, aber weniger um ein einzelnes Werk und seine werkadäquate Erkenntnis. John Berger nahm dies mit seinen Mitautoren 1972 auf und weitete das Gegenstandsfeld auch auf die Werbung und die Alltagskommunikation aus.

Unabhängig von diesen psychologischen und sozialpsychologischen Untersuchungen, angeregt durch philosophische und wissenschaftstheoretische Ansätze konstatierte William J. Thomas Mitchell 1992 in Bezug auf Richard Rortys Charakterisierung der Geschichte als Abfolge von ‚turns‘ einen *pictorial turn*. Rorty habe die Antike als an Dingen, das 17. bis 19. Jahrhundert als an Ideen und die gegenwärtige aufgeklärte Philosophie als an der Sprache orientiert gesehen, wobei er den letzten ‚turn‘ dann folgerichtig als ‚linguistic turn‘ bezeichnet habe; hier würden Gesellschaft, Natur oder etwa das Unbewusste als Texte genommen.⁴ Mitchell meint nun, einen neuen ‚turn‘ zu erkennen, den ‚*pictorial turn*‘, den er in der Semiotik bei Peirce, in der ‚language of art‘ bei Goodman und in der ‚Grammatologie‘ bei Derrida begonnen und dann in kritischer Weise vor allem bei Wittgenstein, der ‚Frankfurter Schule‘, Debord und Foucault fortgesetzt sieht. Für Mitchell war der *pictorial turn* damals (1992) ambivalent, er sieht zum einen noch nie da gewesene Möglichkeiten der visuellen Simulation, zum anderen die Gefährdung des Subjekts durch auf es einwirkende und es bestimmende Bilder.

Dieses letztere, kritische Verständnis eines *pictorial turns* war als Kritik unmittelbarer Sinnlichkeit eine der Grundpositionen der Frankfurter Schule und der Kritischen Psychologie,⁵ sie war im Zusammenhang des Golfkrieges bereits 1991 von Virilio formuliert worden, denn in der Öffentlichkeit zeigte sich überdeutlich, dass ein wichtiger Teil der amerikanischen Kriegsführung darin bestand, die Kriegsführung der Weltöffentlichkeit gegenüber durch eigennützige und gezielte Politik der Bilder zu legitimieren.

Mitchell hingegen entscheidet sich für die positiven Möglichkeiten des *pictorial turn*; es sei nun die Erzeugung einer neuen Kultur, die allein auf Bildern beruht, in dem globalen Maßstab möglich, den Marshall McLuhan mit seinem ‚Global Village‘ angedacht habe. Das Bild sei keine Rückkehr zur metaphysischen Präsenz, sondern „a complex interplay between visibility, apparatus, discourse, bodies, and figurality.“⁶

Dem Text von Mitchell wurden – ich vermute von der Redaktion von *Artforum* – sechs Bilder, genauer gesagt, sechs fotografische Aufnahmen von Kunstwerken (ein Bild und fünf Skulpturen/Installationen; u. a. von Daniel Buren, Richard Serra und James Tyrell) beigegeben, auf die im Text mit keinem einzigen Wort eingegangen wird. Ich möchte das nun hier nachholen, muss mich aber auf die Werke von Richard Serra und James Tyrell beschränken (Abb. 1, 2).

Richard Serras Skulptur stand damals im Cour d'honneur des Erbdrostenhofs in Münster (Westfalen), einem von Conrad Schlaun gebauten Stadtpalais, der eigenartig auf einem dreieckigen Grundstück situiert ist. Die Skulptur wurde von der Straße aus aufgenommen, sodass das Eingangstor zum Ehrenhof im Vordergrund steht und so eine Art ästhetische Schranke zur Skulptur bildet, die Fotografen und Betrachter sind zur Skulptur distanziert; zudem ist die Fassade verdeckt. Der vom Fotografen gewählte Standpunkt vor dem Tor bewirkt zudem, dass die beiden oberen Ränder der beiden Stahlkonchen durch die perspektivische Verzerrung mit dem Bogen des mittleren Fensters des piano nobile korrespondieren, die Skulptur also als integrierter Teil der Fassade angesehen wird. Nicht



Abb. 1: Abbildung einer fotografischen Aufnahme eines Kunstwerkes von Richard Serra in *Artforum* 1992

kommuniziert in der fotografischen Aufnahme der Skulptur wird hingegen die Veränderungen der Beziehungen zwischen Skulptur, Raum des Ehrenhofes und Fassade beim Betreten des Hofes und das Raumerlebnis im Inneren der Skulptur.

Die Installation von James Tyrell wird ebenfalls als fotografische Aufnahme abgedruckt, die Abbildung in *Artforum* hat eine Größe von 6 x 4 cm (geschätzt). Die rechteckige blaue Fläche hat höchstens eine Größe von 1,5 cm x 2,5 cm. Die grob gerasterte Abbildung der fotografischen Aufnahme kann weder die Raumwirkung des Blaus noch die Wahrnehmungsanstrengungen noch das Scheitern des Wahrnehmens präsentieren.

Die affirmative Richtung des *Pictorial turn* wird von Mitchell auf Herbert Marshall McLuhan und seinen Publikationen aus den 1960er-Jahren (*Die Gutenberg Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*, 1962 und *Understanding Media*, 1964) mit seiner immer wieder zitierten Aussage ‚the medium is the message‘ (McLuhan 1964) bezogen. Ende der 1970er-Jahre geschrieben und 1986, sechs Jahre nach dem Tod von McLuhan, von Powers veröffentlicht (dt. 1995) entwarf er zudem ein ‚Global Village‘, womit ein zentraler Begriff geprägt war.

Die neuen Medien waren für McLuhan Instrumente der Erweiterung und Veränderung der menschlichen Sinne. Schon in früheren Schriften wie z. B. in seinem Buch *Die Gutenberg Galaxis* ging es ihm um ein Denken, ein galaktisches Denken, das im Unterschied zur formal gesicherten und linear verlaufenden abendländischen Rationalität multidimensional und sinnlich komplex mit Assoziationen, Widersprüchen und Basteleien arbeitet und Ganzheiten anstrebt.

Während das klassische Denken Distanz zu dem zu gewinnen sucht, worüber es nachdenkt, strebt McLuhan eine Integration an. Er beginnt auch mit einem entsprechenden Zitat von Nathaniel Hawthorne: „Ist es nicht eine Tatsache..., daß unter dem Einfluß der Elektrizität die Welt der Materie zu einem großen Nerv wurde, welcher über tausende von Meilen in einem atemlosen Punkt der Zeit

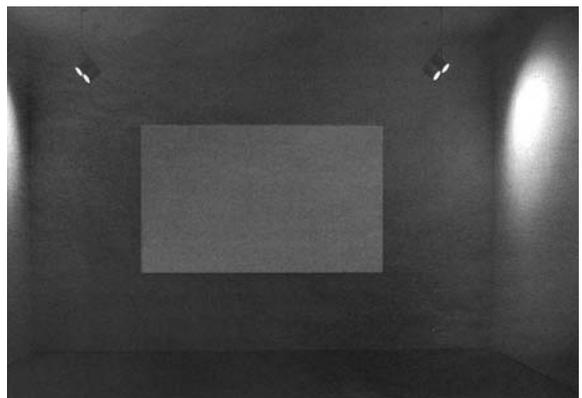


Abb. 2: Abbildung einer fotografischen Aufnahme eines Kunstwerkes von James Tyrell in *Artforum* 1992

vibriert? Vielleicht ist der runde Globus ein riesiger Kopf, ein Gehirn, welches Instinkt mit Intelligenz verbindet? Oder sollten wir nicht eher sagen, er ist selbst ein Gedanke, nichts als ein Gedanke, und nicht länger die Substanz, für die wir ihn angesehen haben!"⁷

Er entwickelt dann seine eigene Sichtweise am Beispiel der ‚Apollo 8 Mission‘. Die Apollo-Astronauten waren 1968 mit einer Kamera ins All geschickt worden und hatten sie dann in einer Liveübertragung auf die Erde gerichtet. McLuhan beschreibt den Effekt so: „Alle, die wir damals zuschauten, erlebten eine gewaltige reflexive Resonanz. Wir ‚entäußerten‘ und ‚verinnerlichten‘ zur gleichen Zeit. Wir waren gleichzeitig auf der Erde und auf dem Mond. ... Ein Zwischenraum entstand, in dem nur noch Schwingung war: ein Resonanzraum, ein rasonierendes Intervall hatte sich gebildet. ...“⁸

Mit Resonanzraum meint McLuhan ein Phänomen, das er im Verlaufe seines Textes auch als akustischen Raum bezeichnet: „Der akustische Raum ist eine Heimat für jeden, der nicht von dem alles-auf-einen-Zeitpunkt setzenden, uniformen Ethos des Alphabets besiegt wurde. ... Es gibt keine Grenzen um den Ton. Wir hören aus allen Richtungen gleichzeitig. ... Der Schall trifft uns von oben, von unten, von allen Seiten. Er dringt, wie Lusseyran es ausdrückte, durch uns hindurch und wird selten von der Dichte physischer Objekte aufgehalten.“⁹

Mit einem weiteren Beispiel aus der psychologischen Gestalttheorie macht er deutlich, was er mit dem Zwischenraum, mit dem akustischen Raum meint. Für McLuhan ist es die Potenzialität des Grundes, aus dem in einer individuellen Konzeption (Empfängnis) eine Figur generiert wird, das ‚Nichts‘, das alles in sich birgt.

