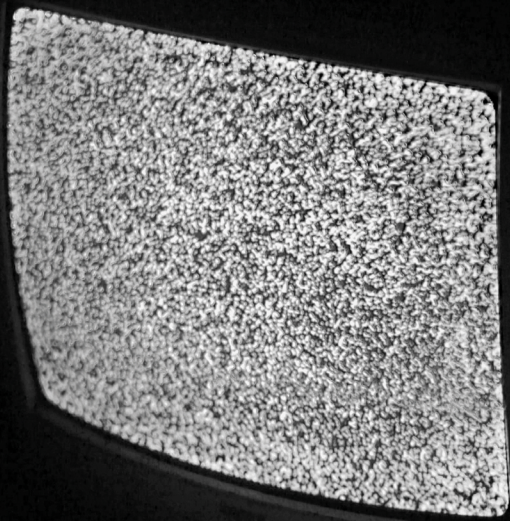


LARS C. GRABBE, CHRISTIANE WAGNER,
TOBIAS HELD (HG.)

KUNST, DESIGN UND DIE »TECHNISIERTE ÄSTHETIK«



BÜCHNER

KUNST, DESIGN UND DIE »TECHNISIERTE ÄSTHETIK«

Diese Publikation wurde von der MSD/Münster School of Design unterstützt.



FH MÜNSTER
University of Applied Sciences

Lars C. Grabbe, Christiane Wagner, Tobias Held (Hg.)
Kunst, Design und die »Technisierte Ästhetik«

Welt | Gestalten, Band 6
Reihe herausgegeben von Lars C. Grabbe und Oliver Ruf
ISSN (Print) 2698-3036
ISSN (Online) 2698-3109

ISBN (Print) 978-3-96317-327-1
ISBN (ePDF) 978-3-96317-884-9
Copyright © 2023 Buechner-Verlag eG, Marburg

Korrektur: Judith Göbel
Gestaltung: Tobias Held
Bildnachweis Umschlag: Collage aus zwei Abbildungen: (1) Unsplash/Fran Jacquier
(<https://unsplash.com/photos/tmuArUNS1TI>), (2) Unsplash/Jason Leung
(<https://unsplash.com/photos/wmyE5lBiOmo>).

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt.
Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt
insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die
Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über
<http://dnb.de> abrufbar.

www.buechner-verlag.de

LARS C. GRABBE, CHRISTIANE WAGNER,
TOBIAS HELD (HG.)

KUNST, DESIGN UND DIE »TECHNISIERTE ÄSTHETIK«

INHALT

EINLEITUNG Lars C. Grabbe, Christiane Wagner und Tobias Held	6
DER DIGITALE APELLES. ZUR DISKURSGESCHICHTE DER IMMERSION Norbert M. Schmitz	14
ÄSTHETISCHE LOGIK. EINE ANALYSE DES WISSENSCHAFTLICHEN UND TECHNOLOGISCHEN FORTSCHRITTS Christiane Wagner	36
EIN SOLIPSISMUS DER NACHDENKLICHKEIT. TECHNISIERUNG ZWISCHEN VERMÖGLICHUNGSMPERATIV UND REALISIERUNGSDISPENS BEI HANS BLUMENBERG Sebastian Lederle	54
ARTEN DER PRÄSENZ IN DEN ÄSTHETISCHEN PHÄNOMENEN Rodrigo Duarte	74
KUNST OHNE TECHNIK, TECHNIK OHNE KUNST. ÜBER DIE RELEVANZ DER TECHNISCHEN ENTWICKLUNG IN DEN DEBATTEN ÜBER DESIGN IN DEN 1920ER JAHREN Alexandra Panzert	90
FUNKTION UND IMAGINATION. PROJEKTIONSDISPOSI- TIVE ALS ÄSTETISCH-TECHNISCHER TRANSFER EINER ANGEWANDTEN BILDKULTUR DES WELTENTWERFENS Evelyn Echle	106

ÄSTHETIK DER AUTOMATISIERUNG. KÜNSTLERISCHE TECHNIKEN DES 'VON SELBST' UM 1920 UND UM 1960: KONTROLLE - BEWUSSTSEIN - ÜBERRASCHUNG Michael Rottmann	122
POSTDIGITALE ÄSTHETIK. INTERFERENZEN ZWISCHEN KUNST UND DESIGN Till Julian Huss	144
AUDIOVISUELLES INTERFACING. ZUM METAPHORISCHEN INTERFACEDESIGN VON VIDEOPLATTFORMEN Kathrin Fahlenbrach	162
SHOW STOP! ZUM SPRUNG VON TECHNOLOGISCHEN ZU ÄSTHETISCHEN KONSTELLATIONEN IM FALL VON KATIE MITCHELLS SCHATTEN (EURYDIKE SAGT) Marcel J. V. Kieslich	182
SEMIOTISCHE ÄSTHETIK DER GLITCH ART Winfried Nöth und Guilherme Cestari	198
WAS IST QUANTENÄSTHETIK? Jens Schröter	216
KUNST, KI UND KO-KREATIVITÄT. ZUR ALGORITHMISIERTEN ÄSTHETIK DER AI ART Pamela Scorzin	232
SIMULIERTE WILDNIS. NATUR IN TECHNIK-ÄSTHETISCHEN UMGEBUNGEN Oliver Ruf und Andreas Sieß	250
AUTORINNEN UND AUTOREN	266

EINLEITUNG

Lars C. Grabbe, Christiane Wagner und Tobias Held

Die gestalterische Produktion – vornehmlich der letzten Jahrzehnte – vollzieht sich im Kontext einer alles umfassenden »Technisierung«, welche gleichermaßen analoge wie digitale Aspekte artikuliert und integriert, die ihrerseits wieder die Grundbedingung für quantenbasierte Entwicklungen zu bilden scheinen. Das Kreative zeigt sich somit auch schlechthin in der schöpferischen Unvorhersehbarkeit der neuen Apparate und im Kontext einer bereits mannigfach in der Alltagskultur verankerten Maschinen-Ästhetik. Seitdem dies der sozio-kulturelle Regelfall geworden ist, sind unterschiedlichste kommunikative (Medien-)Transformationen durch grafische und interaktive Interfaces entstanden, die zu allgemeinen Veränderungen in der subjektiven Wahrnehmung von analogen und digitalen Medien geführt haben und vermutlich eine dezidiert »Technisierte Ästhetik« zum Ausdruck bringen und auch einleiteten, deren moderne Ausprägungen durch Vernetzung, Hyperlokalität, Hybridisierung, Cyborgisierung und multimodale Technologien intensiv geprägt werden. Es scheint sich eine Sprache der gestalterischen Felder herausgebildet zu haben, die produktiv in Bereiche des Apparativen vorzudringen vermag und ein klassisches Verständnis von Ästhetik geradezu herausfordert oder destabilisiert. Unter diesen Bedingungen erhalten die bildenden und angewandten Künste ebenso wie die vornehmlich praxisbasierten und -orientierten Bereiche von Kunst und Design – und ihre jeweiligen innovativen Ideen – auch durch digitale Programme, Produktionstechniken wie -prozesse, Mensch-Maschine-Schnittstellen und Apparate einen progressiven Status und werden in gewissen Kontexten direkt durch Hard- und Software selbst produziert oder bleiben nur in Abhängigkeit zu diesen technischen Artefakten möglich. Kunst und Design im Kontext dieser »Technisierten Ästhetik« bieten eine gewissermaßen neue ästhetische Dynamik, die ihrerseits sowohl die Rezeption, die Hervorbringung als auch die ästhetische Klassifikation oder Kennzeichnung problematisiert. In diesem Sinne umfasst diese Publikation vor allem interdisziplinäre Beiträge, die sich mit diesem Themenfeld produktiv auseinandersetzen und allen voran die »Logik der Technisierung« mit einer »Logik des Ästhetischen« systematisch in Beziehung setzen wollen.

Historisch gesehen haben sich bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts vielfältige ästhetische Koordinaten im akademischen System herausgebildet und erlebten je eigene Aufschwünge, seien es die Gestalt- und Genie-Ästhetiken, die transzendentalen Perspektivierungen oder sensualistischen Ansätze sowie die historisch, archivarisch und konkret gestalterisch arbeitenden Felder. Schlicht gesprochen changierte das

»Ästhetische« zwischen Schönheit, Erhabenheit, Zeit und Raum, zwischen Wahrnehmung, Sinnlichkeit und Empfindung sowie Form, Werk, Funktion, Transzendenz oder historischem Faktum. Die technologisch geprägten Medientransformationen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts waren kulturell, industriell wie auch intellektuell für die Manifestation der Avantgarden und ihrer Einflüsse innerhalb des Kunst- und des Designbetriebs wesentlich. Eine Reihe von modernen Bewegungen hatte einen direkten Einfluss auf die mediale Form der visuellen Kommunikation innerhalb des 20. Jahrhunderts. Dabei reichten die Motive von der Krise der traditionellen schönen Künste über den Modernismus und den Bruch mit der Tradition bis letztlich in die oftmals radikale und postmoderne Ausprägung der Gestaltung innerhalb der zeitgenössischen Kunst und des Designs.

