

## **Aktuelle Medienkultur: Das Bild im Plural**

(Vorrede zu Beiträgen von Theresa Rieß und Julia Ziegenbein)

### **Teaser**

Der aktuelle Bildüberschuss überfordert den Betrachter, der mit dem Anspruch, jedem Bild einzeln seine Aufmerksamkeit zu schenken, in eine Ausstellung geht, ebenso wie den Kunstpädagogen, der daran eine auf das Bild im Singular bezogene Bildkompetenz entwickeln will.

Gemeinsam mit den beiden kiss-Stipendiatinnen Theresa Rieß und Julia Ziegenbein, die aus ihren Unterrichtsprojekten in Kooperation mit den Künstlern Peter Piller und Com&Com berichten, werden Fragen nach dem aktuellen Gebrauch der Bilder und dessen Folgen für die Kunstpädagogik diskutiert.

### **Mediologische Vorbemerkungen**

Die aktuelle Reihe der kiss-Projekte läuft unter der Überschrift „Kunst und aktuelle Medienkultur“. Zu dieser aktuellen Medienkultur gehört – so unsere These – das Phänomen, dass das Bild vor allem Plural vorkommt. In der aktuellen Medienkultur – und übrigens auch in der aktuellen Kunst – wird mit Bildern hauptsächlich im Plural umgegangen. Und das hat Folgen für den Kunstunterricht. Oder sollte Folgen haben.

Um das – ich sag es mal pathetisch – *in seiner ganzen Tragweite* angemessen zu erläutern, muss ich einen kurzen gedanklichen Umweg machen, ein paar mediologische Vorbemerkungen machen...

### **Blinde Flecke**

Sie wissen vermutlich alle, was der sogenannte Mariotte-Fleck ist, der blinde Fleck in der Physiologie der visuellen Wahrnehmung: Die Netzhaut des menschlichen Auges weist nahe dem Zentrum ein winziges Loch auf. Durch dieses Loch tritt der Sehnerv hinter dem Auge aus. An dieser Stelle fehlen die Sehzellen, es ist hier keine Lichtempfindung möglich. Man sieht dort nicht. Aber das kann man nicht sehen.

Dass man nicht sehen kann, dass man dort nicht sieht, dafür sorgt das Gehirn. Es verrechnet die Signale der Sehnerven beider Augen zu einem einzigen Bild. Das Gehirn kann man überlisten, indem man ein Auge schließt. Dann sieht man plötzlich, dass man nicht mehr sieht. Oder man tritt einen Schritt zurück, verändert die Geometrie des Blicks. Dann wird manchmal überraschend deutlich, was das Gehirn mit unbewusster Absicht *übersieht*.

Blinde Flecken dieser Art gibt es nicht nur in der Physiologie der Wahrnehmung. Auch in der Physiologie kultureller Übermittlungsprozesse kommen sie vor. Dort betreffen sie nicht (nur) das Sehen, sondern auch das Denken, Wissen, Erkennen. Es ist jedoch nicht immer ganz einfach zu denken, dass das eigene Denken, die Art und Weise, wie wir sehen, wie wir erkennen, wissen und denken, nicht so natürlich und selbstverständlich ist, wie sie uns sehend, wissend, erkennend, denkend, zu sein scheint, – Es ist nicht einfach zu denken, dass es auch hier so etwas wie ein „Loch“ in der „Netzhaut“ gibt, durch das der „Sehnerv“ aus dem „Auge“ austritt (damit das Gehirn das Gesehene reflektieren kann).

## Historische Apriori

Diese blinden Flecken in der Physiologie kultureller Übermittlungsprozesse sind allerdings – anders als die blinden Flecken in der Physiologie der Wahrnehmung – historisch veränderlich. Denn die aus dem Gebrauch der kommunikativen Mittel und Mittler (gemeinhin „Medien“ genannt) jeweilig resultierenden kulturellen Praxen und Techniken einer bestimmten Epoche bilden in ihrer Gesamtheit so etwas wie ein „historisches Apriori“ im Sinne Michel Foucaults, genauer ein *medien-kultur-historisches* Apriori: ein epochenspezifisches Set von Bedingungen kognitiven, kommunikativen und sozialen Prozessierens, eine Art blinden Fleck des Denkens, Wissens, Erkennens.

Eine Methode, mit der sich solche blinden Flecke untersuchen lassen, ist die der Mediologie. Dabei geht um die Erforschung der höheren sozialen Funktionen vor dem Hintergrund der Ideologie, der Kunst, der Religion, der Politik usw. und deren Beziehungen zu den zentralen technischen Trägern der Übermittlung. Mediologie ist, allgemein gesagt, eine Untersuchungsmethode der komplexen Korrelation zwischen einem symbolischen Körper (einem künstlerischen Genre, einer ästhetischen Form, einer Doktrin, einer Religion etc.), einer Form der kollektiven Organisation (einer Partei, einer Schule, einem Industriezweig etc.) und einem technischen System der Kommunikation (technisches Medium, Archivierungssystem etc.).

