

Mit dem Titel „Kunstorientierte Medienpädagogik“ habe ich im Heft 4/01 der BDK-Mitteilungen ein Seminar in der Pädagogenfortbildung vorgestellt, bei dem der dialogische Umgang mit analogen und digitalen Medien im Mittelpunkt stand. In diesem weiterführenden Beitrag sollen zu diesem Projekt kunst- und medienwissenschaftliche sowie kunstpädagogische Reflexionen angestellt werden.

In dem Projekt „Malerei → analog + digital“ lag eine Betonung auf dem Erleben der unterschiedlichen Qualitäten von primären und digitalen Medien. Um diese zu verdeutlichen, wurden im ersten Kursteil mannigfaltige Material- und Wahrnehmungsexperimente, Interaktionen und sprachliche Auseinandersetzungen angeregt sowie ein Bildformat im Körpermaß verwendet. Damit waren Bedingungen geschaffen, die der digitalen Bearbeitung am Computer konträr gegenüberstanden. In einem zweiten Kursteil ging es darum, digitalisierte Bild- und Klangaufnahmen aus dem Arbeitsprozeß am Computer zu bearbeiten und anhand des Materials eine Web-Site als Projektdokumentation zu gestalten. Bei der Verknüpfung der Arbeit mit Primär- und Digitalmedien entstanden Synergieeffekte aus der Stimulierung von experimentellen Gestaltungsprozessen, durch die hohe Komplexität von Wahrnehmungserfahrungen im Umgang mit Material (1) und durch die von der Spezifik digitaler Medien bestimmte prozessuale Arbeitsweise, besonders durch Reversibilität und das Abspeichern von Variationen eines Bildes. Charakteristisch für Gestaltungsprozesse mit digitalen Medien sind die unbegrenzten Möglichkeiten zur Umgestaltung, Verfremdung und Weiterentwicklung. Eine spielerische Verarbeitung von digitalisiertem Material ist zudem durch die Möglichkeit gegeben, Elemente zu duplizieren. Davon profitiert besonders die Projektarbeit in Gruppen, da einzelne Bildelemente ausgetauscht und weiterbearbeitet, Gestaltungen in kollektiver Autorenschaft entwickelt werden können.

Im Feld der Erfahrungen beim Umgang mit unterschiedlichen Medien ergeben sich Annäherungen an die spezifische Qualität der einzelnen Medien aus deren Unterschiedlichkeit. Die Verknüpfung diverser Medien kann als das eigentlich „kreative“ Moment bezeichnet werden (?).

Multimedia – Hypermedia

In der ästhetischen Werkstatt des ersten Seminarteils stand nicht nur der experimentelle Umgang mit Materialien im Vordergrund, sondern auch die Verbindung verschiedener Medien in einer Bildebene. Farbe, Schrift und Klang überlagerten sich im „Multimedia-Bild“, die Komposition mit unterschiedlichen Medien konnte daran erprobt werden. Ebenso kamen verschiedene Medien im Sinne technischer Apparate zum Einsatz (3). Die TeilnehmerInnen experimentierten mit primären Medien, aber auch mit technischen Geräten wie Dia- oder Overheadprojektor und auch schon mit digitaler Fotokamera und Audiogerät.

Bei der Arbeit mit dem Computer ist Multimedialität als Eigenschaft des Mediums gegeben. Bild, Text, Klang sind in die multimediale Applikation integriert, auch Videofilme können einbezogen werden. Hierin liegt ein besonderes Potential des computerbasierten Gestaltens. Um die spezifische Qualität von Multimedialität zu beschreiben, ist es not-

wendig diesen Begriff einzugrenzen, was durch seine schlagwortartige Verwendung in den letzten Jahren erschwert wird. Den Versuch einer Definition unternimmt Norbert Lang und stellt einen Kriterienkatalog auf (4). Multimedialität bezieht sich demnach vorrangig auf computerbasierte Informations- und Kommunikationssysteme oder -produkte, die zugleich

- multimedial sind, d.h. mehrere Kommunikationsmedien kombinieren,
- multimodal sind, d.h. mehrere Sinnessysteme ansprechen,
- multimedial sind, d.h. sich mehrerer Symbolsysteme der Kommunikation bedienen,
- multifunktional sind, d.h. Botschaften beinhalten, die über einen informationellen Mehrwert verfügen.