Ich möchte jetzt nicht weiter auf diese metaphysische und ein wenig an Meister Eckhart erinnernde Theorie eingehen, auch nicht auf die Substitution des Rasonierens durch Resonanz, sondern herausstellen, was McLuhan daraus für den Alltag ableitet, was er also unter dem Begriff des ‚Globalen Dorfes‘ versteht. Es sind die neuen Medien, die uns nun eine völlige Umstrukturierung des alltäglichen Handelns und Wandeln ermöglichen. Strukturen enthierarchisieren und dezentralisieren sich, ein ‚elektronisches Patchwork‘ entsteht, Zeit und Raum lösen sich auf: „Halten wir aber einen Augenblick inne. Wohin führt diese Beschleunigung der Technologie? Wie werden die Menschen psychologisch betroffen? Als ersten Schritt gehen wir nochmals zu unserer Analyse der Satelliten zurück: Er verfügt über eine herausragende Eigenschaft – er dezentralisiert seinen Benutzer, ähnlich wie der Telegraph und das Telephon es tun. Der Satellit wandelt den Nutzer in körperlose Information. Wenn eine Beziehung zwischen Computer und Sendeeinrichtungen einmal eingerichtet ist, wird der

Nutzer überall zugleich sein. Was aber wirklich neu am Satelliten ist: Er verdichtet und beschleunigt den Prozeß, in dem die Nutzer überall zugleich sein werden. Man kann gleichzeitig an jedem Terminal auf der Erde und im Weltraum, das zum Netz Zugang hat, erscheinen.“¹⁰

Ich möchte nicht weiter ins Detail gehen, sondern mich noch einmal auf das neo- oder technoromantische Eingangszitat von Nathaniel Hawthorne beziehen: Die Welt ist ein einziges Hirn, der Einzelne ist Part des Hirns und löst sich im Denken auf. Damit ist er zugleich überall; die Welt implodiert zu einem Dorf, zu einem *Global Village*, in dem alles allen bekannt ist. Für McLuhan wäre dies die Vollendung der Aufklärung. Im *Global Village* ist man in der Lage und in der Notwendigkeit (denn sonst löste sich das *Global Village* auf), alles das, wozu man bisher Architektur brauchte – nämlich um den Menschen Lebensmöglichkeiten zu verschaffen – durch neue Medien abzulösen und die Menschen völlig von jeder materialen Beschränkung und Bindung zu befreien.

Mit dem *Second Life* wird McLuhans *Global Village* wortwörtlich genommen; aus einem fragwürdigen, aber immerhin kulturphilosophischen Konzept von einigermaßen intellektueller Substanz bei McLuhan wird hier nun eine primitive, ästhetisch banale und künstlerisch indiskutable Alltagsfantasie (die immer so aussieht, als sei sie ein von pubertierenden Pennälern entworfenes Ferienresort), der gerade das alles fehlt, wofür sie ausdrücklich wirbt: Kreativität, Freiheit, Selbstbestimmung: „In *Second Life* können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen wie sonst in keiner anderen Onlinewelt. Treten Sie ein, suchen Sie einen ‚Sandbox‘-Bereich, und beginnen Sie mit dem Entwurf eigener Objekte. Die Möglichkeiten in *Second Life* sind nahezu unbegrenzt. Hier einige Beispiele: Erkunden Sie...

Eine grenzenlose Welt voller Überraschungen und Abenteuer.

Erforschen Sie eine lebendige 3D-Landschaft voller erstaunlicher Orte und fesselnder Sehenswürdigkeiten.

Besichtigen Sie Wohngegenden, Einkaufszentren, Nachtclubs, Sportstadien, Kirchen, Bibliotheken und noch vieles mehr. So ziemlich alles, was es in der realen Welt gibt, werden Sie auch in *Second Life* finden.

Erleben Sie Abenteuer in Schlössern, Raumstationen, Verliesen, Städten im Wilden Westen oder hoch oben in den Wolken. Lassen Sie Ihre Träume lebendig werden.

Gehen Sie zu Fuß, fahren Sie mit dem Zug, oder reisen Sie in einem Flugzeug oder einer fliegenden Untertasse. Gondeln, Sportwagen, mechanische Einhörner, mächtige Schlachtschiffe, Riesenschnecken, qualmende Riesenroboter oder Besen, die durch die Lüfte fliegen mit einer Prise

Sternenstaub. Sie können sich aber auch allein mit der Kraft Ihres Willens fortbewegen, denn jeder Bewohner in Second Life besitzt die angeborene Fähigkeit der Teleportation und des Fliegens.“¹¹ (Abb. 3)

Kann es einen *pictorial turn* zum Bild in der Architektur geben? Wird es dann überhaupt noch Architektur geben müssen? Um das zu entscheiden, müssen wir uns grundsätzlich dem Bildbegriff und dem Verständnis von Architektur zuwenden.

Was ist ein Bild?

Ich hatte schon bei der Darstellung des Gründungsartikels des *pictorial turns* von Mitchell (1992) darauf hingewiesen, dass in diesem für mein eigenes Verständnis von Bild ziemlich unreflektiert Abdrucke von fotografischen Aufnahmen von Kunstwerken der Malerei bzw. der Plastik auftauchen.

Was ist eigentlich ein ‚Bild‘?

„im *bild* liegt die vorstellung eines unter der schaffenden, gestaltenden, knetenden, stozenden, schnitzenden, hauenden, gieszenden hand hervorgegangnen werks.“¹² Bild, bilden und Bildung lassen sich auf den gleichen Wortstamm zurückführen. Zudem sind die Wörter ‚Bild‘ und ‚Bau‘ in dem, was sie benennen, gar nicht so weit voneinander entfernt. Beim Wort ‚Bild‘ schwingt immer auch mit, dass es eine Sekundärwirklichkeit (bei den Gebrüdern Grimm wird die oben angeführte Erläuterung dann auch ergänzt durch die Anmerkung, dass „der schöpfer, meister, figulus ... es nach etwas anderm, das schon da ist, gemacht“ hat) ist, die sich – wie auch immer – auf eine Primärwirklichkeit bezieht.

Ich würde zunächst einmal vier Verständnisse unterscheiden:

1. Mit der Benutzung des Wortes ‚Bild‘ wird eine Aussage über den Realitätsstatus gemacht; hier unterscheiden sich Abbild, Nachbildung, Simulation oder Vor-/Urbild.

2. ‚Bild‘ ist eine visuelle Abbildung (sei es als Foto, als Dia, als Beamerprojektion, als Film oder Fernsehen); damit unterscheidet es sich von einem beschreibenden und schildernden Text, von akustischer Lautmalerei oder von Programmmusik.

3. ‚Bild‘ ist eine Klassifizierung von Dingen; dabei ist es gedacht als gemaltes Bildwerk. Damit unterscheidet es sich von einem fotografischen Abzug, von einer Filmrolle, aber auch von einem Schuh, von einem Auto oder von einem Bauwerk.

4. ‚Bild‘ ist ein Medium der Aussage, der Kommunikation, des Austausches und der Aneignung; es unterscheidet sich hier von Literatur, Film, Skulptur oder Architektur.

Ich werde mich im Folgenden mit dem Bildwerk und in einem dann anschließenden weiteren Kapitel mit dem Bauwerk beschäftigen und greife dabei natürlich auf Vorarbeiten zurück.

II. Die Bildlichkeit eines Bildwerks

Innerhalb der Bildwerke hat das Wort ‚Bild‘ meines Erachtens fünf Bedeutungen, die ich an einem Kunstwerk von Jasper Johns erläutern und diskutieren möchte (Abb. 4).

Bild-Ding

Bild bezeichnet das materiale Ding, das aus Holz, Leinwand, Papier, Glas und chemischen Substanzen wie Ölfarbe, Wasserfarbe, Tusche, lichtempfindliche Chemikalien, Oberflächenbeschichtungen, Pixeln, Lichtpunkten etc. besteht. Es hat eine konkrete Größe, ein spezifisches Gewicht, seine Geschichte und Konvenienz, sein ‚Hier und Jetzt‘ und deshalb auch seine spezifischen Kontexte (eines Ritus‘, einer Sammlung, einer Ausstellung). Ich kann das Ding umdrehen und von der Rückseite betrachten; das Bild-Ding – wie ich es sprachlich unterscheidend bezeichnen möchte – ist das, was man bei einer Kunstauktion kaufen und das man besitzen kann. Man kann ein bemaltes Bild-Ding fotografieren und abdrucken, dann wird es jeweils zu einem neuen Bild-Ding.