Die These von einer »Technisierten Ästhetik«, die den Bezug auf Technologie, Apparat, wechselseitige prozessuale Formung und Fähigkeit gleichermaßen zum Ausdruck bringt, ist vielleicht am besten vor den Hintergrund der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu stellen: Als Moment des Kunstwerks im Kontext seiner technischen Reproduzierbarkeit, ganz so, wie es Walter Benjamin formulierte. Allerdings ist bei aller positiver Historie die *Imago* des Phantoms im Sinne von Günther Anders (ko-)präsent und begleitet scheinbar jede Technik-Utopie als ein dystopischer Schatten. Die ästhetische Erfahrung in der Gegenwart ist vor allem durch medien-ökologische Interdependenzen und eine stetig weiterentwickelte Digitalisierung und Technisierung massiv in der öffentlichen Kultur verankert und hat unlängst den Boden des klassischen Genies und von Schönheit und Erhabenheit verlassen bzw. diesen erweitert. Vielmehr findet »Technisierte Gestaltung und Ästhetik« oftmals netzwerkartig, hyperlokal, hybrid und über Hard- und Software vermittelt statt, so dass neue Kontexte und eine Koexistenz von physischer und digitaler Welt, d. h. künstlicher und physikalischer Realität, kontinuierlich adressiert werden. Gestaltung als Ausprägung jener »Technisierten Ästhetik« formt hierbei nicht nur die grundlegenden Interfaces der digitalen Mensch-Maschine-Kommunikation, sondern stabilisiert eine digitale Medienrealität zwischen Hypertext und Hyperrealität im Sinne Jean Baudrillards. Die Digitalisierung prägt nicht nur die Reflexion über Artefakte der Gestaltung, sondern formt diese selbst. Maschinen-Kunst und Maschinen-Design werden zu Bezugssystemen einer »Technisierten Ästhetik« deren Grundbedingungen, Logiken und Varianzen noch nicht klar verstanden und diskutiert wurden, sollte dieses Unterfangen überhaupt jemals vollumfänglich gelingen. Klar ist jedoch, dass die Kunst und das Design einen integralen Bestandteil von Kultur, Gesellschaft und Techno-Innovationen darstellen und damit auch das kulturelle Erbe für nachkommende Generationen inhaltlich wie auch strukturell prägen. Die Streitfrage bleibt: Was kennzeichnet und bestimmt die formalen und ästhetischen Bedingungen der Möglichkeit von »Technisierter Ästhetik« und Gestaltung in Bezug auf die täglichen Experimente und etablierten Formvorstellungen in der globalen Kunst- und Designwelt?

Zielsetzung dieses Buches ist es, interdisziplinäre Ansätze aus denjenigen wissenschaftlichen Disziplinen bewusst zu versammeln, die sich mit den analytischen Bedingungen einer »Technisierten Ästhetik« befassen. Hier sind philosophische, technologische, (kunst-)historische und designtheoretische Ansätze, genau wie auch kultur-, sozialwissenschaftliche, empirische, gestalterische und medientheoretische Perspektivierungen aufgenommen worden, deren Fokus gezielt eine tiefergehende Bestimmung von Technisierung, Ästhetik, Gestaltung, Kreativität, Wahrnehmung, Kultur und Gesellschaft erlaubt. Mit dieser Strategie soll die Beziehung von Ästhetik und Technologie, auch im Kontext aktueller Gestaltungs-Entwicklungen und Prototypen, näher charakterisiert werden, um ebenfalls ein Schlaglicht auf potentielle Technologietransfers, künstliche Intelligenz oder menschliche sowie nicht-menschliche Gestaltungsdynamiken zu werfen. Die große Bandbreite von Themengebieten adressiert folglich die historischen und technischen Dynamiken einer »Technisierten Ästhetik« im Spannungsfeld von Tradition und Moderne, wobei zahlreiche Interdependenzen des Analogen und Digitalen, wie auch des Quantenbasierten, kontinuierlich entfaltet und beleuchtet werden. Vielfältig wird Technologie und deren struktureller Einfluss auf Kunst und Design in den Blick genommen, um ebenfalls begriffliche Bestimmungen von Apparat, Maschine, Technisierung und Ästhetik offenzulegen. Allen Beiträgen ist zu eigen, dass sie die Interdependenz von Kultur, Gesellschaft, Technologie und Ästhetik in den Blick nehmen und hierbei akzentuiert das Verhältnis von Materialität und Immaterialität als ästhetisches Spannungsfeld diskutieren. Neben flankierenden Perspektiven aus den Wissensfeldern der Phänomenologie, Semiotik und Anthropologie setzen Bezüge aus der Technikforschung akzentuierte Schlaglichter sowie zahlreiche Referenzen auf die als klassisch zu bezeichnenden Positionen der ästhetischen Theorie.

Das wünschenswerte Ziel dieses Buches ist es, dass etablierte Theorien mit aktuellen Forschungsergebnissen in Beziehung gesetzt und gleichermaßen auch aktuelle Konzepte der ästhetischen Theorie diskutiert oder vielleicht neu entwickelt werden. Dies soll gleichermaßen eine weiterführende Diskussion auf dem Fundament faktisch vorliegender künstlerischer Werke oder Designartefakte sowie Prototypen anregen und eine Beschäftigung mit den theoretischen Grundlagen der klassischen und zeitgenössischen Forschung weitergehend – und über dieses Buch hinausreichend – implizieren. Der Fokus der Beiträge umfasst dabei primär den Zeitraum von der Mitte des 20. Jahrhunderts bis in die Gegenwart und berücksichtigt explizit den Zusammenhang von Theorie und Praxis im Kontext einer »Technisierten Ästhetik«.

NORBERT M. SCHMITZ fokussiert in *Der digitale Apelles. Zur Diskursgeschichte der Immersion* die jeden medientechnischen Illusionsfortschritt begleitenden Diskursfiguren seit der Antike. Insbesondere die Immersionsphantasmen wie die täuschend echt gemalten Trauben des Malers Zeuxis, welche die Vögel aus dem Bild des Meisters zu picken versuchten, verweisen auf die Beschreibung digitaler Simulationen heutiger Tage. Dabei interessiert ihn ihre strategische Funktion im Verhältnis zwischen Kunst- und Mediensystem. Die periodischen Konjunkturen, die eine Beschwörung endlich erreichter vollkommener Täuschungskunst kennzeichnen, so die zentrale These von Schmitz, markieren die entscheidenden Verschiebungen zwischen allgemeinem Medien- und Kunstsystem. Vor diesem Hintergrund fragt Schmitz nach dem Phänomen alltäglicher Immersion als vertraute Wahrnehmung medial konstruierter Welten: im kommunikativen Alltag, jenseits jener avancierten Illusionstechnik, die für eine rein technizistische Medientheorie in der Regel keine Beachtung findet.

Mit ihrem Beitrag *Ästhetische Logik. Eine Analyse des wissenschaftlichen und technologischen Fortschritts* liefert **CHRISTIANE WAGNER** einen theoretischen Überblick über die spezifische Logik der Beziehung zwischen Ästhetik und Technologie. Sie argumentiert dahingehend, dass diese Bereiche zwar bereits ihrerseits erforscht sind, die Logik dieser Beziehung jedoch bisher ungenügend erörtert wurde, betrachtet man dies als zentral für eine Aktualisierung des Wissens in den Kunst- und Geisteswissenschaften. Wagner lässt sich dabei von verschiedenen Grundfragen leiten: Wie lässt sich Ästhetik im Kontext der neuen Technologien definieren? Welche Bedeutung haben Sensibilität und Rationalität angesichts der neuen Technologien in der Kunst beziehungsweise im Design und in der ästhetischen Erfahrung? Sie kontextualisiert dabei das Verhältnis von Ästhetik und Technik von der europäischen Aufklärung bis hin zu einer Logik des ästhetischen, wissenschaftlichen Verständnisses in seiner technologischen und soziokulturellen Entwicklung.