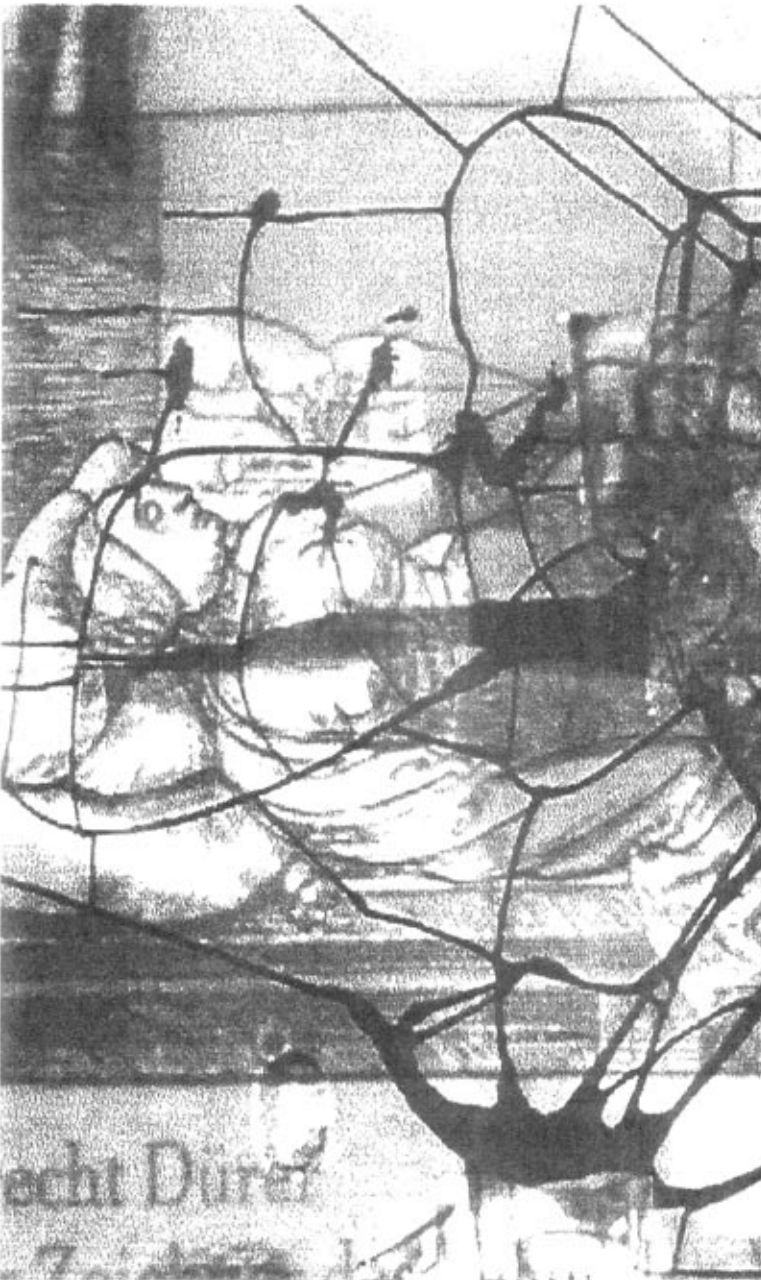
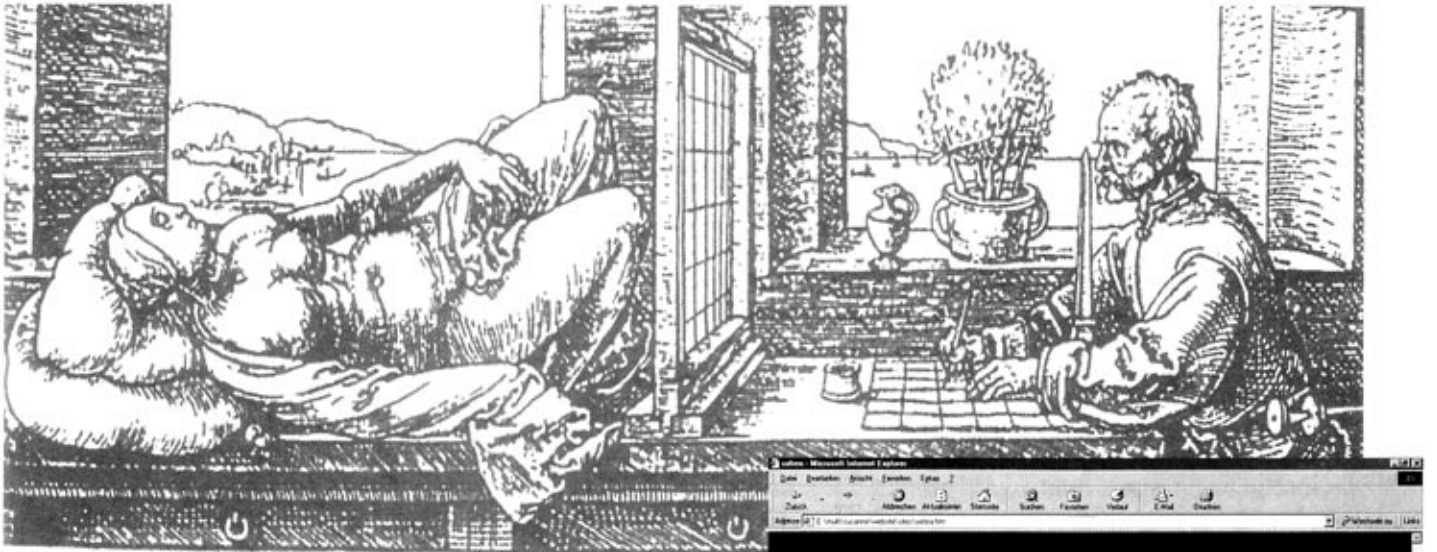
Multimedialität grenzt Lang vom allgemeineren Begriff „Mixed-Media“ ab, der lediglich ein Nebeneinander verschiedener Medienarten bezeichnet. Das Besondere von Multimedia liegt im integrativen Charakter. Die verschiedenen Medien werden im multimedialen Produkt nicht addiert, sondern so miteinander verwoben, daß mehr als die Summe von Teilmedien entsteht. Lang, der Multimedia explizit auf digitale Medien bezieht, ordnet der Multimedialität zudem die Aspekte Kommunikation und Interaktivität zu. Damit beschreibt er den bidirektionalen Kommunikationsfluß interaktiver Medien, mit dem die traditionelle Rollenteilung zwischen Sender und Empfänger aufgelöst wird.