Abb. 3: Intro-Seite von Second Life

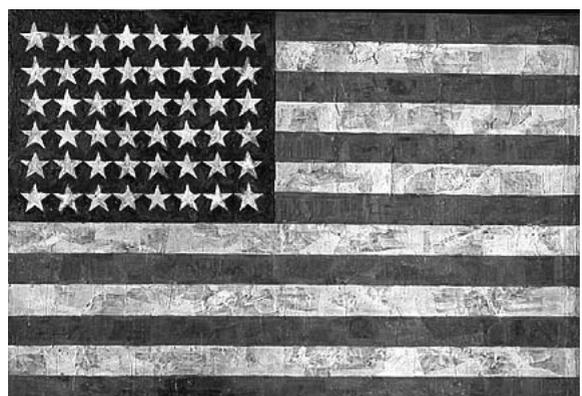


Abb. 4: Jasper Johns ‚The Flag‘ (1954/55)

Bei diesem Verständnis von Bild müsste man bei dem hier erfolgten Abdruck (vgl. Abb. 4) mit René Magritte sagen: Ceci n'est pas The Flag. Dieses befindet sich nicht hier in diesem Buch, sondern im ‚Museum of Modern Art‘ in New York. Es handelt sich um zwei unterschiedliche Entitäten, um das Original und eine seiner Abbildung, wobei die Abbildung eine abgeschattete Wirklichkeit des Originals ist. Gleichwohl haben beide ihr eigenes Sein (Ölfarbe auf Holz/gerasterte Druckerfarbe auf Papier), ihr eigenes Hier und Jetzt, ihre eigene Geschichte.

Painting

Es gibt einen zweiten Bildbegriff, das sind die auf eine nun als spezifische Form und Fläche genommene Oberfläche (in der Regel ist es nur eine Seite) dieses Dings wie auch immer aufgebrauchte Substanzen, seien es Ölfarbe, Kreide, Mosaiksteinchen oder was auch immer. Dies ist in der Regel als Anstrich zu bezeichnen. Der Anstrich kann aber zu einem Kunstwerk werden, wenn Farben, Formen und Linien ästhetisch bedeutsam und künstlerisch sinnvoll werden und wenn sie in die Grammatik der Paintingfläche eingebunden sind (dann bereits kann es sich um ein Werk konkreter Kunst handeln) und wenn es gelungen ist, das, was abzubilden ist, in das Painting so zu übersetzen, also aus Holz nun spezifische braune, aus Wasser spezifisch blaue Ölfarbstriche und -flächen (oder so), aus dem, was nahe zu mir ist, ein größeres Element auf der Farbfläche und aus dem, was fern von mir ist, eine kleinere Farbfläche, die ich auch in ihrer Farbigkeit etwas ändere, zu machen, dass es von einem Betrachter als dieses wiedererkannt wird (abbildendes Kunstwerk; dazu siehe unten picture). Aus dem Aussehen der Objekte wird im Painting ein Aussehen des Bild-Dings, Painting ist Kreation eines neuen Gegenstandes.

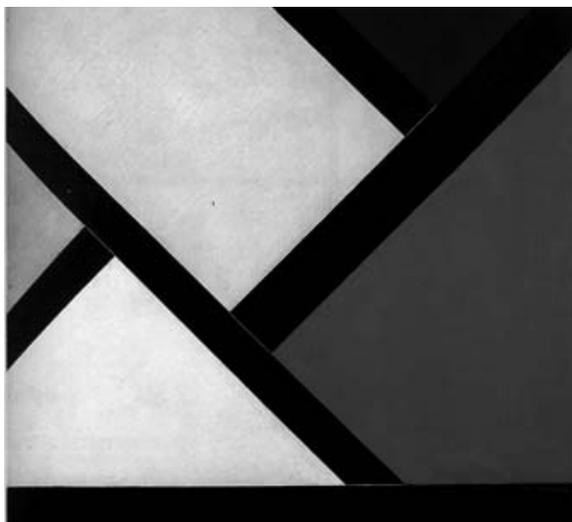


Abb. 5: Theo van Doesburg, Kontra Komposition XIV, 1925

Diesen zweiten Bildbegriff möchte ich generalisierend als *Painting* bezeichnen, wie Salomon 1964, wenn er zu dem Bild von Jasper Johns fragt „Is it a Flag or is it a Painting?“¹³ Seine ästhetische Bedeutsamkeit gründet in der ästhetischen Validität seiner Elemente, in deren ästhetischen Interaktion und in deren Feldbezogenheit, wobei das Feld durch das Bild-Ding, durch eine eigene Beendung oder durch eine gesonderte Umgrenzung erzeugbar ist oder sich aus der Konfiguration der ästhetischen Entitäten ergibt und weit über das Bild-Ding hinausgeht. Beispiele für diese Paintings könnten wir in den beiden hier abgebildeten Werken von Theo van Doesburg und von Frank Stella (Abb. 5, 6) finden.

Das Painting kann auch räumlich wirken (wie etwa bei El Lissitzky) und eine Geschichte erzählen (wie bei Kandinsky), wobei sie die Strukturen unseres physikalischen Raumes und den alltägliche Vorgang des Geschehens bei Weitem übersteigen können.

Das Painting bei Jasper Johns (Abb. 7) ist aus der Nähe zu erfahren, es besteht aus zusammengeklebten Druckseiten, die lasierend mit den Streifen der amerikanischen Flagge übermalt wurden, durch die hindurch sie aufscheinen. Die Farbe ist so aufgebracht, dass unterschiedliche Farbdichte, Pinselstriche und verlaufene Farbtropfen sichtbar geblieben sind und so das Malen als ein Vorgang des

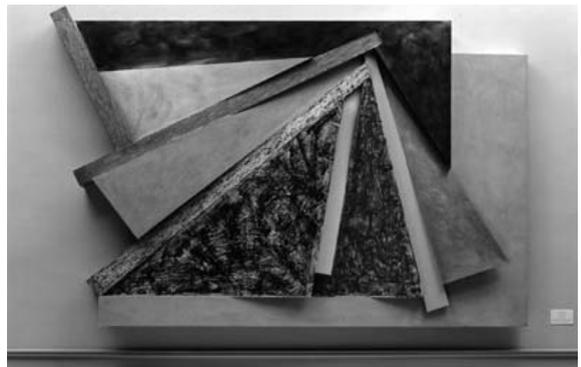


Abb. 6: Frank Stella, Botafogo II, 1975



Abb. 7: Ausschnitt aus Jasper Johns ‚The Flag‘

Bemalens durch einen Menschen erkennbar wird. Dies wird jedoch nicht zu einer Feier des Künstler-subjektes, die *taches* haben keine dynamische oder expressive Valenz. Das Painting scheint mir bei Johns kein ästhetisches Konstrukt im obigen Sinne zu sein; es ist ein Anstrich, der sich gleichwohl als Anstrich – in banaler Selbstidentität – zeigt, so an einem zeitgenössischem Kunstdiskurs teilnimmt und damit künstlerisch sinnvolles Bild ist.

Das Painting ist das, was McLuhan als Medium bezeichnet.

Picture

Das Werk *The Flag* von Jasper Johns zeigt zweifelsfrei die amerikanische Nationalflagge, hier haben wir es also mit einem dritten Bildverständnis zu tun. Paintings bilden zumeist etwas ab, das uns aus unserer alltäglichen Lebenswelt bekannt ist, eine Landschaft, das Gesicht eines Menschen, eine alltägliche Situation, wir wollen dies im Rahmen unserer Klärung *Picture* nennen.

Ich hatte schon gesagt, dass der außenweltliche Gegenstand im Painting nicht verdoppelt, sondern als Painting neu erschaffen wird. Deshalb ist auch ein Picture keine tautologische Verdoppelung des Abgebildeten, eine gemalte Pfeife keine Pfeife, nicht nur, weil ich damit nicht rauchen kann, sondern vor allem, weil sie im Medium des Painting neu erschaffen wurde. Damit ist das Picture anderes – man könnte auch ‚weniger‘ sagen – als das vorbildliche Ding. Es kann zugleich aber auch mehr sein.

Dabei kann es zum einen – durch Weglassen des Unwichtigen, durch Ausgrenzung, durch Erfassen des einen wichtigen Moments einer Bewegung oder der Entwicklung, durch gezielte Kontextualisierung usw. – eine Schärfung von Identität und Wahrheit bewirken und damit weit über das jeweilige zufällige Aussehen eines bestimmten Dinges hinausgehen. Ob und wieweit dies möglich bzw. akzeptabel ist, davon zeugen die Realismusdebatten seit der Antike. Im Picture wird zum zweiten die Ordnung im Painting aufgenommen. Damit wäre ein Picture nicht mehr ein Abbild, sondern ein dargestelltes Urbild. Würde es als Vorbild genommen, wäre die dann entstandene Wirklichkeit eine Abschattung des Pictures. Ein Picture steht im Kontext; in dem Kontext, den bereits das Bild-Ding mitbringt, vor allem aber im Kontext der gerichteten Aufmerksamkeit eines Betrachters.