## Mediosphären

Régis Debray hat drei große, durch ihre medientechnologischen Prägungen unterscheidbaren Epochen identifiziert, die er „Mediosphären“ nennt und als kulturelle Makromilieus versteht: Mit „Logosphäre“ bezeichnet er die durch mündliche Tradierung und handschriftliche Aufzeichnungen geprägte Mediosphäre, die bis zur Erfindung des Buchdrucks andauerte. „Vom 15. Jahrhundert bis gestern“ prägte die Medientechnologie des Buchdrucks die „Graphosphäre“. Zurzeit umgibt uns gerade noch die „Videosphäre“, die aber bereits wieder übergeht in „eine Art Hypersphäre, die sich hauptsächlich aus digitalen Signalen zusammensetzt“.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Debray, Régis: *Jenseits der Bilder. Eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland*, Rodenbach: Avinus 1999.

Die auf die Einführung des Farbfernsehens 1968 datierte Videosphäre unterscheidet sich von der Graphosphäre vor allem durch ein verändertes Zeitempfinden. Der Augenblick triumphiert über die Dauer, das Direkte über das Indirekte, das Reaktive über das Diskursive usw. Die Gestalt der Zeit ist eine andere: In der Logosphäre wird sie als ein Kreis gedacht (ewig, Wiederholung, archäozentriert), in der Graphosphäre als Linie (Geschichte, Fortschritt, zukunftsorientiert) und in der Videosphäre als Punkt (Aktualität, Ereignis, Gegenwartskult). Die geistige Klasse, die das „gesellschaftlich Heilige“ bewahrt, war in der Logosphäre die Kirche, die Propheten und die Geistlichen. In der Graphosphäre waren es die Intellektuellen, die Professoren und Doktoren, die laizistische Intelligenzija. In der Videosphäre sind es nun die Verteiler und Produzenten der laizistischen Medien. Sakrosankt war der Logosphäre das Dogma, der Graphosphäre das Wissen, der Videosphäre die Information. Usw. usf. – ich kann das hier nicht ausführen, nur in einigen Aspekten andeuten.

Schauen wir uns das aber kurz noch betreffs der für unsere Sektionsthema direkt relevanten Kategorien „Bild“ und „Kunst“ an:

### Was war Bild?

In der Logosphäre war das Bild etwas Lebendiges, ein Wesen. Die Reliquie ist dafür ein Beispiel. Der Knochen des Heiligen *ist* der Heilige. Das logosphärische Bild ist **semiotisch** gesehen ein **Index**-Zeichen, pars pro toto. Sein Wirkungsprinzip ist die Präsenz, seine Beziehung zum Sein ist transzendent.

Das graphosphärische Bild ist demgegenüber kein Wesen, sondern eine Sache. Aber eine andere Sache als die, die es abbildet. Es ist ein **ikon**-Zeichen, ein Ding, das ein anderes Ding an dessen Stelle vertritt, ein Portrait des Heiligen zum Beispiel. Sein Wirkprinzip ist die Darstellung (Präsentation), seine Beziehung zum Sein ist illusorisch.

Das Bild der Video-/Hypersphäre ist nur noch Wahrnehmung. Es ist gegenüber dem graphosphärischen Bild kein Ding mehr, es ist virtuell. Es ist **symbolisch** und digital, es hat im Gegensatz zum graphosphärischen Bild keine analoge Beziehung mehr zum Sein. Es basiert, wie alles Symbolische, auf Codes. Auf Codes, die man – im Gegensatz zum Wirkprinzip des Ikonischen – kennen und also gelernt haben muss.

Beispiele:

Übergang Logosphäre zu Graphosphäre:

Vgl. Duccio/Massaschio: Wie der Schein zum Ding wurde

Übergang Graphosphäre zu Video-/Hypersphäre:

Magritte/Rhode

Was zum Beispiel **Robin Rhode** mit Bildern anstellt, kann hier als Beispiel für die Problematisierung der analogen Beziehung des Bilds zum Sein gelten. René Magritte hatte darauf hingewiesen, dass die Pfeife, wenn sie auf der Leinwand abgebildet wird, keine ist. Das war ein typisch graphosphärisches Problem. Robin Rhode zeigt nun, dass man diese Pfeife – trotz Magrittes Beteuerungen, es sei unmöglich<sup>2</sup> – eben doch rauchen kann. Wenn Robin Rhode voller verzweifelter Wut einen Stein in die Scheibe des Autos wirft, dass er zuvor mit extrem gekonnten schnellen Strichen an die Wand gezeichnet hat und dann mit einer Brechstange und fast rührendem Unvermögen aufzuhebeln versuchte, dann laboriert er nicht mehr nur (wie Magritte) an den Rändern des Ikonischen, der Ähnlichkeitsbeziehungen, am Verhältnis des Imaginären zum Sein. Robin Rhode arbeitet an den Rändern der Codes, die das Leben in der südafrikanischen Großstadt im Realen bestimmen, den sozialen Zuschreibungen und jugendkulturellen Selbstverständnissen in der postkolonialen Wirklichkeit, an den Beziehungen des Symbolischen zum Realen. Und, das ist auch nicht ganz unwichtig: Es ist kein dem Vergnügen dienendes *Spiel* mit Ähnlichkeitsbeziehungen mehr. Es ist Ernst, in gewisser Weise ein sehr radikaler Ernst.