Einen engen Bezug stellt Lang zwischen Multimedia und Hypermedia her. Die Interaktivität und Nicht-Linearität, die in der multimedialen Applikation angelegt ist, wird durch die vernetzte Verweisstruktur von Hypermedia gesteigert. Bezüge zu neuronalen Strukturen bei Denkvorgängen werden sowohl bei Multimedia als auch Hypermedia deutlich. Daß Informationen, die mehrere Sinneskanäle ansprechen, komplexer sind, zeigt sich bereits bei der ersten Form von nicht computerbasierter Multimedialität, im Zusammenspiel von Bild und Wort.

Hypertexte beruhen auf einem unhierarchischen Netz von aufeinander verweisenden Informationen. Diese Struktur wird von postmodernen Theoretikern als „rhizomatisch“ beschrieben und bezeichnet einen kulturellen Paradigmenwandel. Die Dominanz linear-kausalen Denkens, das seit der Neuzeit und verstärkt durch die Aufklärung in der abendländischen Kultur vorherrscht, erfährt durch die rhizomatische Ausrichtung eine Erweiterung. Als Metapher für diese Struktur wählen Gilles Deleuze und Félix Guattari die Unterscheidung von Baum und Wurzelstock (Rhizom). (5) Zwischen den Entwicklungen von postmodernen philosophischen Denkströmungen, auf denen die Schriften von Deleuze und Guattari basieren, und dem Aufkommen der computerbasierten Medien lassen sich Parallelen feststellen (6). Die Auswirkungen dieses Paradigmenwechsels auf die Medienrezeption kann man an den Äußerungen von Deleuze und Guattari ablesen:

„Es gibt keinen Tod des Buches, sondern eine neue Art zu lesen. In einem Buch gibt's nichts zu verstehen, aber viel, dessen man sich bedienen kann.“ (7)

Durch Multimedia und Hypermedia hat sich nicht nur der Umgang mit Schrift-Texten, sondern auch der mit Bild-



Texten verändert. Die Verbreitung interaktiver, multimedialer Hypermedien, die auch zu Ausdrucksmitteln von bildenden Künstlern geworden sind, begünstigen die Veränderung des Kunstbegriffs hin zum „offenen Kunstwerk“ (8). In diesen Bedeutungswandel spielt zudem die Infragestellung des Begriffs von Realität hinein, die durch die technischen und besonders die computerbasierten Medien hervorgerufen wurde. Die multimediale Computersimulation läßt nicht nur die Grenzen zwischen Werk, Rezipient und Autor verschwimmen, sondern auch das Verhältnis von Werk und Realität, Zeichen und Referent. Deleuze und Guattari beschreiben dies als Auflösung der klassischen Dreiteilung von einem „Feld der Realität: der Welt“, einem „Feld der Repräsentation: dem Buch“ und einem „Feld der Subjektivität: dem Autor“ (9).