Das oben angesprochene Werk von Jasper Johns stellt als Picture einen Sonderfall dar: Zum einen stellt es die amerikanische Flagge dar, und dass es eine Darstellung ist, zeigen die *taches*. Zum anderen ist die Flagge keine Abbildung einer Flagge, sondern es ist die amerikanische Flagge als solche (eine Flagge ist – im Gegensatz zu einer konkreten Fahne aus Stoff, die man an den Feind verlieren kann – ein

genormtes zweidimensionales Zeichen unabhängig von jeder möglichen Materialisierung und Konkretisierung). Vor-bildlicher Gegenstand und inner-bildlicher Gegenstand sind identisch. Die gemalte Flagge (Painting) ist Flagge (Picture) und nicht (abschattendes) Abbild der Flagge. *The Flag* ist aber nicht nur Picture, sondern eben auch Painting, wie wir in Abbildung 6 gesehen haben.

Retinales Feld

Wir haben bisher drei unterschiedliche Bildbegriffe gefunden. Diese Bilder sind zwar stets auch erblickt, es handelt sich hier aber um Objekte der Außenwelt. Im Erblicken bilden sie sich auf der Retina ab und hinterlassen dort ein zwar konkav gebogenes, aber im Grunde zweidimensionales *retinales Feld*, also ein viertes Bild. Lange Zeit (Antike bis Renaissance) ist das Erblicken bereits als Vollzug des Wahrnehmens verstanden worden, seit der Renaissance das Abbilden auf der Retina. Seit Beginn des 20. Jahrhunderts – im Wesentlichen innerhalb der Wahrnehmungsphysiologie und -psychologie, auch in den Untersuchungen von Panofsky – vor allem aber in den 1940er-Jahren in den Untersuchungen von J. J. Gibson ist das retinale Feld nur als eine Vorstufe des eigentlichen Wahrnehmens erkannt worden.

In den Untersuchungen zum retinalen Feld wird nicht immer präzise unterschieden, was man damit meint. Manche Autoren – so auch Panofsky – nehmen die Abspiegelung des äußeren Objektes auf die Fassade (wenn ich einmal so sagen darf) der Retina als retinales Feld. Hier handelt es sich noch um ein optisches Phänomen, um eine Abspiegelung der dreidimensionalen Dinge im Außenraum auf eine Fläche im Auge, die dann nur noch den Gegebenheiten der Konkavität der Retina unterworfen ist. Das eigentliche Feld entsteht jedoch in der Retina, und hier lässt sich nicht mehr von Abspiegelung sprechen, denn selektive Empfindlichkeit, Schwellen und Arbeitsweise der retinalen Zellen, ihre Transformation der optischen Wellen in elektrische Erregung oder in Abbau elektrischer Erregung, die Zerlegung des Gesamtphänomens in der Retina und im nervlichen Leitungssystem sowie die Erregung unterschiedlicher Bereiche des Gehirns¹⁴ machen deutlich, dass hier ein grundsätzlicher Seins- und Identitätsbruch erfolgt. Die Annahme eines retinalen Feldes auf der Fassade der Retina weicht der Analyse aus.

Image

Gleichwohl kommt es zu einem ‚Sehen‘ (und das müsste man nun eigentlich in Anführungsstrichen schreiben, da dieses ‚Sehen‘ kein optischer Vorgang mehr ist) der Außenwelt. Wir sehen vollständige, dreidimensionale Gegenstände in Raum und Zeit,

wir haben eine Welt, die uns Außenwelt ist und deren Element (keineswegs ihr Mittelpunkt) wir selbst sind. Wenn wir einen Baum ansehen, haben wir nicht das Gefühl der besonderen Reizung gewisser Hirnareale, vielmehr ‚sehen‘ wir einen Baum in einer Welt vor uns stehen. Den Inhalt dieses ‚Sehens‘ sollte man *Image* nennen. Im *Image* wird das retinale Feld zu einer wahrgenommenen Welt.¹⁵

Zu einem *Image* kommt es nicht nur als Ergebnis visueller Wahrnehmung. Auch wenn ich eine Beschreibung, überhaupt wenn ich Literatur lese, wenn ich bestimmte Musik höre, kann ich zu einem *Image* kommen.

Wenn es im linguistic turn darum geht, alle strukturierten Gebilde – sei es auch aus der Musik, der Kunst, der Polis oder des sozialen Alltags – als ‚Text‘ zu nehmen, so geht es dort in der Tat nicht um das Verstehen eines konkreten Inhalts, sondern um die Erfassung und Bewertung von Strukturen. Insofern hat der linguistic turn bei dieser Hinsicht auf Texte tatsächlich nichts mit einem *pictorial turn* zu tun.

Ein Text jedoch hat allgemein – wenn es nicht um den speziellen Fall der reinen Lautmalerei geht – Inhalte und formiert und transformiert, auch wenn er nur aus Wörtern gebildet wird, konkrete und spezifische *Images*. Ein *Image* muss also offensichtlich nicht unbedingt auf optischem Wege erzeugt werden. *Image* ist das, was Rudolf Arnheim Visual Thinking nennt. Dabei bin ich nicht der Meinung, dass das anschauliche Denken vom begrifflichen Denken getrennt ist, weder gibt es reine Anschauung noch gibt es reines Denken. Unanschaulich ist vielleicht nur die reine Logik. Jede Ding- und Personenidentifikation ist begrifflich, jeder Begriff hat einen konkreten und d. h. anschaulichen Inhalt (hinter dieser hier so einfach als Meinung formulierten These steht ein großer wissenschaftstheoretischer Diskurs, wenn ich einmal so sagen darf: eingespannt zwischen Klaus Holzkamp und Gaston Bachelard, zwischen an der Frankfurter Schule orientierter marxistischer Psychologie und Epistemologie. Das sei zumindest erwähnt, weil ich hier nicht darauf eingehen kann.)

Nun geht es uns gar nicht um das anschauliche Denken, sondern um einen anschaulichen Denkinhalt, um nicht zu sagen, Denkgegenstand, um das *Image*. Das *Image* kann – in Bezug auf das *Picture* – adäquat, dabei aber mehr oder wenig differenziert sein (wenn ein junger Vater mit seinem ein paar Monate alten Baby auf dem Arm im Kunstmuseum zu diesem, auf eine ‚Entführung der Europa‘ zeigend, „Da! Muh!“ sagt, ist das ja nicht einmal falsch), es kann zugleich mehr oder weniger begrifflich und mehr oder weniger anschaulich differenziert sein. Zur begrifflichen Differenzierung des *Images* in Bezug auf das *Picture* trägt die Ikonografie bei, zur anschaulichen Differenzierung die

Ikonik Max Imdahls (s. u.). Er spricht in diesem Zusammenhang von *Sehendem Sehen*, womit gerade nicht die Feier des Glotzens, nicht die reine unmittelbare (phänomenalistische) Anschauung gemeint ist, sondern ein zumeist sprachlich erfolgreiches Auswickeln der die begrifflichen Identitäten und Beziehungen übersteigenden visuellen Beziehungen und Bedeutungen des *Pictures*; das *Sehende Sehen* ist eine Erkenntnisarbeit.

Ein *Image* wird gedanklich bisweilen mit dem Imaginären verwechselt. Dieses wiederum ist nichts Bildhaftes, sondern etwas, das man sich zwar in theoretischer Fortsetzung realer Strukturen denken, das aber nicht real existent sein kann. Der Begriff wurde in unseren Alltag durch Cardano eingebracht, der die Wurzel aus einer negativen reellen Zahl imaginär nennt. Ein *Image* ist in diesem Sinne nicht imaginär.

Ich habe nun zunächst einmal die unterschiedlichen Verständnisse von ‚Bild‘ aufgelistet, weitgehend ohne eine Beziehung zwischen ihnen herzustellen. Zum tieferen Verständnis von Bild möchte ich dieses nun gerne noch nachholen.

Natürlich sind der architektonische, örtliche, zeitgeschichtliche, soziale und künstlerische Kontext der Präsentation des Bild-Dinges und die spezifische Möglichkeit des Zuganges zu ihm wichtig; ich muss das nicht näher erläutern. Das Bild-Ding bedingt das *Painting*, deshalb kann man auch diskutieren, wie weit man das *Painting* tatsächlich vom Bild-Ding trennen kann, ob das nicht zwei Aspekte eines gemeinsamen Bildbegriffes sind. Wir kennen zumeist nur *Pictures* von Gemälden, nicht ihr *Painting*, zudem in fotografischen und dann gedruckten Abbildungen, also oft sehr abgeschattete *Pictures*, früher nur im Schwarz-Weiß-Druck, heute in Farbe, was aber nicht zu einer höheren Authentizität geführt hat, da wir nun zumeist projektive Verfahren (Dia, Beamer) benutzen, sie anzusehen und dann aus dem *Painting* ein Lichtbild-Ding wird, das die Strahlkraft und Immaterialität eines mittelalterlichen Kirchenfensters bei Weitem übersteigt. Unkompliziert ist die Entstehung des retinalen Feldes, dazu gibt es seit der Renaissance zudem ausführliche Untersuchungen.