SEBASTIAN LEDERLE spürt in *Ein Solipsismus der Nachdenklichkeit. Technisierung zwischen Vermöglichungsimperativ und Realisierungsdispens bei Hans Blumenberg* dem Zusammenhang von Technisierung und Nachdenklichkeit mit Rekurs auf Hans Blumenberg nach. Lederle prüft, wo nach Blumenberg etwaige Zonen des Nicht-Technischen in der modernen technisierten Lebenswelt anzutreffen und angemessen zu konzeptualisieren sind. Hierzu erörtert der Autor u.a. Blumenbergs Konzepte einer phänomenologischen Anthropologie und Kryptotheologie des theoretischen Prozesses und leistet abschließende Bezüge zum Prozess der Technisierung, als infrastrukturelle Ermöglichung der fiktiv-ästhetischen Durchbildung der Wirklichkeit, wie auch zur Nachdenklichkeit, im Verhältnis zu Technisierung und Fiktion.

Der Artikel *Arten der Präsenz in den ästhetischen Phänomenen* von **RODRIGO DUARTE** widmet sich den ästhetischen Modi der Anwesenheit, in denen sich mediale bzw. ästhetische Artefakte in Bezug auf eine Rezeptionssituation befinden können. Der Autor thematisiert zunächst drei Grundphänomene der Präsenz, wobei zuerst mit der

Stellung (position) die tonalen Klangphänomene von körperlichen Tönen bis hin zu komplexen Kompositionen umfasst werden. Die zweite Ebene ist die *Darstellung (presentation)*, als Areal der bildhaften Medialität. Hier schließt sich dann die *Vorstellung (representation)* an, als Areal typografischer Textkommunikation. Der Zusammenhang von Stellung, Darstellung und Vorstellung mündet dann in der *Überstellung (perpresentation)*. Das Wechselverhältnis dieser Arten ästhetischer Präsenz wird von Duarte weitergehend mit der griechischen Tragödie und den multimedialen Medien der Neuzeit in Beziehung gesetzt und als ein Phänomenbereich westlicher Kulturen thematisiert.

ALEXANDRA PANZERT zeigt in *Kunst ohne Technik, Technik ohne Kunst. Über die Relevanz der technischen Entwicklung in den Debatten über Design in den 1920er Jahren*, dass zwar Gestaltung für die industrielle Massenproduktion ein wichtiges Anliegen vieler Künstler und Gestalter der Avantgarde war, es jedoch in den 1920er Jahren wenige Beispiele für die ansprechende und benutzerfreundliche Gestaltung technischer Objekte wie Radioapparate, Klospülungen oder Telefone durch Künstler gab. Der Autorin zufolge lassen sich zwar Gegenstände des Hausrats wie Geschirr und Möbel finden, die zwar auch technischen Grundsätzen unterliegen, doch viel größeren gestalterischen Freiraum, unabhängig von technischen Gegebenheiten, boten. Der Artikel widmet sich dieser Ambivalenz und zeigt, dass die technisierte Ästhetik im Design der 1920er Jahre vor allem aus einem Unterlegenheitsgefühl vieler Gestalter gegenüber den aufstrebenden Technikern und Ingenieuren entstand. Dabei setzte die Avantgarde auf künstlerische Strategien in der Gestaltung von Gebrauchsobjekten, auch um diese Tätigkeit in der angewandten Kunst aufzuwerten, so dass die reale technische Entwicklung nur begrenzt eine Rolle spielte und vielmehr als Projektionsfläche diente.

Der Beitrag *Funktion und Imagination. Projektionsdispositive als ästhetisch-technischer Transfer einer angewandten Bildkultur des Weltentwerfens* von **EVELYN ECHLE** entwirft ein Verständnis einer Mediengeschichte als Dynamik der Medientransformation. Der Autorin zufolge bietet sich hier besonders die Geschichte des Audiovisuellen an, da hier die Rolle von Bildern im Sinne einer Mediengeschichte verschiedener Projektionsdispositive und ihrer Relevanz sowohl für Imaginationstechniken als auch für technische Applikationen zu Tage tritt. Somit wird eine Technologie der Projektion mit festgelegten Standards einerseits und einem ästhetisch-ausdifferenzierten Angebot von Bildern sowie performativen Aufführungspraktiken andererseits in diesem Beitrag als Grundlage einer designaffinen Medienkultur verstanden. Über diese beiden Pole lässt sich, so Echle, das Verhältnis einer technisierten Ästhetik strukturieren, da über ästhetische Prämissen Mechanismen der Imagination in Gang gesetzt und zugleich in der Technik des Mediums reflektiert werden.

MICHAEL ROTTMANN widmet sich in *Ästhetik der Automatisierung. Künstlerische Techniken des von Selbst um 1920 und um 1960: Kontrolle – Bewusstsein – Überraschung* dem Phänomen der Automatisierung in der Kunst und ihren unterschiedlichen

Entfaltungsweisen und Beweggründen, um 1920, am Beispiel des Bauhauses, sowie um 1960, am Beispiel der *Minimal Art* und ihrem Umfeld. Rottmann führt den Begriff der Automatisierung als ein Konzept der Ästhetik ein und versteht diesen ebenfalls als Schlüsselbegriff des 20. Jahrhunderts. Dabei wird Automatisierung gleichermaßen als Technik, künstlerische Strategie und Ideologie vorgestellt. Ein Fokus entfällt für den Autor auf Praktiken, Reflexionen und Kritiken der Kunst, besonders mit Blick auf die Konzepte »Kontrolle«, »Bewusstsein« und »Überraschung«, die im Nachkriegsdiskurs von großer Bedeutung waren. Automatisierung wird in dem Beitrag kunstgeschichtlich rekonstruiert wie auch mit der Kulturgeschichte der Automatisierung in eine produktive Beziehung gebracht.

Mit dem Beitrag *Postdigitale Ästhetik. Interferenzen zwischen Kunst und Design* versucht **TILL JULIAN HUSS** die zentrale Bedeutung der Gestaltung von Interfaces für eine postdigitale Ästhetik herauszuarbeiten. Hier reflektiert der Autor wichtige Aspekte der postdigitalen Kunst, die Beziehung zwischen alten und neuen Medien und die Allgegenwart des Digitalen in kritischer Art und Weise und unternimmt den Versuch, die vorliegenden Erkenntnisse in einer designtheoretischen und technikphilosophischen Argumentation mit der Funktionsweise und Ästhetik von grafischen Benutzeroberflächen in Beziehung zu setzen. Huss thematisiert weiterhin den Skeuominimalismus und die damit verbundene digitale Materialität und Verflachung des Bildraums in der zeitgenössischen Malerei und stellt die Interferenzen zwischen Kunst und Design als wesentlichen Teil einer postdigitalen Ästhetik heraus.

KATHRIN FAHLENBRACH widmet sich in ihrem Beitrag *Audiovisuelles Interfacing. Zum metaphorischen Interfacedesign von Videoplattformen* dem körperlichen Aspekt im Design von digitalen Oberflächen. Sie zeigt auf, dass Handlungen mit computerbasierten Medien in erster Linie über Displays der Geräte vollzogen werden, an denen sich sensuell, mental und kognitiv orientiert wird. Ziele der multimodal designten Oberflächen sind ein niedrigschwelliges Erkennen von Handlungsoptionen und eine Habitualisierung der digitalen Anwendungen im Alltag. Die Autorin zeigt weiterhin auf, dass sich das Design der Oberflächen die Prinzipien des intuitiven Wissens und der körperbasierten Repräsentation zu Nutze macht und die technisch algorithmischen Prozesse der Mensch-Computer-Interaktion dabei hinter einer Oberflächenästhetik zurücktreten, die die digitalen Handlungsoptionen in sinnlich-konkreten Gestalten vermittelt. Am Beispiel von Netflix untersucht Fahlenbrach audiovisuelles Interfacing als einen strategisch designten Prozess der ästhetischen Synchronisierung von Mensch und Computer.

Mit dem Erfahrungsbericht *Show stop! Zum Sprung von technologischen zu ästhetischen Konstellationen im Fall von Katie Mitchells Schatten (Eurydike sagt)* thematisiert **MARCEL J. V. KIESLICH** die Ausprägung künstlerischer Unbestimmtheit. Der Autor argumentiert, dass eine Hegemonie der Daten in der säkularisierten Welt eine Immaterialität erzeugt, die scheinbar konträr zur Materialität ästhetischer Konstellationen

steht. Im Modus eines Erfahrungsberichts geht er der Frage nach, inwiefern technologische Konstellationen in den szenischen Künsten brechen und hierdurch, ausgehend von informierter Unbestimmtheit, die Wahrscheinlichkeit für die Emergenz einer ästhetischen Konstellation erhöht werden kann. Die Inszenierung *Schatten (Eurydike sagt)* von Katie Mitchell dient Kieslich als Beispiel für eine multimediale Inszenierungsform, deren Prinzip es ist, auf einer Theaterbühne in Echtzeit einen Film zu produzieren und zu zeigen. Der Autor will zeigen, dass die bewusste Kalkulation von Unbestimmtheit den weiteren Verlauf einer Aufführung intensivieren kann und sich technische Probleme nicht negativ auf die nonverbalen Reaktionen des Publikums auswirken, wenn die Auslöser behoben werden und technologische Konstellationen ihre Funktion erfüllen.