Mit der Computersimulation verbindet sich nicht nur ein Angriff auf die Realität, sondern auch auf das Bild. Simuliert das computergenerierte Bild Wirklichkeit, verliert das Bild jegliche „Opakheit“ und weist ausschließlich „Transparenz“ auf (10). Völlige Transparenz gelingt nicht durch die mimetische Nachbildung, sondern durch die Simulation, die absolut nur im Cyberspace und mit Simulationsapparaten erreicht wird. Der Begriff des Bildes hierfür geht ins Leere. Wird die Auflösung des Bildes nicht vollzogen, bergen computerbasierte Bilder mannigfaltige Potentiale für die Erweiterung des Bildbegriffs.

Das digitale Bild löst die konzeptionellen Rahmenbedingungen der Bildvorstellung auf. Gleichzeitig setzt sich eine Entwicklung der Kunst im 20. Jahrhundert fort, mit der die Abkehr von der Geschlossenheit und Gerichtetheit des zentralperspektivisch organisierten Tafelbildes vollzogen wurde. Der Bildbegriff wandelte sich damit von einem statischen, werkorientierten zu einem dynamischen (11), der Rezeptionsvorgänge und -bedingungen einschließt (12).

Das digitale Bild zeichnet sich jedoch nicht nur dadurch aus, daß es sich für multimediale Applikationen anbietet, sondern auch durch die Eigenschaft computerbasierter Medien, unterschiedliche Medienarten zu integrieren und miteinander zu verknüpfen. Digitalisiert werden können Fotografien, Filme, Klänge und jegliches Bildmaterial ebenso wie Gegenstände und Materialien. Jan Simons folgert hieraus, daß das digitale Bild keine eigenständige Bildform sei, sondern verschiedene Bildformen in sich aufnehme und die Grenzen zwischen traditionell getrennten Bildformen verwische (13). Simons knüpft damit an die Beschreibung von Thomas W. J. Mitchell an: „the digital blurs the customary distinctions between painting and photography and between mechanical and handmade pictures“ (14). Diese These greift auch Yvonne Spielmann auf, die sich in ihrer Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Intermedialität allerdings weniger dem Moment der Auflösung als dem der Überlagerung widmet.

Intermedialität – visuelle Cluster

Intermedialität beschreibt ein Zusammentreffen mehrerer Medien in einem Medienprodukt, bei dem diese jedoch nicht ineinander verschmelzen. Die Eigenheit jedes Mediums bleibt so innerhalb eines dialogischen Prozesses erhalten. Dabei entsteht eine ästhetische Qualität, die über die der Multimedialität hinausgeht.

Spielmann beschreibt das Phänomen der Intermedialität am Beispiel von Filmen des Künstlers und Filmregisseurs Peter Greenaway. Dessen künstlerischer Ursprung liegt in der Malerei. In seinen Filmen verknüpft er Darstellungsformen und Elemente verschiedener Medien – z.B. der Graphik, der Literatur, des Theaters, der Malerei oder der Fotografie. In seinem Film „The Draughtman’s Contract“ wird eine optische Kadrierungshilfe, ein Rasterrahmen, mit dessen Hilfe

ein Zeichner eine Landschaft erscheinungsgetreu wiederzugeben versucht, zum bestimmenden Element eines Kriminalfalls. Der Rasterrahmen verweist auf die Tradition des zentralperspektivisch organisierten Raumes und der hiermit verbundenen kulturellen Traditionen der Rahmung, der Repräsentation von Wirklichkeit im Bild und der Auffassung vom Sehen als Erkennen. In „The Belly of an Architect“ vermischen sich Elemente von Malerei und Copy Art. Ein intermediales Geflecht entsteht in dem Film „Prospero’s Book“, in dem Shakespeares Drama „The Tempest“ vom Protagonisten des Films aufgeschrieben, zugleich erzählt und wie in einem Theater aufgeführt wird. Im Dialog von Malerei, Zeichnung, Architektur, Fotografie und Film sind auch Schrift und Sprache integriert.

Mit der Thematisierung der Struktur und Funktion der verwendeten Medien wendet Greenaway ein selbstreflexives Verfahren an und verweist auf die Konstruktionsbedingungen des Films. Beim Betrachter stellt sich eine oszillierende Wahrnehmung von unterschiedlichen Erscheinungsformen ein. Spielmann spricht von einem „Kippbild“ (15), das ähnlich der Wahrnehmung von Vexierbildern an einer „hyperdynamischen Schnittstelle“ (16) im Moment des Dialogs der verwendeten Medien entsteht. Das so konzipierte Medienprodukt läßt sich wie folgt charakterisieren:

„Ein mediales Produkt wird intermedial, wenn es das multimediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt, dessen (ästhetische) Brechungen und Verwerfungen neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens eröffnen.“ (17)