Wichtig wäre mir hier zu besprechen, wie *Painting* und *Picture* am Entstehen des *Images* mitwirken, modern formuliert: wie das Medium zur Message beiträgt. Das Medium hat außer einer Substanz stets eine mediumspezifische Grammatik. Die jeweilige spezifische Aussage hängt von der spezifischen Einbindung in die bedeutungsgebende grammatikähnliche Form der Gesamtfläche, in die Struktur und in die Topologie ab, die in Europa in einer Zeit, die wir Frührenaissance nennen, erkannt oder entwickelt worden ist.

Wir sehen im Folgenden zwei Kreuzigungen, wobei durch die Bibel vorgegeben ist, was die Kreuzigung ist (Abb. 8, 9).

Wenn wir die beiden Kreuzigungen miteinander vergleichen, so wird uns die Errungenschaft der Moderne deutlich. Für den Kölner Meister ist das Painting ein homogenes Feld, auf dem in wissenschaftlich abstrakter Weise Dinge sortiert abgelegt werden, die mit der Kreuzigung zu tun hatten, um möglicherweise – so meine Vermutung – durch das Vorzeigen der Dinge an den konkreten Vorgang und seine Stationen zu erinnern. Masaccio hingegen erkennt die Strukturen und Möglichkeiten der ästhetischen Grammatik eines Pictures und nutzt sie zur Formulierung einer spezifischen theologischen Aussage.

In welcher elaborierten Weise ein Painting an Picture und Image wirken kann und wie man dies Painting sehen (sehend sehen) kann, damit beschäftigt sich Max Imdahl in einem methodischen Ansatz, den er Ikonik nannte. Zunächst ist damit ein Verständnis von Kunst als Kunstwerk unterstellt, bei dem es vor allem um den aus dem genuinen Medium des Kunstwerkes – d. i. bei einem Bild seine Bildlichkeit – konstituierten Sinn der Bildgegenstände und des Dargestellten geht. Nach Imdahl besteht dies a) in der spezifischen Verbildlichung von Körpern und Räumen, b) der spezifischen szenischen Choreografie und c) der spezifischen planimetrischen Bildkomposition. Zu letzterem gehören Form und Rahmung des Bildes, die bedeutungsgenerierende Verortung im ästhetisch und semantisch validen Feld, in der ästhetischen Validität von Farb- und Linienelementen und in den formalen und ästhetischen Bezügen aller dieser Teilaspekte zueinander.

In der konkreten Kunst, also in der Beschränkung auf die innerbildliche Realität, generiert dies allein Narration und Sinn des Kunstwerkes.

In der Transformation außerbildlichen Geschehens zur innerbildlichen Darstellung entwirft das Medium die gegenständlichen, personalen und räumlichen Entitäten und Identitäten neu, konfiguriert sie; in der Transformation des Pictures zu

einem Image bildet es eine Situation (Sartre) sowie eine Welt eigener Rationalität, die eine Beziehung zum Betrachter impliziert. In beiden Fällen ist das Painting ein Medium eigener Macht.

Zweitens ist die Ikonik eine spezifische Methode des Zugangs zum Bild, „ein Verfahren phänomenaler Deskription.“¹⁶ Während es bei Ikonografie um Identifikation eines Bildgegenstandes oder einer Bildperson mit dessen oder deren vorbildlichen Bedeutung geht, die aus einer klassifikatorischen Zuordnung, einer metaphorischen, allegorischen oder symbolischen Überhöhung oder aus einer vorbildlichen Narration resultieren kann, und bei der Ikonologie – im Sinne Panofskys – um eine generelle, philosophische innerbildliche, ‚symbolische‘ (Cassirer) Haltung zur Welt, geht es in der Ikonik darum, die in der Bildlichkeit eines konkreten, individuellen Kunstwerkes formulierte Narration in ihrer Dichte und Komplexität sehend zu er-

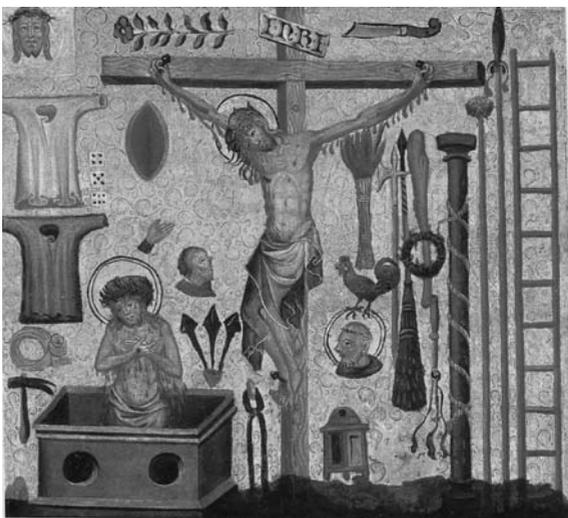


Abb. 8: Kölner Kreuzigung

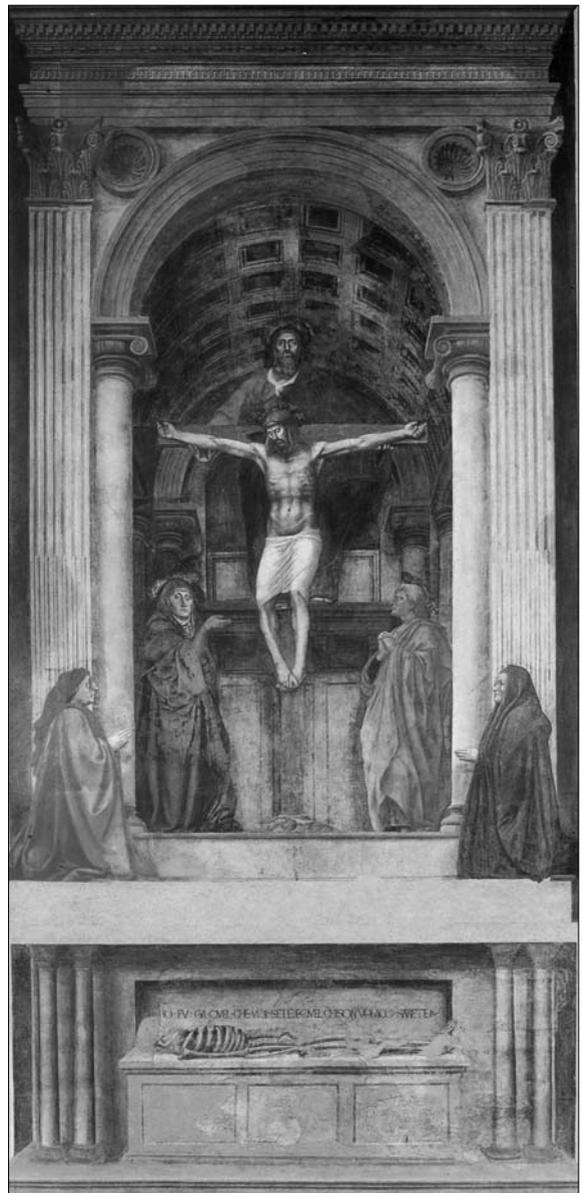


Abb. 9: Masaccio, Trinità, 1429

fassen, sie zu einer spezifischen, auf das Einzelwerk bezogenen, visuellen Erkenntnis zu führen und sie als diese zu erläutern.¹⁷ Im Gegensatz zur Produktionsästhetik ist das Kunstwerk für die Ikonik autonom, und zwar insofern, als es eine Rückführung auf seine Autoren und auf seine Entstehungsbedingungen bei Weitem übersteigend angesehen wird. Im Gegensatz zur Rezeptionsästhetik wird das Kunstwerk in seiner Bildlichkeit als eine eigenständige und ‚eigensinnige Realität‘ genommen, die jedem Rezipienten autonom entgegensteht.

Ikonisches Interpretieren heißt ferner, sich dem uneinholbaren bildlichen Sinn des Kunstwerkes sehend und erkennend anzunähern. Sprechen und Schreiben (das eigentlich immer einen Zuhörer oder einen Leser impliziert) über das Werk sind nahezu unabdingbar. Diskurs und Gespräch sind bestens – besser als nur das Einzelbestreben – geeignet, die sprachliche Interpretation näher an das Bild zu bringen. Ikonik war deshalb drittens für Max Imdahl stets eine soziale Kunst. Seine Texte sind festgeschriebenes Gespräch.

Bild und Kunstwerk

Wie steht das Bild überhaupt zum Kunstwerk? Natürlich ist nicht jedes Bild bereits als Bild ein Kunstwerk (und nicht jedes Kunstwerk ein Bild). Ist also ein Kunstwerk im Grunde etwas anderes als ein Bild und umgedreht, beide also in ihrem Sein unabhängig vom je anderen?