## Bild im Plural

Es geht hier nicht um die Opposition von „Hochkultur“ und „Alltagsästhetik“. Es geht vielmehr darum, dass diese Unterscheidung zu Zeiten graphosphärischer Expertokratie sinnvoll erschien, unter den Gegebenheiten einer hypersphärischen Mediokratie aber nicht mehr. Auch das, was dem aktuellen medienkulturellen Apriori gemäß als „Kunst“ fungiert, hat zu tun mit dem Bild als Wahrnehmung, mit dem Virtuellen und der Simulation, mit Information, mit Wirkprinzipien des Symbolischen, des Codes und des Digitalen. Und mit dem Bild vor allem im Plural.

Das wird auch deutlich an den Arbeiten **Peter Pillers**: Die aktuelle Kunst betrachtet das Bild nicht mehr als *Ziel* der Kunst, sondern als deren Rohstoff und Material. Und sie produziert nicht mehr das eine Meisterwerk, sondern geht um vor allem mit dem **Plural von Bild**.

Die ästhetischen Qualitäten der einzelnen Bilder sind dabei irrelevant. Es geht gar nicht um das Bild als Ding und Objekt. Es geht um den symbolischen Umgang mit dem Bild, den medienkulturellen Gebrauch. Es geht nicht mehr um das Prinzip der Singularität (jedenfalls nicht auf dieser Ebene). Statt dessen wird quasi ein Bildüberschuss inszeniert, der den Betrachter, der mit dem Anspruch, jedem Bild einzeln seine Aufmerksamkeit zu schenken, in eine Ausstellung geht, ebenso überfordert wie den Kunstpädagogen,

---

<sup>2</sup> Vgl. Magritte, René: Dies ist kein Buch. Polemik und Malerei. Hamburg: Edition Nautilus, 2. Aufl. 1995.

der daran eine auf das Objekt im Singular bezogene und deshalb zu kurz verstandene Bildkompetenz entwickeln will.

### **Kunst laboriert am Rand des Konsensuellen**

Bild im Singular ist dabei immer so etwas wie die Vermutung von oder die Hoffnung auf Konsens – zumindest in der Version der Bildwissenschaft. Bild im Singular geht davon aus, dass es einen Konsens gibt oder geben kann, auf den sich Produzent und Rezipient des Bildes verständigen können, dass es einen Punkt gibt, an dem sich Produzent und Rezipient symbolisch treffen können (im Fall der Zentralperspektive der Augpunkt). Existiert so ein Konsens darüber, was ein Bild bedeutet, bilden Sender und Empfänger eine Interpretationsgemeinschaft und freuen sich über die geglückte *triviale*, weil komplexitätsreduzierende Kommunikation.

Kompliziert wird es erst im Plural. Mit dem Bild im Plural geht es potentiell auch immer um Perspektive im Plural. Das ist manchmal ebenso schwer zu ertragen wie die Vorstellung *Konsens im Plural*. Vor dem Hintergrund kultureller Globalisierung und dem Weltweit-Werden der Kommunikation wird dieses Thema aber immer brisanter. Bernhard Balkenhol hat es in einem Video-Interview anlässlich der Documenta12 gut auf den Punkt gebracht: (Zitat) Aktuelle Kunst „ist immer nie die Perspektive des Betrachters. Und damit habe ich eben ein Gegenüber, wir sind sozusagen gegenüber der Welt, wenn man das so pathetisch als Außen bezeichnet, schon zu zweit. Und wenn man weiß, dass in der Kunst nicht nur eine, sondern eben sehr viele Perspektiven auf verschiedenen Ebenen angeboten werden, dann ist man meistens zu dritt, zu viert, zu fünft, zu sechst ...“<sup>3</sup>

Ausführlicher und weiter lesen:

Meyer, Torsten: Randgänge des Symbolischen – Kunst und aktuelle Medienkultur. In: BDK e.V. Fachverband für Kunstpädagogik und Siemens Arts Program (Hg.): Kunst und aktuelle Medienkultur in der Schule. Fünf Unterrichtseinheiten zu den Künstlern Com & Com, Dellbrügge & de Moll, Bjørn Melhus, Peter Piller, Robin Rhode. München 2009, S. 6-15

Online: [http://mms.uni-hamburg.de/blogs/kiss/?page\\_id=91](http://mms.uni-hamburg.de/blogs/kiss/?page_id=91)

---

<sup>3</sup> Balkenhol, Berhard: Kann Kunst helfen, etwas über die Welt zu erfahren? In: Documenta Dock – Questions about Art, Kunsthochschule Kassel 2008, <http://www.documenta-dock.net/#p74q194> (21.11.2008).