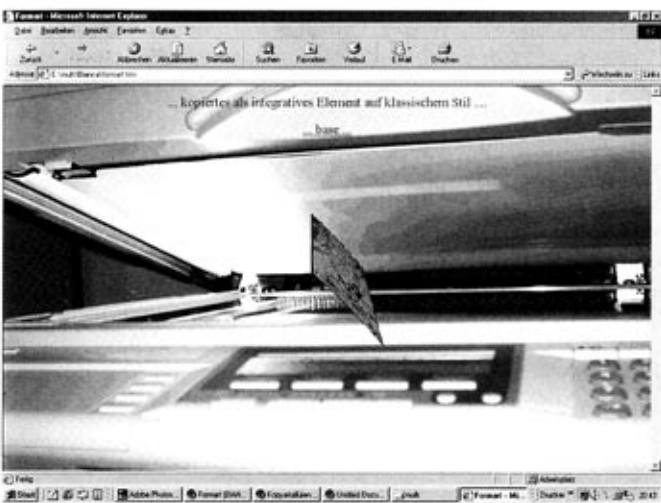
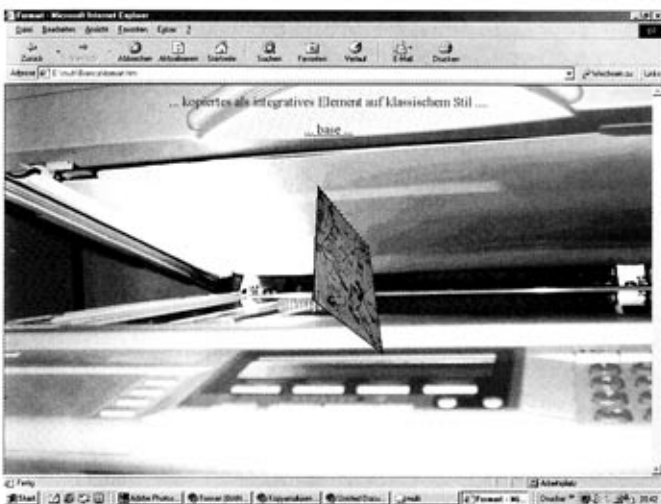
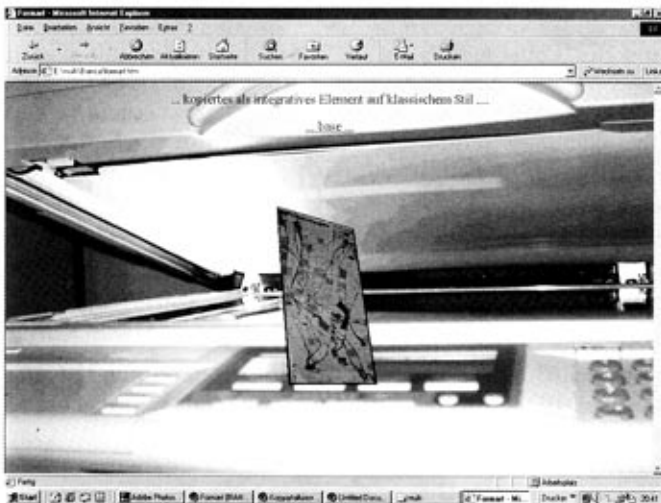
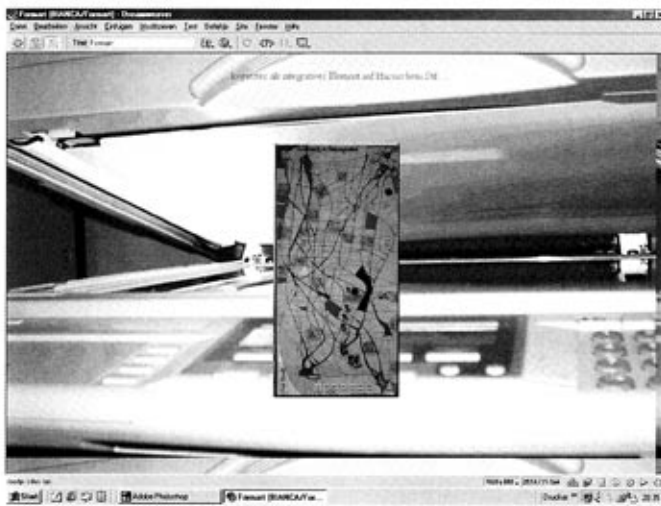
Intermedialität als differenzsetzende Kategorie besitzt eine Kontrastfunktion, die zu einer Selbstthematisierung der verwendeten Medien führt und sich als eine künstlerische Strategie anbietet, die Wahrnehmungsstörungen und die Anregung von Reflexionsprozessen intendiert.