Ist das Bild-Ding das Kunstwerk? Nein, und man sollte meinen, dass man es wegwerfen könnte, wenn man es sehr gut kopiert oder digitalisiert hat. Was man aber nicht tun sollte, da sich die Qualität der Kopie nur am Original messen lässt, die Qualität zudem in Abhängigkeit zu Verbesserungen und Weiterentwicklungen von Kopiertechniken steht. Zudem erlaubt das Bild-Ding eine quellenkritische Überprüfung des Paintings und damit des Pictures sowie des Images. Das Bild-Ding ist nicht das Kunstwerk, aber es gibt eine Garantie für die Authentizität des Kunstwerkes.

Das Painting ist nur dann Kunstwerk, wenn es sich um konkrete Kunst handelt. Ansonsten kann es einerseits bloß Anstrich oder andererseits für das am Entstehen eines Pictures materiale Grundlage geben und somit medial am Kunstwerk beteiligt sein.

Ein Picture, das ich zwar beglötze, aber in seinen künstlerischen Konfigurationen nicht erkenne, das ich also nicht zu einem Image führe, bleibt Abbild oder wird sogar Anstrich. Die *Zwölf Sonnenblumen in einer Vase* von Vincent van Gogh (vom August 1888, heute in der Pinakothek in München) sind einfach nur Sonnenblumen, wenn ich seine Existenz als Painting übersehe, ein *Proun* von El Lissitzky wird zur Tapete, wenn ich mich nicht in seinen Räumen verliere. Ich halte das Picture für das Kunstwerk, insofern es zum Image wurde,

weder das Picture als solches noch auch nur das Image. Ein Image, das sich bildet, ohne die Strukturen des Paintings ins Picture zu integrieren und erkennend zum Image zu formen, wird Willkür und erzeugt bestenfalls einen *cadavre exquis*.

Es ist mir bewusst, dass die Ablehnung, das Bild-Ding als Kunstwerk zu nehmen, den Kunstsammlern und Museen missfallen wird, es ist mir klar, dass die Konditionierung eines Pictures durch das Image vielen Kunstproduzenten missfallen wird; es ist klar, dass die Notwendigkeit der Imagebildung nicht zum weit verbreiteten Phänomenalismus und dass die Setzung eines objektiven Grundes eines Kunstwerkes im Picture nicht in den mainstream postmoderner Diskurse passt.

Vergleicht man die Bildbegriffe des *iconic turns* und des *pictorial turns*, so erkennt man den diametralen Gegensatz zwischen diesen beiden Haltungen. Der *pictorial turn* vernachlässigt die Bildlichkeit der Bilder, die für den *iconic turn* im Zentrum der wissenschaftlichen Arbeit steht. Für den *pictorial turn* zählt nur das *picture*, der gezeigte Inhalt, nicht das medial konstituierte und das im sehenden Sehen und im Diskurs subjektiv erarbeitete Image. Der *pictorial turn* unternimmt keine reflektierende und intellektuelle Analyse der Bildlichkeit der Bilder, sondern zielt auf die distanzlose Auflösung von Intellekt und Subjektivität im dargebotenen Inhalt. The medium is not the message. (Zugleich wird der dargebotene Inhalt entdifferenziert, banalisiert und verkitscht. Aber man kann natürlich Geld damit machen. Wie uns die oben abgedruckte Intro-Seite von *Second Life* sagt, wurden innerhalb der letzten 24 Stunden 1,5 Mill. Dollar umgesetzt.)

III. Die Bildlichkeit eines Architekturwerkes

Lässt sich in der Architektur über einen *iconic turn* nachdenken?

Architektur

Dazu ist es natürlich wichtig, eine kurze Festlegung vorzunehmen, was hier im Zusammenhang Architektur sein soll; dabei versuche ich, eine einigermaßen neutrale Position zu finden. Vitruv unterscheidet zwischen *aedificatio* und *architectura*. *Aedificium* ist eine stabile bauliche Anlage, mit und in der der Mensch wohnend zum geselligen Menschen wird. Das *aedificium* kann *so oder auch anders sein* (Zufälligkeit der irdischen Welt). *Architectura* führt die weltlichen Dinge in eine gewisse ideale und damit *so sein müssende und nicht anders sein könnende* (kosmische Wahrheit) Ordnung und Identität.¹⁸ *Architectura* ist Ordnung, man findet sie (so auch Vitruv) auch im Maschinenbau, in der Musik und im Lauf der Sterne. In der Architektur ist sie *architectura* des *aedificium*, man könnte auch von einem *aedificium architecturatum* sprechen

In der Geschichte des Nachdenkens über *architectura* wird unter Absehung vom *aedificium* über Proportion, über Architektur als gefrorene Musik, über Stil, über das Symbolische oder das Zeichenhafte diskutiert. Dabei halte ich es für legitim, sich abstrakt Gedanken über die Art der Ordnung (*architectura*) zu machen. Allerdings darf man nicht aus den Augen verlieren, dass es dabei um *architectura* des *aedificium* geht.

Im 20. Jahrhundert neigte man zur Propagierung einer Trennung von *aedificium* und *architectura*, obwohl es m. E. nur um ein unterschiedliches Verständnis der *architectura* des *aedificium* ging, wobei es nicht um den Gegensatz von Funktion und Kunst, sondern um den von banalen Bauten (*aedificium*) und Architektur (*aedificium architecturatum*) geht, bei der *architectura* Form oder Funktion sein kann. Die Funktionalisten wiesen eine *architectura* nach der Definition der *Beaux-Arts* zurück und ersetzten sie durch eine ins Wahre und Wesen geführte Ordnung des Alltags. Die Baukünstler wiederum sahen in der *architectura* der Funktionalisten nichts anderes als eine Verdoppelung der Zufälligkeit und Banalität des Alltags, sie verstanden die Abwesenheit einer *Beaux-Arts*-Ordnung als Verlust jeglicher *architectura*.

Bei *architectura* und Ordnung handelt es sich nicht allein um geometrische, algebraische oder klassizistische Ordnungen oder geschlossene Ordnungssysteme. Das Organische, Funktionale, Zweckmäßige, Typologische von Grundrissen und Räumlichkeiten gehören ebenso dazu wie das Malerische bzw. *Pitturesque*, das sich in einer englischen Landschaft, in einer Fassade der klassischen Moderne oder in der *Zwischenstadt*¹⁹ findet. Ordnung kann mit Beziehungen verschiedener Ordnungssysteme zueinander (Eisenman) operieren sowie mit gezielten Ordnungsbrüchen und -transformationen (Dekonstruktivismus). Es kann sich um eine *ordre absent* wie bei Konrad Schlaun²⁰ oder um eine *ordre concret* wie bei Gehry handeln. Es kann zudem ein Spiel mit der Diskrepanz von Ordnungserwartung und Ordnungsangebot sein.

Architektur und Bild

Architectura und *aedificium* sind kognitiv trennbar, praktisch aber nicht. Denn der Mensch braucht das *aedificium* zur Durchführung und Entwicklung seines Seins. Die Materialität der Architektur ist unverzichtbar, weil Menschen einen Körper haben. Der Körper ist keine Last des Ichs, den man vielleicht irgendwann beseitigen kann und sollte, um das Ich freizusetzen. Der Körper ist eine der Bedingungen der Konstitution, der Maintenance und der Performanz des Ichs. Beseitigung des Körpers heißt Auslöschung des Ichs. (Es ist mir klar, dass das hier pauschale Thesen sind und alles darauf ankommt, was man unter ‚Körper‘ und unter ‚Ich‘ ver-

stehen will.)²¹ Der Körper als Lebewesen hat seine biologischen Ansprüche, er ist aber auch Ding unter Dingen in Raum und Zeit, er hat physikalische Existenz, die in eine materiale Umwelt eingebettet ist.

So kann man sich zwar zum Beispiel auf einen entmaterialisieren, virtuellen Stuhl als virtueller Mensch virtuell setzen. Allein, ob das ein Setzen im eigentlichen Sinne ist? Eigentlich muss man sich nicht setzen, weil man als virtueller Körper nicht ermüdet und der virtuelle Stuhl auch gar nicht helfen könnte, eine (geistige) Müdigkeit zu erleichtern. Deshalb ist ein virtueller Stuhl kein Stuhl. Er sieht nur aus wie ein Stuhl.

Nehmen wir die Strandbar im *Second Life* (siehe Abb. 3) als zweites Beispiel, die natürlich – so wie sie aussieht – alles andere als das Ergebnis des „freien Laufes meiner (oder wessen auch immer) Kreativität (s. o.) ist. Wenn man einmal davon absieht, dass sie überhaupt nicht erforderlich ist, weil ich mich auch nach New York oder Berlin oder in unsere Studentenbar nach Cottbus hätte teleportieren können, so macht eine Bar, wo auch immer sie sei, überhaupt keinen Sinn, weil ich zwar (so denke ich) ein Getränk kaufen kann (irgendwoher müssen ja die \$ 1,5 Mill. Umsatz in *Second Life* kommen), das aber nach nichts schmecken wird, weil das Schmecken eine körperliche Fähigkeit ist, und nach dem ich nicht einmal lechze, weil ich ohne Körper am Strand gelegen habe, dieser also auch nicht transpiriert hat und also auch nicht diesen leisen lustvollen Durst erzeugt hat, den ich mit einer Margarita (frozen, Salzrand, aber nicht zuviel Tequila) mehr feiere als lösche.