WINFRIED NÖTH und **GUILHERME CESTARI** stellen in ihrem Beitrag *Semiotische Ästhetik der Glitch Art* die internationalen Tendenzen der Glitch Art als eine digitale Medienkunst vor, welche Bild- und Tonestörungen zu ihrem ästhetischen Leitprinzip erhoben hat. Die Autoren untersuchen dabei die spezifischen kunstgeschichtlichen Vorläufer, bestimmen die Hauptmerkmale des Genres und lokalisieren den Ort der *Glitch Art* zwischen Kommunikation und Ästhetik. Nöth und Cestari unterscheiden hierbei ausgehend von der Semiotik von Charles S. Peirce zwischen Werken der *Glitch Art*, die selbstreferenziell als ikonische Qualizeichen wirken, und solchen, die indexikalisch auf ein reales Objekt verweisen. Die Autoren argumentieren, dass Letztere zwar versuchen, die Spuren gänzlich zu verwischen, mit denen sie noch auf ihre semiotischen Objekte verweisen, diese Ausprägungen der *Glitch Art* ihr Ziel aber nicht vollständig erreichen können.

Mit *Was ist Quantenästhetik?* nimmt **JENS SCHRÖTER** die Problemstellung der HerausgeberInnen explizit auf, und stellt die Frage nach den Möglichkeiten einer »Technisierten Ästhetik«. Für Schröter ist diese Frage notwendig, weil historisch gesehen Ästhetiken, verstanden als Repertoire formaler Gestaltungsmöglichkeiten, immer schon durch neue Technologien erweitert und verändert worden sind. Der Autor plädiert dafür, das Verhältnis von Technik und Ästhetik als komplex zu beschreiben, denn formale Optionen der Gestaltung bleiben meist auch bei erweiterten Technologieentwicklungen bestehen. So ist bspw. die Zentralperspektive eine Form der Bildgestaltung, die es in der Malerei gab, aber die auch in Fotografie oder der Computergrafik eine Rolle spielt. Schröter geht davon aus, dass eine der nächsten technologischen Entwicklungen die Quantenmedien zweiter Stufe sind, also Technologien, die Quanteneffekte auf der Ebene der Informationsverarbeitung selbst nutzen. Hier möchte er in den Blick nehmen, ob es ebenfalls zu spezifischen Ästhetiken kommt und in welche Traditionen solche Ästhetiken eingebettet wären, und somit stellt er historisch und systematisch die Frage nach der Möglichkeit einer *Quantenästhetik*.

PAMELA C. SCORZIN thematisiert in *Kunst, KI und Ko-Kreativität. Zur algorithmisierten Ästhetik der AI ART* den Einfluss von Digitalisierung, Automatisierung und Künstliche Intelligenz (KI) auf Kunst und Gestaltung. Ein Fokus entfällt hierbei auf hy-

bride Netzwerke und die Ko-Existenz und Ko-Kreativität von Mensch und Maschine, die sich in einer neuen algorithmisierten Ästhetik der Nachmoderne manifestiert, welche sich von einer rein anthropozentrischen Sicht abwendet. Die Autorin betont, dass zeitgenössische Kunstschaffende in ihren Arbeiten bereits auf unterschiedliche Weise den aktuellen Einfluss von KI auf die Gestaltung reflektieren und damit eine hierarchiefreie Kollaboration von Mensch und Maschine unterstreichen. Scorzin fragt: Kann KI Kunst? Mit ihrem Beitrag wird eine erste Definition unternommen und die algorithmisierte Ästhetik als virtuell, variabel und viabel charakterisiert. Die Autorin führt weiterhin aus, dass KI-Kunst probabilistische Bilder respektive Artefakte befördert, die nach einem Training auf berechneten Wahrscheinlichkeiten und morphotischen Synthesen beruhen, was zu einem digitalen Surrealismus führt.

Abschließend wird in *Simulierte Wildnis. Natur in technikästhetischen Umgebungen* durch die Autoren **OLIVER RUF** und **ANDREAS SIESS** der Begriff der ›Natur‹ im Diskursfeld zwischen generativer Gestaltung, sozialer Simulation und der sogenannten Künstlichen Intelligenz verhandelt. Beispielhaft wird dieses Beziehungsgefüge anhand von drei prominenten Computer- bzw. Konsolenspielen (*No Man's Sky*, *Age of Empires II*, *Super Mario Bros.*) erschlossen, die hier als prototypische Vorzeichnungen für künftige technikästhetische Entwicklungen verstanden werden sollen. Die Autoren liefern nach einer schlaglichtartigen Rückschau auf die historischen Lesarten der Natur eine Einbeziehung des Begriffs und Feldes der ›Landschaft‹ und bieten damit eine Brücke zwischen der zeitgenössischen Idee der virtuellen Natur, als semiotisches Zeichen der Peripherie, hin zum ›Hacking‹ einer genuinen ›Wildnis‹ im Cyberspace. Ruf und Sieß diskutieren weiterhin drei mögliche Fluchtrichtungen, wie Natur in technikästhetischen Umgebungen funktionieren könnte: Erstens mittels Substitution der Wildnis durch performative Ereignisse, zweitens durch den quasi-demokratischen Prozess einer ›sozialen Gaia‹ und drittens durch das Aufweichen des algorithmischen Determinismus, indem der Maschine selbst ›lebende‹ Komponenten innerhalb ihres Mechanismus implementiert werden.

Münster und São Paulo, Januar 2023
Lars C. Grabbe, Christiane Wagner und Tobias Held

DER DIGITALE APELLES

Zur Diskursgeschichte der Immersion¹

Norbert M. Schmitz

Zu den prägnantesten Bildern der streng mathematisch orientierten Perspektivkunst der Frührenaissance gehört die Trinità des Masaccio in der Florentiner Klosterkirche *Santa Maria Novella* aus den Jahren um 1426. Sie erscheint wie ein *finestra aperta* in der Wand, durch welches der Besucher zu dem überzeitlich-heiligen Geschehen als ganz konkret-realem Ereignis aus seiner Untersicht emporblicken kann. Die perfekt rational organisierte Perspektive steht offensichtlich im Dienste des Glaubens, wenn nämlich die heilige Überlieferung durch solchen Illusionsrealismus sinnlich bestätigt wird. Das religiöse Geschehen wird auch empirisch-konkret ›wahr‹. Der religiöse Charakter wird verdeutlicht, wenn der Betrachter das Epitaph nicht wie gewöhnlich nur im mittleren Teil, der eine Untersicht auf eine kassettierte Bogendecke wiedergibt, sondern als das Ganze dieses Grabmals in Augenschein nimmt. Nun ist es nicht mehr nur der Illusionsraum in der Fläche des Tafelbildes, sondern ein ›Durchbruch‹ durch die Wand, eine Illusionsarchitektur. Zu sehen sind im nach oben abschließenden Bogen Gottvater in starker Verkürzung als Bestandteil der Trinità und unter allem eine Gruft mit dem Skelett des Stifters auf einem Sarkophag. Hier interessiert aber nicht der tatsächliche ikonografische Kontext, sondern ich möchte das Bild als Metapher für die Gegenwart begreifen. Begraben liegt hier nichts anderes als die Medienontologie. Auf den Scherz werde ich zurückkommen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Immersion, Illusion, Realismus, Simulation Trompe-l'œil, Virtualität, Medienontologie, Medienkunst, Affektrhetorik

¹ Für Michael Windgassen.

Bei dem Beitrag handelt es sich um einen Wiederabdruck. Bereits erschienen als: Schmitz, Norbert. 2015. »Der digitale Apelles: Zur Diskursgeschichte der Immersion.« In *Bild und Interface: Zur sinnlichen Wahrnehmung digitaler Visualität*, herausgegeben von Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz, 39–64. Darmstadt: Böhner-Verlag.