Als eine intermediale Gestaltungsform beschreibt Spielmann die Inferierung, d.h. die gerahmte Einfügung anderer Bilder in eine Bildeinstellung. In der Verschachtelung von Bildräumen entstehen Überlagerungen, die den Eindruck räumlicher Verdichtungen von zeitlichen Ebenen bewirken. Hierbei kommt es zu einem „visuellen Cluster“, das das für den Film wesentliche Moment des „framing“ durch die Collagierung mehrerer Rahmungen in einer Ebene als Konstruktionselement des Films offenlegt und dabei das Motiv des Intervalls thematisiert. Diese Verschiebung des Sukzessiven zur Simultaneität, die Spielmann mit dem aus der Musik entlehnten Begriff des Clusters bezeichnet, läßt sich als charakteristisches Element des digitalen Bildes bestimmen:

„[...] ‚visueller Cluster‘ bedeutet somit eine Gleichzeitigkeit, die als innerbildliche Verschachtelung auftritt und, elektronisch unterstützt, zur absoluten, punktuellen Verdichtung strebt. [...] Dabei werden serielle, sukzessive und andere kontinuierliche Verlaufsformen in einer neuen Montageform zu einem kartographischen Bildraum zusammengezogen.“ (18)

Auf die Veränderung des Bildraums durch den Einfluß technischer Medien verweist Peter Weibel im Zusammenhang mit der Entstehung der Sequenzfotografie und der Darstellungsformen im Futurismus und Kubismus. Er stellt die Entwicklung einer „Polytropie“ im Kunstwerk fest und sieht hierin auch eine Verschränkung von sprachlichen Qualitäten und ikonischen Zeichen.

„Enträumlichung und Entzeitlichung waren bisher Eigenschaften der Sprache. [...] Sprache kann Zeit speichern und holen, Räume heranrücken; Sprache ist nicht begrenzt auf sichtbare gegenwärtige Zeit und sichtbaren Raum, wie erst jetzt das Bild in seiner beschleunigten elektronischen Form.“ (19)



Mit dem Moment der Intermedialität entstehen wesentlich komplexere Gebilde als durch die additive Aneinanderfügung verschiedener Medien. Durch die Montagestruktur der Inferrierung wird im visuellen Cluster das Gestaltungsmittel der Collage, die paradigmatisch für die Entwicklung der Kunst im 20. Jahrhundert steht, aufgegriffen und transformiert. Im digitalen Bild bzw. im digital bearbeiteten Film erfährt das Prinzip der Collage eine Steigerung. Nicht nur die Kombination von heterogenem Material in einem ästhetischen Objekt wird vollzogen, sondern auch die Transformation einer zeitlichen Intervallstruktur zu einer räumlichen Verdichtung. Diese Entwicklung ist im kulturellen Kontext der Entwicklung einer „Hybridkultur“ (20) zu sehen.

Das Element der Polytropie, das mit dem visuellen Cluster entsteht, entspricht der Qualität des digitalen Mediums, das nicht mehr linear-hierarchisch, sondern „rhizomatisch“ strukturiert ist. Digitale Medien sind in besonderem Maße auf die Integration verschiedener Medien ausgerichtet und lassen die Grenzen zwischen den Medien verschwimmen. Deutlich wird dies z. B. bei digitalen Bearbeitungen wie der Animation, der Anwendung von Filtern in Bildbearbeitungsprogrammen (21) und des Morphing, bei dem eine stufenlose Formveränderung bewirkt wird. Mit der intermedialen Gestaltung wird diese Eigenschaft digitaler Medien aufgegriffen und ihr zugleich ein differenzsetzendes Moment entgegengesetzt. Selbstreflexiv lassen sich die spezifischen Qualitäten und Konstruktionsmerkmale verschiedener Medien thematisieren und für Benutzer in ihren Wechselwirkungen, Relationen und Differenzen erfahrbar machen.

Begünstigt wird die Entwicklung solch komplexer, differenter Gestaltungen durch Experimente und Erfahrungen im verknüpfenden Umgang mit diversen Medien.

Medium und Form

Das Phänomen der Schichtung und Verdichtung, mit dem eine oszillierende Wahrnehmungsweise ausgelöst wird, kann auch mit der Unterscheidung von Medium und Form beschrieben werden (22). Der Systemtheoretiker Luhmann entwirft seinen Medienbegriff als evolutionäres Stufenmodell. Aus den Elementen des Mediums werden in diesem Modell Formen gebildet, die wiederum als Medien Bestandteile weiterer Medien sind. Veranschaulichen lässt sich dieser Medienbegriff am Beispiel eines schriftlichen Textes, der aus einzelnen Sätzen gebildet ist, die wiederum aus Worten bestehen, deren Elemente Buchstaben sind. Der jeweilige Text ist so als Teil einer Textgattung oder auch einer Theorie zu verstehen (23). Die Qualität dieses Medienbegriffes liegt für mich in der dynamischen Auffassung, die das Wechselspiel von Formbildung und Medium in den Mittelpunkt stellt.