Ist das die Verabschiedung vom Bild in der Architektur? Ich sehe vier Möglichkeiten einer Beziehung von Bild und Architektur.

Architektur im Bild

Zunächst einmal gibt es Architektur in gemalten Kunstwerken, also im Medium der Malerei, die aufgrund ihrer Ordnung im *Painting* und ihrer Aufhebung in ein *Picture* zu einer spezifischen Aussage beitragen. (Siehe etwa das Tempelgebäude in Giotto's *Darbringung Jesu im Tempel*, das als Ordnung des *Paintings* die existenziellen und sozialen Beziehungen der Abgebildeten formiert).²²

Bild statt Architektur

Es gibt das Bild als Ersatz für Architektur. Die Bilder des *Second Life*, die Bilder einer virtuellen Realität haben mit Architektur wenig zu tun. Wir neigen dazu, sie abzulehnen, weil ihnen die Materialität fehlt. Das ist sicherlich so. Aber ihnen fehlt weitaus mehr.

Bild als Hilfsmittel in der Architektur

Es gibt Bilder als Hilfe bei der Planung und Herstellung von Architektur. Sie haben zumindest vier Aufgaben:

1. Sie dienen zur Fixierung und Kommunizierbarkeit eines Konzepts der Architektur.
2. Detaillierte Pläne geben Handlungsanweisungen an die Bauausführenden, da in der Architektur – im Gegensatz zur bildenden Kunst – die Personen, die das Werk konzipieren, es nicht realisieren.
3. Aufrisse und Grundrisse (wobei es sich um eine Art Kartierungen handelt) sind geeignet, Ordnung sehen zu lassen, die in der tatsächlichen Architektur erst als ein Ergebnis ausführlicher körperlicher Exploration und kognitiver Arbeit zu gewinnen möglich ist.
4. Zusammen mit Fotografien und Filmaufnahmen können sie – da das Werk absolut ortsgebunden ist, zumeist nur mit hohem Reiseaufwand erreicht werden kann und oft in privatem Besitz und damit unzugänglich ist, zudem nicht in Ausstellungen präsentiert werden kann – jedem Architekturinteressierten ein Abbild der Architektur geben. Von alters her geschah dies durch sehr schematische Zeichnungen. Diese wurden immer feiner, dann durch fotografische Abbildungen ergänzt, am Anfang grob gerastert in Schwarz-Weiß, in den letzten Jahrzehnten sehr fein aufgelöst und in Farbe, manchmal nun auch als Datei beigelegt. Seit der Entstehung des Films wird Architektur gefilmt, heute gibt es Sendungen im Fernsehen und im Internet.

Seit einigen Jahren geschieht dies immer stärker digital, was informationstechnisch gesehen nichts anderes als die traditionelle Rasterung eines Fotos ist, bei dem statt mit einem analogen Verlauf der Informationen bereits mit einer Ja-Nein-Alternative gearbeitet wird. In der Performanz aber gibt es einen großen Unterschied, das digitale Bild liegt als Datei vor, zu der jeder Mensch ein passendes Programm besitzt. Zudem ist die Datei oft online zugänglich. Damit ist ein digitales Bild ubiquitär, von jedem nutz-, manipulier- und herstellbar. Jeder Rezipient kann zu einem Produzenten von Bildern werden.

Das Bildhafte der Architektur

Viertens gibt es das Bild der Architektur selbst. Wissenschafts- und medientheoretisch gesehen wäre das aedificium, die Bausubstanz eines Gebäudes, das, was vorwiegend die Methoden der Bauforschung und der Archäologie erfassen, analog zum *Bild-Ding* zu sehen.

Als *Picture* (ich ändere hier die Reihenfolge im Kapitels über das Bild) müsste man *the duck* Venturis ansehen, die baulichen Anlagen der *architecture parlante* oder die Realisierung typologischer Anzeichen oder bauhistorischer Referenzen. Aber

auch hier gilt, dass etwas abgebildet, dabei aber durch die spezifische Bausubstanz und durch das spezifische *Painting* formal modifiziert wird, was eine eigenständige Bedeutung konstituiert. Die *Karlskirche in Wien* – um ein Beispiel zu geben – ist zum einen Referenz auf *Petersdom* und *Säulen der Welt*, beansprucht also, Ort der Verbindung kirchlicher und weltlicher Macht zu sein²³ – soweit ihre ikonografische Abbildlichkeit – ist aber zum anderen in seiner Bausubstanz viel zu klein dafür, zeigt sich in seinem *Picture* somit als Vision eines gemüthlichen *petit monde*.

Das aedificium architecturatum ist mit dem *Painting* gleichzusehen. Allerdings ist die Ordnung nicht nur im Visuellen, sondern stets auch als Ordnung der Gerüche, der Geräusche und des Tastbaren vorzufinden. Sie ist Situierung in ihren Umraum und Situierung des Umrums, Ordnung des Übergangs, Ordnung der Räume, Ordnung des Handelns sowie soziale Konfiguration und kann, je nach Ordnungsweise – wie wir oben herausstellten – funktional, formal, struktural, typologisch etc. sein.

Bei allen Unterschieden zur Malerei, auch in der Architektur wird der Sinn des Architekturwerkes im Medium konstituiert. Das Medium aber unterscheidet sich von der Malerei, es ist ein völlig anderes Medium, mit anderer Substanz, mit anderer ästhetischer und künstlerischer Bedeutung der Elemente und mit einer völlig anderen Grammatik.

Das Medium hat – wie ich schon sagte – seinen Sinn nicht in sich selbst – das hieße, die Architektur als konkrete Kunst zu nehmen – sondern als Ordnung des aedificiums.

Retinales Feld ist retinales Feld, wobei aber in der Architektur auch die akustischen, olfaktorischen und taktilen Felder hinzukommen.

Architectura des aedificium ('Painting' der Bausubstanz) wird über das retinales Feld zum welthafsten *Image*, auch in der Architektur. Die Images der Malerei und der Architektur unterscheiden sich hier wiederum auch. Welt in der Architektur ist in ihre Dinglichkeit und in die Körperlichkeit der Menschen und deshalb an Wirken und Tätigkeit gebunden. Die Welt der Images in der Malerei kann frei sein von Bestimmungen von Raum, Zeit, Physik, Biologie und Psychologie oder sie in eigendefinierter Weise konstituieren. Damit kann es bei der Malerei um neue Welten mit parallelen Realitäten gehen. In der Architektur kann es nur darum gehen, die Möglichkeitsräume dieser unserer Welt zu finden, sie zu formen, zu situieren und zu realisieren. Deshalb schließt Architektur den Rezipienten und Nutzer stets mit ein – sei die Ordnung formal oder funktional konzipiert. In der Architektur kann es sich nur um eine Möglichkeit innerhalb der eigenen Welt handeln, während der Betrachter beim *Image* der Malerei (dies ist eine Frage der *ästhetischen Grenze* und der Präsenz) einer ihm präsentierten alternativen Welt gegenüberstehen kann.

Geht es um Kreativität, Innovation, Freiheit im Entwerfen, so kann ein malender Künstler grenzenlos kreativ und innovativ sein in Freiheit und Loslösung von seiner Alltagswelt. Ein Architekt (und manch ein Bildhauer) kann kreativ und innovativ nur sein, indem er sich in seine Welt involviert, sie auf Möglichkeiten und Formungen exploriert und in ihr ein *aedificium* zum *aedificium architecturatum* ordnet.

In der Diskussion über das Bild in der Architektur findet oft eine Verwechslung zwischen einem Bild (der bildenden Kunst) als Hilfsmittel und einem architektonischen Bild statt. Das gemalte Bild beansprucht – mit dem Begriff der virtuellen Architektur – Bild der Architektur zu sein. Nehmen wir noch einmal das Intro zum *Second Life*. Ich hatte mich schon dazu geäußert, dass eine Bar eigentlich völlig überflüssig ist unter den dort angenommenen Bedingungen (körperlos am Strand liegend, wird man nicht durstig, man kann realen Durst nicht durch ein virtuelles Getränk löschen, man kann es ohne Körper weder trinken noch schmecken). Die Bar – über deren architektonische Qualität ich pietätvoll schweige – hat einen Tresen, der nicht erforderlich ist, weil ich darauf weder mein körperloses Ich noch Getränke abstellen muss, kann oder wollen sollte, da es sehr viel geistreicher und kreativer wäre, wenn ich sie einfach in der Luft schweben ließe. Der Tresen ist langweilig und banal, er macht in der virtuellen Realität keinen Sinn, er ist nur wichtig, weil damit in der zweiten virtuellen Realität vorgegeben wird, es handele sich um eine architektonische Wirklichkeit. In dieser aber behindern der Tresen und der davor befindliche kurze Sockel kleinere Menschen und Menschen im Rollstuhl, gleichwertig am Trinken und Parlieren teilzunehmen. Die Hocker sind in der virtuellen Realität genauso überflüssig wie der Tresen. Als Verweis auf die erste materiale und körperliche Welt aber sind sie mit der Sitzfläche auf Tresenhöhe viel zu hoch. Sie sind völlig unbequem, was sie wiederum in der virtuellen Realität sein dürfen, weil Unbequemlichkeit ein Körpergefühl ist, das man in dieser nicht hat. Die Stühle würden in unserer körperlichen und dinglichen Welt bald am Querholz der Lehne abbrechen, was sie ziemlich schnell tun werden, wenn man sich tatsächlich auf sie setzen sollte, denn ihre Standfläche (besonders beim Stuhl links im Bild unter dem Sonnenschirm) ist so klein, dass man damit sofort nach hinten umfällt; nur gut, dass überall Sand ist!