1. DIE FRAGE NACH DER REALITÄT

Realitätsverlust ist normalerweise ein individuelles Schicksal. Den Kampf mit der rauen Wirklichkeit, die Konfrontation mit der Realität muß jeder einzelne so ziemlich allein bestehen. Indessen, gerade hierin wandelt sich unser epochales Bewußtsein gegenwärtig radikal: Wir erleben uns in einer Zeit gemeinsamen, ja allgemeinen Wirklichkeitsverlustes, verursacht durch die gesellschaftlichen Folgen, welche die neuen Technologien zeitigen. Nicht nur der einzelne in der Gesellschaft, die Gesellschaft insgesamt verliert den Boden der Realität unter den Füßen – befürchten wir. Das wahre Sein weicht überall dem (schönen?) Schein, es ist ein digitaltechnischer Schein, der uns beunruhigt. Wirklichkeit, erst seit der Aufklärung eine einigermaßen funktionierende gesellschaftliche Berufungsinstanz, droht erneut zu verschwinden; die Simulationen ersetzen die Wirklichkeit, die Mythen leben auf, die Fluchten siegen, new age ist angesagt. (van den Boom 1991, 183)

So fasst Holger van den Boom trefflich die Befindlichkeit auch von Künstlern, Kunst- und Medientheoretikern angesichts der populär werdenden neuen digitalen Bildwelten zusammen. Ohne hier auf die Einzelheiten der Argumentation des Autors weiter eingehen zu können, soll mit dem Zitat an die intensive Erschütterung über ein ›Verschwinden der Realität‹, ihre zunehmende Verdrängung durch von ihr ununterscheidbare virtuelle Welten erinnert werden, welche die Diskurse zum Ende des letzten Jahrhunderts prägten; hier wurde mehr als nur ein spektakulärer Entwicklungsschritt in der ›Evolution der Medien‹ diskutiert.² Es ging um eine anthropologische Wende hin zu einem neuen Verhältnis von Mensch und Realität, gelegentlich um die Aufgabe der anthropologischen Zentrierung der klassischen Humanwissenschaften überhaupt zugunsten einer Eigengesetzlichkeit der medialen Technik, die das Subjekt, den Geist aus der Geschichte auszutreiben suchte (beispielhaft: Kittler 1986; Bolter 1990).

Die Behauptungen der ›Medienontologien‹ der neunziger Jahre klingen heute, angesichts der technischen Standards unserer Tage, da solche virtuellen Räume auf jedem gewöhnlichen PC zur Verfügung stehen, eher kurios denn prophetisch.³ Dies gilt insbesondere für deren ›philosophische‹ Überhöhung à la mode. Christoph Tholen charakterisierte diese damals so erfolgreiche ›Denkschule‹ schon 1999 treffend:

So ist das zumal in der Literatur zum Cyberspace popularisierte Szenario einer vollständigen Medienevolution unschwer als ein quasi-theologisches

² Man kann dies an der ›Stimmung‹ der *Ars Electronica*-Bände gut studieren. Etwa die Beiträge in Hattinger u.a. 1990.

³ Erwähnt seien nur Autoren wie Flusser oder Virilio, beispielsweise Flusser (1985) und Virilio (1986). Beide hatten damals einen geradezu kulthaften Status. Eine gute Übersicht gab seinerzeit schon Kloock (1995). Eine exemplarische wie scharfsichtige Kritik lieferte Kirchmann (1998, insbesondere 187–199).

Versprechen zu entziffern, in dem sich die Frage nach der Dazwischenkunft des Medialen in die beschworene Gewissheit einer vollendeten Ankunft des Abschieds selbst (vom Buch, von der Literatur, vom Menschen oder seiner natürlichen Wahrnehmung, von der Geschichte überhaupt) übersetzt. Dass in solchen Trendsetter-Modellen die unverfügbare Zäsur des Vergangenen wie Zukünftigen in einer verabsolutierten Gegenwart auflösbar scheint, gelingt nur in einer fast schon halluzinatorisch zu nennenden Symbiose von Mensch und Medium. (Tholen 1999, 18f.)

Doch die ›Agonie des Realen‹ eines Baudrillard (1978) ist jedenfalls so wenig eingetreten wie das ›Ende der Geschichte‹ (Fukuyama 1992).⁴ Aus distanzierter Betrachtung heraus verwundert allenfalls der seinerzeitige Erfolg solcher Ontologien des Virtuellen, und es ist an der Zeit zu fragen, was denn die Suggestivität solcher affirmativer oder negierender Totalutopien ausmachte.

Hier soll deshalb ein Blick zurück vorgenommen werden, der die rhetorische Figur des Virtuellen, hier konkret an der Frage der Immersion, in eine größere und als solche oft schon (aus)gestellte Perspektive rückt. Oliver Grau hat die vielfältige Vorgeschichte der digitalen Immersion – und dieser Begriff steht auch im Fokus der Überlegungen dieses Aufsatzes – fast von Anfang der Mediengeschichte an eindrucksvoll dargestellt. Er bestimmt die Immersion als den psychologisch finalen Verlust der eigentlichen Unterscheidung von Realität und Artifizialität in der Wahrnehmung, so wie er sich als eine große Entwicklungslinie in der Kunstgeschichte darstellt:

Im virtuellen Raum – historisch wie aktuell – wirkt die Illusion auf zwei Ebenen: Ihre klassische Funktion, die spielerisch-bewußte Hingabe an den Schein – der ästhetische Genuß der Illusion [Neumeyer 1964: 13] – kann durch eine Intensivierung bildlicher Wirkungsmittel gesteigert werden und zu einer Überwältigung der Realitätswahrnehmung führen. Dazu gehören neben den Mitteln des Illusionismus insbesondere das den Gesichtswinkel möglichst vollständig ausfüllende Bildformat und die Ansprache möglichst vieler anderer Sinne. Die hierdurch mögliche Suggestion, die den Betrachter gewissermaßen in den Bildraum eintauchen läßt, vermag die Subjekt-Objekt-Beziehung für einen gewissen Zeitraum aus den Angeln zu heben und dem ›Als-Ob‹ im Bewußtsein Konsequenz zu verschaffen. Diese sinnliche und rezeptive Verbindung zum Bild soll hier als ›Immersion‹ bezeichnet werden. Die Kraft der Sinnestäuschung eines bis dato ungekannten oder perfektionierten Illusionsmediums läßt die Betrachter entsprechend der Bildszenerie bzw. Bildlogik handeln oder empfinden und vermag in gewissem Grade das Bewußtsein zu bestechen. Hier setzen die historischen Illusionsräume und ihre immersiven Nachfolger der Kunst- und Mediengeschichte an. Sie steigern und maximieren die multimediale Suggestion, um die innere Distanzierung der Betrachter zu erodieren und der Botschaft eine maximale Wirkung zu verleihen. (Grau 2001, 23f.)

⁴ Diese Parallelität von medientheoretischem und politikwissenschaftlichem Paradigma scheint mir kein Zufall.

Hierauf durchaus aufbauend, soll nun das Augenmerk auf die Diskursfiguren gelegt werden, die diese historischen Entwicklungen begleiteten.

Auffallend erinnern die frühen Beschreibungen der digitalen Kunstwelten etwa der achtziger Jahre des letzten Jahrhunderts jedenfalls an die vor allem aus Antike und Renaissance bekannte Mimesisapologetik als zentraler Topos der klassischen Kunstliteratur. Wenn also der Cyberspace vollständige Immersion in virtuelle Welten im Sinne der Ununterscheidbarkeit zwischen Realität und Illusion, des vollständigen Eintauchens in eine virtuelle Realität, versprach, dann erinnert solche Täuschungsmöglichkeit an eine der vielleicht klassischsten Anekdoten der Kunstliteratur, die Plinius d.Ä. erzählt (Abb. 1):

*Von Parrhasius sagt man, er habe sich mit dem Zeuxis in einen Wettstreit eingelassen. / Jener habe gemalte Trauben, und die mit so glücklichem Erfolge hervorgebracht, daß die / Vögel der Bühne zugeflogen waren: Dieser habe einen so natürlich gemalten Leinenvorhang / aufgestellt, dass Zeuxis, durch das Urtheil der Vögel stolz gemacht, endlich darauf drang, / man möchte den Vorhang wegthun und die Malerey zeigen. Sobald er seinen Irrthum / eingesehen habe, habe er aus aufrichtiger Scham gewonnen gegeben, er habe [sagte er] / die Vögel betrogen, Parrhasius aber ihn als einen Meister.
(Plinius d.Ä. (!) ~ 77 n. Chr.)*

Diese Geschichte steht nun nicht vereinzelt in der Überlieferung da. Ernst Kris und Otto Kurz beschrieben schon 1934 in ihrer wegweisenden Studie zur Künstlerlegende diese Motivgruppe um die fast wunderbaren Illusionsfertigkeiten der großen Künstler aus ihrer literaturwissenschaftlichen Untersuchungsperspektive als eine der bestimmenden Erzählungen der westlichen Kunstliteratur überhaupt:

Analog könnte man dann versuchen, auch die zweite Gruppe von Berichten zu verstehen: Große Künstler hätten eben das Vermögen, die Wirklichkeit täuschend nachzuahmen; was wunders, daß ihre Biographen gerade dieser ihrer Fähigkeit gedächten. Erklärungen dieser Art – man wird sie rationalistische heißen dürfen – lassen sich ... in keiner Weise (aufrechterhalten). Denn in der Frage, wie weit das Vermögen der Naturnachahmung reiche, dürfen wir uns selbst ein sicheres Urteil zutrauen; wir entscheiden negativ. Weder würden wir ein Bildnis, in dem Tizian Kaiser Karl V. dargestellt hat, für die Person des Kaisers selbst halten (wie es nach einem Berichte König Philipp II., dem Sohn des Kaisers, widerfahren sein soll), noch auch eine Spinne, die Dürer – nach einer anderen Quelle – auf ein Bild des Michelangelo gemalt hätte, ... für ein wirkliches Insekt. (Kris und Kurz 1980, 30)

Und genauso wenig halten wir die aktuellen digitalen Simulationen unserer Tage für Realität im Sinne einer solchen ›ontologischen Verwechslung‹, wie sie Kurz und Kris als historische Erzählungen beschreiben. Bisher wenigstens halten wir den digitalen



Abb. 1: Vollkommene Immersion, Johann J. von Sandrart nach Joachim von Sandrart: *Zeuxis und Parrhasius*, 1675, Radierung, Detail (untere Platte): 13,5 × 19,1 cm.

Obama, auch wenn wir einen Datenhelm auf dem Kopf tragen, so wenig für den ›leibhaftigen Präsidenten‹ wie Tizians Bildnis für den Kaiser Karl. Fasziniert vom beeindruckenden Stand medientechnologischer Innovation unserer Zeit, schmunzeln wir zwar leicht über die vermeintlichen Simulationseffekte von Giotto-Bildern auf die Menschen im ausgehenden italienischen Mittelalter. Doch selbst angesichts der Beschleunigung medientechnologischer Entwicklungen ist unsere Distanz zur ›Immersionsschwelle‹ des Trecento auch nicht viel größer als zu den doch erst wenige Jahrzehnte alten frühen 3D-Computerräumen. Umgekehrt fallen wir beim Rundgang durch manches niederländische Schloss bis heute für einen ›Augenblick‹ tatsächlich in eine Art ›immersiven Zustand‹, wenn hinter einer nur einen Spaltbreit geöffneten Tür eine an der Wand hängende Violine sichtbar wird (Abb. 2), die sich erst nachfolgend als ein perfektes Trompe-l'œil aus Hollands ›golden age‹ erweist.

Verblüffend ist in der Regel jedoch die an illusionistischen Maßstäben gemessene Unzulänglichkeit nicht nur der historisch gewordenen Bilder, sondern auch der nicht einmal zwei Jahrzehnte alten digitalen Simulationen gegenüber den über sie geschilderten Immersionseffekten angesichts der Betrachtung der digitalen Standards



Abb. 2: Vorfotografische Totalimmersion: *Trompe l'oeil Violin and Bow Hanging on a Door*, c.1723, Chatsworth House.

unserer Gegenwart. Wenn also von Vögeln erzählt wird, welche die Früchte des Zeuxis aus den Bildern aufpicken wollten, oder beschrieben wird, wie sich die Kids im Daten-cave oder beim Ego-Shooter in der Virtualität verlieren, dann wird in beiden Fällen zunächst vor allem ein literarischer Topos bemüht. Die Frage wäre, was diesen so reizvoll macht, dass er über Zeiten, Orte und Medien hinweg wiederholt, abgewandelt und erneuert wird. Wäre er nichts als das Ergebnis einer mit Übertreibung arbeitenden Aufmerksamkeitsrhetorik in den Diskursen von Kunst, Technik und Wissenschaft? Der Topos zielt offensichtlich weniger auf die Bestimmung besonderer ästhetischer Positionen oder gar einer künstlerischen *maniera*, da sich die Differenzen etwa zwischen einem Giotto oder Dürer und den Medienkunstwerken unserer Tage nicht in dem ewig wiederkehrenden Phantasma einer immer schon vollständigen Immersion widerspiegeln. *Die Suggestivität des Immersionsmotivs wie seiner periodischen Konjunkturen verweist vielmehr – so meine These – auf historische Verschiebungen zwischen künstlerischer Produktion, allgemeiner Bildproduktion und medientechnischer Innovation.*

Um dies zu begründen, sollen zunächst noch einmal wesentliche historische Momente der Kunst- und Mediengeschichte rekapituliert werden, an denen Immersion zum Thema wurde. Dieser Parallelisierung von Technik- und Diskursgeschichte folgen einige Überlegungen zu den faktischen ›Immersionspraxen‹ in der neuzeitlichen Kultur, die – so meine zweite These – eben nicht rein technisch, sondern nur unter Einbeziehung wahrnehmungsanthropologischer und affektiv-körperlicher, aber auch sozialer

Voraussetzungen und historischer Dynamiken der Rezeption recht zu verstehen sind. Im dritten Teil soll schließlich auf die Funktion des ›Immersionsdiskurses‹ zurückgekommen werden, der sich – so meine dritte These – als jeweilige Neuaushandlung problematischer Verschiebungen im Verhältnis von Kunst- und allgemeinem Mediensystem darstellt.

2. ILLUSIONSANEKDOTEN UND ANTIILLUSIONISMUS

Wie eingangs angedeutet, handelt es sich bei der Beschreibung einer perfekten ›Augentäuscherei‹, sei es mit den Mitteln der Malerei, der Fotografie oder des Films, immer auch um eine literarische Figur, die es nun zu verfolgen gilt. Es ist also eigentlich keine Überraschung, dass dieses Motiv heute in medientheoretischen Diskursen sein Fortleben hat, wie einst die von Curtius (1948) untersuchte lateinische Literatur im europäischen Mittelalter. So wanderte das Motiv der Immersion zuletzt von den klassischen Künsten in die industrielle Bildkultur, während es zugleich aus der High Art, zumindest aus den traditionellen Medien wie Malerei und Plastik der Moderne, zu verschwinden schien. Im Kunstsystem erscheint es nun allenfalls vermittelt und reflexiv. Die ›Repräsentationskrise der Moderne‹ führte bekanntlich zu zahlreichen Formen amimetischer Kunst, aber auch zur künstlerischen, das heißt kritisch-reflexiven Aneignung gleichermaßen traditioneller wie aktueller Illusionsmedien. Thema war also nicht mehr Perfektionierung der Illusion, sondern deren Dekonstruktion, im Gestus eines häufig spätplatonisch moralisch-ästhetisches Pathos einer Aufklärung der Täuschung als solcher. Illusion war im Bereich avancierter Kunst also nur noch in reflexiver Distanz möglich. Ihr Fortleben in der visuellen Alltagskommunikation signalisierte nur ihre ›ästhetische Zweitrangigkeit‹.

Erst die erstaunlichen Möglichkeiten digitaler Simulation, ergänzt durch ihre Dynamik und mögliche Interaktivität, machte die Mimesis wieder ›hoffähig‹, und plötzlich verstanden sich Künstler wieder in Einheit von Kunst und Wissenschaft als Ingenieure virtueller Räume. Aus Sicht der klassischen Moderne müssten die Manifeste der euphorischen Virtualitätseuphoriker als demgegenüber schlichter Rückfall hinter die Erkenntnis der Moderne gelten. Doch erlebte die Renaissance wieder eine Renaissance, so, wenn sich die proklamierte neue Einheit von Kunst und Wissenschaft oft genug auf das Vorbild Leonardos als *uomo universale* berief, der Künstler, Wissenschaftler und Ingenieur zugleich war. Gern wurde das Atelier als Labor ausgerufen.