Eine Unterscheidung zwischen Medium und Form trifft Luhmann hinsichtlich der Koppelung der einzelnen Elemente. Dem Medium spricht er die Eigenschaft der losen Koppelung zu, die Form zeichnet sich hingegen durch eine feste Koppelung ihrer Elemente aus. Hieraus ergeben sich weitere Unterscheidungen: Während das Medium infolge der losen Koppelung seiner Elemente gegenüber der Form schwächer bleibt, weist es zugleich eine höhere Stabilität im Sinne einer Flexibilität auf.

Dieser Medienbegriff beleuchtet auch das Phänomen der Intermedialität. Gemeint ist damit eine Koppelung von Medien innerhalb eines Mediums, durch die eine Formbildung nur temporär stattfinden kann. Statt eines zur Ruhe gekommenen Formprozesses wird in einem von Intermedialität geprägten Medienprodukt Formbildung und -auflösung anschaulich. Damit wird auch verständlich, warum Spielmann mit dem Begriff der Intermedialität weniger auf das ästhe-

nicht nur um Affirmation, sondern zugleich um Reflexion und Beeinflussung der gesellschaftlichen Verhältnisse. Die Anerkennung unterschiedlicher Lebensformen und in sich heterogener Lebens- und Selbstentwürfe sowie die Fähigkeit zum Perspektivwechsel, zur Bewegung zwischen diversen Realitäten und zur Toleranz gegenüber unterschiedlichen Deutungsmustern sind ebenfalls angesprochen.

Anmerkungen

- ¹ Siehe hierzu Cornelia Freitag-Schubert „Farbmaterial und Verfahren“, Dortmund 1998. Die Autorin weist darauf hin, daß gerade bei Malverfahren, bei denen die Materialsprache im Vordergrund steht, Prozeßorientierung und Kreativitätsförderung hervorgerufen wird.
- ² Siehe zur Konkretisierung des Begriffes „Kreativität“ Jutta Wermke „Hab a Talent, sei a Genie! - Kreativität als paradoxe Aufgabe“, Weinheim 1989. Die Autorin entwickelt ein kreativitätsförderndes Konzept für den Deutschunterricht und stellt als Charakteristik von Kreativität nicht die Harmonisierung der Pole Kognition und Emotion heraus, sondern deren simultane Präsenz, wodurch eine von Spannung geprägte paradoxe Beziehung entsteht.
- ³ Der Begriff des Mediums kann nicht mit einer universellen Definition geklärt werden. Bei Mediawissenschaften finden sich verschiedene Funktionsbeschreibungen des Mediums, z.B. das Medium als Instrument bzw. Werkzeug oder als Kanal, d.h. als Speicher und Übermittler von Informationen. Vgl. Daniela Kloock / Angela Spahr „Medientheorien“, München 1997, S.11 und Werner Faulstich „Medientheorie“ in Faulstich „Grundwissen Medien“, München 2000, S.21ff.
- ⁴ Norbert Lang „Multimedialität“ in Werner Faulstich (Hg.) „Grundwissen Medien“, München 2000, S.296ff
- ⁵ „Das Rhizom geht durch Wandlung, Ausdehnung, Eroberung, Fang und Stich vor. Im Gegensatz zu Graphik, Zeichnung und Photo, zu den Kopien bezieht sich das Rhizom mit seinen Fluchlinien auf eine Karte mit vielen Ein- und Ausgängen, man muß sie produzieren und konstruieren, immer aber auch demontieren, anschließen, umkehren und verändern können.“ Gilles Deleuze / Félix Guattari „Rhizom“, Berlin 1977, S.34
- ⁶ Hierauf weist u.a. Welsch hin: Wolfgang Welsch „Grenzgänge der Ästhetik“, Stuttgart 1996, S.304
- ⁷ Deleuze / Guattari (wie Anm. 5) S.40
- ⁸ Umberto Eco „Das offene Kunstwerk“, Frankfurt/M. 1998
- ⁹ Deleuze / Guattari (wie Anm. 5) S.36
- ¹⁰ Gottfried Boehm übernimmt die von Danto geprägten Bezeichnungen „opak“ und „transparent“, um den spezifischen Informationsgehalt des Bildes zu beschreiben. Das „opake“ Bild weist einen eigenen Informationsgehalt auf, während das „transparente“ Bild Wirklichkeit simuliert und so keinen eigenen Informationsgehalt besitzt. Boehm „Vom Medium zum Bild“ in Yvonne Spielmann/Gundolf Winter (Hg.) „Bild-Medium-Kunst“, München 1999, S.167