Im *Second Life* werden, obwohl man in der körperlosen Welt nicht sitzen muss, Stühle erfunden, die somit keine Stühle sind, nur – in Referenz zur ersten Welt – so aussehen. Sie verweisen allerdings auf Stühle, die in der ersten Welt so ziemlich die schlechtesten Stühle sind, die man sich vorstellen kann, man könnte sie – wenn überhaupt – für billigstes Geld im nächsten Schnäppchenmarkt kaufen.

Dabei übersteigen die realen Stühle in ihrer Qualität die des *Second-Life* unendlich weit, weil sie zur äußersten Not noch das Bedürfnis nach Sitzen erfüllen können. (Und weil man sie zur Not verheizen kann und dabei im ersten Leben etwas Wärme geben dürften, was sie im *Second Life* nicht tun, wobei ich Wärme wegen meiner Körperlosigkeit dort auch gar nicht empfinden könnte.)

Im *Second Life* könnte ich nun einen alternativen Entwurf vorlegen, ich würde den Datenkomplex ‚Holzbar am Strand‘ *deleten* und durch *paste & copy* eigene Daten einfügen. In der dinglichen ersten Welt hingegen müsste ich mir wegen der Finanzierung Gedanken über die Notwendigkeit einer Bar an dieser Stelle machen müssen, das Eigentumsrecht recherchieren sowie eine Abrissgenehmigung erwirken, das Abbruchmaterial entsorgen, eine Baugenehmigung einholen, eine Finanzierung sichern, die Wirtschaftlichkeit der baulichen Aktivitäten berechnen, Baumaterial beschaffen und meine Arbeitszeit einsetzen. Das alles aber macht in der virtuellen Welt keinen Sinn.

Wir haben es bei der ersten, materialen, körperlichen, architektonischen Welt im Prinzip mit einer völlig anderen Wirklichkeit zu tun als in der zweiten, unkörperlichen, immaterialen und virtuellen Welt. Es macht keinen Sinn, die eine Realität in die andere zu kopieren. Eine virtuelle Welt sollte und kann kein Imitat der materialen Welt sein, die materiale Welt keine Realisierung der virtuellen Welt. Und was die Virtualität der Welt betrifft, so waren die Surrealität der zwanziger Jahre, die Prouns von Lissitzky, die vernetzten Welten von Superstudio – um nur ein paar zu nennen – um einige Potenzen weiter als die heutigen, verschlafenen Vorstellungen eines *Second Life*.

Architektonik

Wenn wir, wie bei der Ikonik des Bildwerkes auch in der Architektur die Bildlichkeit der Architektur ernst nehmen und diskutieren wollen, dann nicht als Ikonik, sondern in Analogie zu ihr; dann als Architektonik (wenn wir einen neuen Begriff brauchen).

Eine Architektonik lässt sich auf das Medium Architektur und seine spezifische Grammatik ein; *the medium is the message*. Wobei ich hier noch einmal herausstellen möchte, dass es sich um formale und funktionale Ordnungen handeln kann. Das Bild der Architektur entsteht nicht durch ihre Transmedialisierung in ein Abbild, sondern im Ordnen der materialen Umwelt zu einem Architekturwerk, aus dessen medienspezifischer Aneignung und durch deren kognitive Verarbeitung zu einem architektonischen Image, das meine Welt situiert.

Anmerkungen:

- 1 Max Imdahl, *Ikonik. Bilder und ihre Anschauung*, in: Gottfried Boehm (Hrsg.), *Was ist ein Bild?* München 1994, S. 300–324.
- 2 Gottfried Boehm (Hrsg.), *Was ist ein Bild?* München 1994, S. 13.
- 3 Rudolf Arnheim, *Visual Thinking* (1969); dt.: *Anschauliches Denken*, Köln 1972.
- 4 W. J. T. Mitchell, *The Pictorial Turn*, in: *Artforum*, März 1992, S. 89–95, hier S. 89.
- 5 Klaus Holzcamp, *Sinnliche Erkenntnis – Historischer Ursprung und gesellschaftliche Funktion der Wahrnehmung*, Frankfurt/Main 1973.
- 6 W. J. T. Mitchell, wie Anm. 4, S. 91.
- 7 Herbert Marshall McLuhan, Bruce R. Powers, *The Global Village – Transformations in World Life and Media in the 21st Century* (1989) dt.: *The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*, Paderborn 1995, S. 8.
- 8 Ebd., S. 26.
- 9 Ebd., S. 65.
- 10 Ebd., S. 155.
- 11 <http://secondlife.com/world/de/whatis/>
- 12 Jacob und Wilhelm Grimm, *Das Deutsche Wörterbuch*, Leipzig 1854–1960; Stichwort ‚Bild‘; zitiert nach <http://germazope.uni-trier.de/Projects/WBB/woerterbuecher/dwb/wbgui?lemid=GB07111>.
- 13 Siehe Max Imdahl, *Is it a Painting or is it a Flag?* (1969) wiederabgedruckt in: ders.: *Zur Kunst der Moderne*, hrsg. von A. Janhsen-Vukecevic, Frankfurt/Main 1996, S. 131–180.
- 14 Eberhard Dodt, *Lichtsinn*; in: Wolf D. Keidel (Hrsg.), *Kurzgefasstes Lehrbuch der Physiologie*, 2. Auflage, Stuttgart 1973.
- 15 Eduard Führ, *Feld und Welt. Zur Phänomenalität des Phänomens*; in: *Wolkenkuckucksheim – Cloud-Cuckoo-Land* 12. Jg. Heft 1: Festschrift für Karsten Harries, August 2007 <http://www.tu-cottbus.de/btu/Fak2/TheoArch/Wolke/deu/Themen/themen.html>
- 16 Max Imdahl, *Giotto Arenafresken. Ikonographie – Ikonologie – Ikonik*, München 1980, S. 99.
- 17 Zur Unterscheidung siehe ebd., S. 84–98.
- 18 Eduard Führ, *Denken im Bestand. Zur Praxis der Architekturtheorie*, Hamburg 2004.
- 19 Thomas Sieverts, *Zwischenstadt. Zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land*, Braunschweig 1997.
- 20 Gundolf Winter, *J. C. Schlaun*, Münster 1973.
- 21 Eduard Führ, *Die Architektur, die Stadt und die Neuen Medien*, in: Kulturkreis der deutschen Wirtschaft (Hrsg.), *Die Neuen Medien – der Raum und die Grenzen*, Berlin 2000.
- 22 Abbildung und genaue Analyse siehe in Imdahl 1980, wie Anm. 16, Abb. 18–20, S. 52ff.
- 23 Siehe dazu Hans Sedlmayer, *Die Schauseite der Karlskirche in Wien*, in: ders., *Epochen und Werke*, Bd. 2, Wien/München 1960, S. 174–187.

Weitere Literatur:

- Gaston Bachelard, *La Psychoanalyse du feu* (1938), dt. Ausgabe: *Die Psychoanalyse des Feuer*, München 1985
- Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace* (1957), dt. Ausgabe: *Die Poetik des Raumes*, München 1975
- John Berger at al., *Ways of Seeing* (1972); dt. Ausgabe: *Sehen. Das Bild der Welt in der Bilderwelt*, Reinbek 1974
- James J. Gibson, *The perception of the Visual World* (1950), dt.: *Die Wahrnehmung der visuellen Welt*, Weinheim/Basel 1973
- Florian Huber, *Das Trinitätsfresko von Masaccio und Filippo Brunelleschi in Santa Maria Novella zu Florenz*, München 1990 (Diss.)
- Erwin Panofsky, *Die Perspektive als symbolische Form*, in: ders., *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*, hrsg. von Hariolf Oberer & Egon Verheyen, Berlin 1964, S. 99–167
- Jean-Paul Sartre, *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie* (1943); 1952
- Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren*, Berlin 1978
- Paul Virilio, *Krieg und Fernsehen*, München 1993

Abbildungsnachweis:

- Abb. 1, 2 *Artforum* 1992
- Abb. 3 <http://secondlife.com/world/de/whatis/>
- Abb. 5 Fundacion Villanueva, Caracas
- Abb. 6 Corcoran Gallery, Washington DC
- Abb. 4, 7, 8, 9 Bildarchiv LS Theorie der Architektur, BTU Cottbus