Dahinter verbirgt sich das grundsätzliche Spannungsverhältnis zwischen Kunst und Technik oder, um hier zu präzisieren, Medientechnik. *Unbenommen der je spezifischen Ästhetiken mehr idealistisch oder realistisch orientierter Künstler fallen ja in den ›Apellesanekdoten‹ Kunst und (Mal-)Technologie in eins. Und eben dies findet sich immer wieder an bestimmten Epochenbrüchen, nämlich da, wo ein grundlegender Medienbruch ins Zentrum künstlerischer und gestalterischer Aufmerksamkeit rückt.*

Das klassische Beispiel hierfür wäre die Frührenaissance, als eben die Beherrschung der Perspektive, die Diskussion der ihr immanenten Probleme, namentlich des Widerspruchs zwischen *more empirico* und *more geometrico*, Inhalt der künstlerischen Arbeit wurden (vgl. Busse 1981). Wenn sich Künstler wie Brunelleschi, Alberti oder Dürer der Beherrschung und Vollendung zentralperspektivischer Technik rühmten, so fiel dies mit ihrem künstlerischen Anspruch in eins. Diesem Selbstverständnis entsprach die Erwartungshaltung des Publikums, und die Überraschung über verblüffende Illusionseffekte korrespondierte mit dem Erstaunen über das hier zutage tretende künstlerische Ingenium. Doch gerade dieser Gleichklang – in der Regel begleitet von einer deutlichen Nähe von künstlerischem und wissenschaftlichem Selbstverständnis – währt immer nur einen kurzen Moment, nämlich bis die medientechnische Neuerung gewöhnlicher Bestandteil der visuellen Lebenswelt wird.⁵ Bernd Busch hat gezeigt, dass die Einheit von Perspektive und Kunst schon in der Renaissance nur von kurzer Dauer sein konnte:

Die eigenartige geschichtliche Ambivalenz der perspektivischen Weltanschauung gründet in zwei in ihr wirksamen, gegenläufigen Tendenzen: der Nobilitierung der künstlerischen Arbeit einerseits und dem Gedanken der Mimesis, den die Renaissance als ›imitatio naturae‹ wieder aufnahm, andererseits. Die vorübergehende Einheit von Naturnachahmung und Naturüberwindung in der Verbindlichkeit a priori gültiger oder empirisch begründeter Gesetzmäßigkeiten während der Frührenaissance zerfiel unter den zwei Einflüssen: der Perfektionierung des Abbildes, die schließlich im Ikonoklasmus der Fotografie gipfeln sollte, und dem neuen Wahrheitsanspruch der Kunst als menschlicher Schöpfung, der immer weniger als Naturwahrnehmung zu fassen war. (Busch 1989, 88)

Es waren aber nicht nur die immanenten Strukturprobleme der Zentralperspektive, die eine solche Konstellation beendeten: Als zentralperspektivische Techniken zur Selbstverständlichkeit der künstlerischen Ausbildung bzw. zum allgegenwärtigen Standard der Bildproduktion wurden, rutschten sie aus der (nichtprofessionellen) Aufmerksamkeit in das Zentrum der Kunstreflexion. Die Medientechnik wurde zum Inhalt der Kunst anstelle von subjektivistischem Stil und Handschrift. Und auch damit werden wieder Topoi der klassischen Kunstschreibung fortgeschrieben. Tatsächlich bezogen sich ja die einschlägigen Anekdoten über Parrhasios, Zeuxis oder Apelles wie die über die Renaissancemeister recht unabhängig von der jeweils individuellen *maniera* der mit ihnen Gelobten auf mimetische Medienpraxen allgemein. Barockmaler konnten sich bestenfalls über die raffinierte Nutzung perspektivischer Techniken für ihre Bildkompositionen einen Ruf erwerben, also etwa durch die subtile Konstruktion dreidimensionaler Deckenöffnungen als ‚Führung‘ der Blicke der Gläubigen. Der reine Illusionismus als solcher führte seitdem ein Schattendasein in der Art einer trivialen Wachsfiguren-

⁵ Zum monierten Verhältnis von Kunst und Kunstwissenschaft ausführlicher Schmitz 1993.

ästhetik Madame Tussauds, und gelangte zumindest nicht in das Pantheon der europäischen Kunstgeschichte.

Die autonome Kunst der Moderne jedenfalls propagierte als Reaktion auf die medientechnischen Revolutionen die Abkehr vom Illusionismus als Inhalt der Kunst, wenn sie die Kunst, das Auge, den Betrachter von diesem befreien wollte, so der oft moralisierende Gestus der Programmschriften der klassischen Moderne. Und die Kunstwissenschaft folgte ihr, wenn die Aufmerksamkeit sich gerade auf die Abweichung vom illusionistischen Prinzip bezog. Frühneuzeitliche Perspektivfehler wie in der alt-niederländischen Malerei galten noch im Klassizismus als rückständig, während man in ihnen nun einen besonderen Ausdruckswillen erkannte. Der Bruch mit der zentralperspektivischen Ordnung durch die Moderne im 19. Jahrhundert führte bekanntlich zur Entdeckung europäischer und außereuropäischer ›Primitivismen‹ als ›Kunst vor dem Sündenfall des Illusionismus‹. Man entdeckte die *Vlaamse Primitieven* wie die Kunst Schwarzafrikas.

Dies führte jedoch zum Auseinanderfallen von Kunst- und Mediengeschichte. Wenn Kunst in der Renaissance Motor des medientechnologischen Fortschritts war, dann stellt sie sich spätestens seit der Moderne eher in Opposition zu ihm. Das reicht von der vollkommenen Ablehnung etwa durch die Wiederbelebung altertümlicher Medien und Produktionsweisen wie in der Romantik über die Fetischisierung solcher Mittel als auratische Materialien bis hin zur Überaffirmation etwa durch den Technikfetischismus der Konstruktivisten, welche die neuen Medien ihrem binnenkünstlerischen Programm ›unterwerfen‹ wollten.⁶ Die vermeintlich immaterielle Materialität der digitalen Illusionstechniken, die seinerzeit so heftig diskutierte vermeintliche ontologische Differenz zwischen digital und analog, brachte diese materialistische Ästhetik ins Wanken.⁷

3. MEDIENSCHÜBE

Mit der digitalen Revolution wiederholte sich dieser Prozess der Neubestimmung der älteren, nun funktionslos gewordenen Medien, wenn fast zyklisch auf dem Kunstmarkt wieder eine ›reine‹ oder auch ›wilde Malerei‹, die Authentizität des Leibes in der Performance etc. als Antidot zum Verlust der Sinnlichkeit durch die Medialisierung der Lebenswelt behauptet wurde. Nicht weniger, und wohl künstlerisch innovativer, versuchte sich die Kunst andererseits gewissermaßen an die Spitze der Entwicklung zu setzen. Neben die Behauptung des Endes der traditionellen Formen der Kunst durch die Medien trat die neue Medienkunst. Schon bei der Diskussion der frühen

⁶ Insofern ist die Aura kein verlorenes Gegangenes, sondern eine Erfindung der Moderne.

⁷ Bemerkenswert ist hier die Renaissance der materialistischen Kunsttheorie Gottfried Sempers im Gewande digitaler Kommunikationstechniken bei Kittler (1987).

Fotografien hatten Künstler wie Kritiker zwischen ihrer vollständigen Ablehnung als Kunst und dem Bemühen geschwankt, sie durch die Anreicherung mit überkommenen ästhetischen Paradigmen der Vergangenheit zu nobilitieren. Und diese Gegensätze kristallisierten sich immer wieder am automatischen und objektiven Charakter, der dem Medium zu- oder abgesprochen wurde. Es ist nicht originell, festzustellen, dass sich alle diese Diskursfiguren einschließlich daran geknüpfter utopischer Glückserwartungen oder apokalyptischer Szenarien auch beim Aufkommen der digitalen Medien wiederholten. Für meine Argumentation wesentlich ist allein der Umstand, dass es über das medial ermöglichte Illusionspotenzial zumindest bei einem Teil der Kunst erneut zu einem Zusammenfall von Kunst und Medientechnologie, bestimmter noch: Illusionstechnologie, kam. Nirgends zeigt sich dies so deutlich wie an der Faszination dreidimensionaler Illusionsräume, die doch eigentlich, wie angedeutet, durch die Ästhetik der Moderne überwunden waren. An einem historischen Punkt, an dem das Erreichen vollständiger Immersion einmal mehr in greifbare Nähe zu rücken schien, konnte der Illusionismus wieder als Ziel künstlerischer Tätigkeit angegeben werden.

Greifen wir die Frage wieder auf, wann der Topos der perfekten Illusion bzw. der Immersion und mit ihm die einschlägigen Anekdoten Konjunktur bekamen. Solche ‚Erzählungen‘ begleiten in der Regel zentrale Medienumbrüche bzw. entscheidende Fortschritte der medialen Illusionstechnologie. Es sind in der Nachantike vor allem vier solcher Umbruchpunkte, an denen sie nicht nur allgemeines Interesse erfahren, sondern zentral für die Reflexion der Kunst werden: Die Frührenaissance, die Erfindung der Fotografie, die Entstehung der Kinematografie und zuletzt der digitalen Bildverarbeitung. Es wiederholt sich, wenngleich mit steigender Geschwindigkeit, immer der gleiche, wenigstens ähnliche Ablauf. Die Frühgeschichte der Zentralperspektive wie der Fotografie wird begleitet vom Erstaunen über eine perfekte und bis dahin nie da gewesene Simulation. Die neue Technik veränderte das Selbstverständnis der Kunst, stellte deren Begriff zur Disposition, und die Entwicklung und meisterhafte Beherrschung der technischen Verfahren galten als Ausweis höchsten künstlerischen Ingeniums. Die Ausreifung der technischen Verfahren und ihre zunehmende Zirkulation in der Gesellschaft bis hin zum Punkt des *Selbstverständlich-Werdens* ließen allerdings dasselbe Interesse des Publikums wie der Theorie mindestens so schnell erlahmen, wie es entstanden war. Für einen kurzen Moment jedoch galt das Interesse, auch das künstlerische, annäherungsweise fast ausschließlich dem Medium, es waren gewissermaßen die Stunden McLuhans und des *the medium is the message*. Besonders deutlich wird dies beim Blick auf die Erfindung der Fotografie. Es war der Abbildungsautomatismus dieses *pencil of nature* selbst, der die Neugier und das Erstaunen der Öffentlichkeit und insbesondere der Künstler verursachte. Die von den Zeitgenossen gefeierte, so einfache wie präzise Fähigkeit der Apparatur, die Feingliedrigkeit der Äderchen eines banalen Laubblattes so wiederzugeben, wie es die präzisesten und fleißigsten Zeichner niemals zustande brächten, genügte, um gelegentlich einerseits ein Ende der Kunst und andererseits die Möglichkeit einer endlich vollständig objektiven Repräsentation der Welt zu beschwören. Man kennt auch diese Figur aus den Anekdoten der Kunstliteratur der Renaissance, und nur knapp ein halbes Jahrhundert nach der

Erfindung der Fotografie taucht sie beim Staunen über den Bewegungsillusionismus des Films wieder auf, um neuerlich die Werbeslogans des 3D-Kinos zu dominieren.

Fragt man nun, weshalb solche Phasen einer ›reinen Medienkunst‹ nicht sonderlich langlebig sind bzw. jeder neue Innovationsschub der Medientechniken diejenigen der Vergangenheit als rückständig und überholt erscheinen lassen und in ihrer Wirksamkeit kaum noch verstanden werden, dann gilt es, sich zu vergegenwärtigen, dass, wie Oliver Grau zu Recht bemerkte, Illusionswirkungen von historisch sich verändernden Rezeptionskonventionen abhängen.

Der Film traf 1895 beim Publikum auf unvorbereitete Wahrnehmungsapparate und ein Bewußtsein, das nicht auf die Verarbeitung bewegter Bilder vorbereitet war. Bedenkt man jedoch die drastischen Reaktionen, welche die ersten Panoramen bei ihren Rezipienten ausgelöst hatten, so wird die überraschende Wirkung des neuen Mediums, welches die nicht filmsozialisierten Seher getäuscht und ihre innere, psychologische Distanzierungskraft kurzfristig überwältigt hatte, in einem relativen Zusammenhang erkennbar. Die Korrelation zwischen technisch gestalteter Illusionsinnovation und bedrängtem inneren Distanzierungsvermögen kann für einen gewissen Zeitraum, der wiederum vom Suggestionpotential des neuen Mediums abhängig ist, bewußte Illusion in unbewußte wandeln und dem Schein die Wirkung des Realen geben. ... So öffnet sich bei Einführung eines neuen Illusionsmediums die Schere zwischen bildlicher Wirkungsmacht und reflektiert-bewußter Distanznahme, die sich nach stetem, bald überlegtem Umgang wieder verengt. Gewöhnung schleift die Illusion ab, diese ist bald nicht mehr mit der Kraft ausgestattet, das Bewußtsein zu bestechen, wird endlich schal und findet gegenüber ihrer täuschenden Funktion abgestumpfte Betrachter, bis endlich ein neues Medium von höherem Sinnesreiz und machtvollerem Suggestionpotential den Betrachter erneut in den Bann der Illusion zieht. Dieser Mechanismus, der Wettstreit zwischen neuen Illusionsmedien und Distanzierungskräften ist es, der sich in der europäischen Kunstgeschichte seit dem ausgehenden Mittelalter wieder und wieder manifestiert. (Grau 2000, 222)

Offensichtlich verhält es sich hier, bei der Dynamik medientechnologischer Neuerung, ähnlich wie in der Kunst und im Kapitalismus – drei Systeme, die bekanntlich auch historisch nicht voneinander zu trennen sind. Auf dem heutigen Markt gehen dabei Innovationsschübe und Konsumversprechen bzw. -anreiz als ›Schmieröl‹ der Wohlstandsökonomie in eins: Der neue Flachbildschirm wird zum Muss konsumistischer Befriedigung, unabhängig von dessen ästhetischem Surplus (vgl. Schulze 2000: 59f.). Auch warenästhetisch wird hier das Medium zur *message*.

Man kann, wie schon mehrfach bemerkt, auch die frühe Foto- und Filmliteratur ohne Probleme als Fortsetzung der Illusionsanekdoten, wie wir sie aus Antike und Renaissance kennen, verstehen. Verständlich werden sie nur aus der Entwicklung der Rezeptionserwartungen des Publikums. Der räumliche und plastische Effekt eines Giotto-Bildes muss für den zeitgenössischen, daran nicht gewöhnten Betrachter

mindestens so überwältigend gewesen sein wie uns heutigen die 3D-Effekte im Kino. *Es ist die Differenz zwischen den gewohnten Erwartungen und der Neuerung, der illusionistischen Überraschung, welche die Immersion kennzeichnet. Es geht also nicht um eine essentialistische Beschreibung eines zunehmenden Grades der Annäherung an eine ontologische Aufhebung der Differenz von Realität und Virtualität. Immersion ist demnach keine ahistorische Größe, sondern immer eine Relation zwischen dem historisch gewachsenen Wissen, den auf technischer Ebene möglichen Illusionstechniken und den Angeboten der jeweils neuesten Technologie.*

So weit kann hier den klugen Überlegungen Graus gefolgt werden, wesentlich scheint mir aber ein weiterer Aspekt. Dass Immersion überhaupt möglich ist, mehr noch, dass solche ›Augentäuscherei‹ Attraktivität erlangt, setzt voraus, dass sie als solche eben nicht unmittelbar, sondern nur im distanzierenden Wissen um ihre Artifizialität stattfindet. Ein paar Trauben oder ein Vorhang als solche sind banal, nur das Können eines Parrhasios, Zeuxis oder Apelles erregt unsere Aufmerksamkeit. Die Wertschätzung solch ›göttergleichen Könnens‹ unterliegt allerdings nicht minder historischem Wandel. *Distanznahme ist also nicht nur eine ästhetisch-reflexive Kategorie der Negation oder Dekonstruktion der Täuschung, sondern auch eine der Affirmation,⁸ der Lust an der Perfektion der illusionistischen Konstruktion, der ›Mache‹. Immersion als Medientechnik, die virtuelle Realität, zielt also nicht auf die Aufhebung der spürbaren Differenz zwischen Täuschung und Realität, sondern auf die Perfektionierung der Gestaltung dieser Differenz. Es soll eben nie ›echt‹ erscheinen, sondern lediglich so aussehen.*

Wenn allerdings selbiges, eben die Kunst der Täuschung, nicht mehr auszeichnend, sondern Allgemeingut geworden ist, erst recht, wenn es automatisch mit der Maschine generiert wird wie im Fall der Daguerreotypie, wird es rasch uninteressant. Und genau dieses Phänomen widerfuhr schon der Renaissanceperspektive, wie es sich bei der frühen digitalen Illusionstechnik wiederholte. Fast automatisch provoziert jede etablierte illusionistische Medientechnologie das Verlangen nach ihrer eigenen Überbietung. Wenn wir uns also von einem allzu technizistischen Immersionsphantasma verabschieden wollen, wird zugleich, und hierauf soll es nur einen kurzen Hinweis geben, der Blick frei auf zwei ganz andere Faktoren, die tatsächlich gewöhnlichste Immersionseffekte in unserem Alltag in der gegenwärtigen Kultur erzeugen: Ich möchte sie Affektimmersion und soziale Immersion nennen.

⁸ *Grau führt bei der oben zitierten Stelle etwa Adorno an – allerdings wären für jede ›negative Ästhetik‹ gerade Illusions- und Immersionstechniken das zentrale Problem für jedes Kunstwerk nach Auschwitz (Adorno 1970, 77).*