- ¹¹ Auf den Paradigmenwechsel, der bereits mit der „multimedialen“ Verknüpfung von Wort und Bild, in der bildenden Kunst mit dem Wandel von einer „Werkästhetik“ zur „Performanzästhetik“ einsetzte, weist Hansen-Löve hin. Aage A. Hansen-Löve „Intermedialität und Intertextualität – Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst“ in Mathias Mertens „Forschungsüberblick Intermedialität“, Hannover 2000, S.75
- ¹² Ein Beispiel für eine „performative Ästhetik“ gibt Hansen-Löve mit dem intermedial inszenierten Theater der Russischen Avantgarde, in dem semantische, ikonische und kinetische Elemente miteinander verwoben wurden. Hansen-Löve (wie Anm. 11) S.76
- ¹³ Jan Simons „What's a digital image?“ in Spielmann/Winter (wie Anm. 10) S.111
- ¹⁴ zitiert nach Spielmann „Schichtung und Verdichtung im elektronischen Bild“ in Spielmann/Winter (wie Anm. 10) S.62
- ¹⁵ Yvonne Spielmann „Intermedialität – Das System Peter Greenaway“, München 1994, S.118
- ¹⁶ ebd. S.77
- ¹⁷ Jürgen E. Müller „Intermedialität und Medienwissenschaft, Thesen zum State of the Art“ in Montage/AV, 3/2, 1994, S.127, zitiert nach Spielmann (wie Anm. 15) S.111
- ¹⁸ Yvonne Spielmann „Bausteine zu einer Theorie intermedialer Bildgestaltung“ in Hans Belting / Siegfried Gohr (Hg.) „Die Frage nach dem Kunstwerk unter den heutigen Bildern“, Stuttgart 1996, S.150/151
- ¹⁹ Peter Weibel „Die Beschleunigung der Bilder in der Chronokratie“, Bern 1987, S.157
- ²⁰ Die „Hybridkultur“ beschreibt die Pluralisierung von Wirklichkeitsvorstellungen und Lebensformen, auf die auch von postmodernen Theoretikern hingewiesen wurde. Jean-François Lyotard geht in seiner programmatischen Schrift „Das postmoderne Wissen“, Wien 1986, von der Nicht-Existenz einer „Metaerzählung“ aus, wie sie früheren Gesellschaftsformen zugrundelag. Der Begriff der „Differenz“ ist ein Schlüsselbegriff postmoderner Philosophien, u.a. des Dekonstruktivismus, leitmotivisch ist auch der Begriff der „Pluralität“.
- ²¹ Im Bildbearbeitungsprogramm Photoshop ist es möglich, jedem Bild mit der Anwendung eines Filters verschiedene Anmutungen zu geben. So entsteht z.B. der Effekt einer Kreidzeichnung, eines Prägedrucks, eines Aquarells, einer Fotokopie, eines Stempeldrucks u.v.a.m. Die Variationsmöglichkeiten sind immens.
- ²² Niklas Luhmann „Die Kunst der Gesellschaft“, Frankfurt/a.M. 1999 (3. Aufl.), S.165
- ²³ Ebd. S.172
- ²⁴ Hans Belting „Das Ende der Kunstgeschichte“, München 1995, S.168
- ²⁵ Vilém Flusser „Für eine Philosophie der Fotografie“, Göttingen 1997 (8. Aufl.), S.73
- ²⁶ Luhmann (wie Anm. 22) S.191
- ²⁷ Theodor W. Adorno „Ästhetische Theorie“, Frankfurt/M. 2000 (15. Aufl.) ebd. S.192
- ²⁸ Vgl. Wolfgang Welsch „Grenzgänge der Ästhetik“, Stuttgart 1996, S.129ff
- ²⁹ Eco (wie Anm. 8)
- ³⁰ „Man kann deshalb auch sagen, es sei die Funktion der Kunst, Welt in der Welt erscheinen zu lassen - und dies im Blick auf die Ambivalenz, daß alles Beobachtbarmachen etwas der Beobachtung entzieht, also alles Unterscheiden und Bezeichnen in der Welt die Welt auch verdeckt.“ Luhmann (wie Anm. 22) S.241
- ³¹ „Das scheint mir ein möglicher Ausgangspunkt zu sein für einen anderen Strang von Analysen, der derzeit teils über die Malerei, Bilderei, aber mehr über die Literatur läuft und fachtechnisch „Beobachtung zweiter Ordnung“ heißt [...]. Es geht nicht mehr nur darum, ein Objekt zu beobachten und irgendeinen Gegenstand herzustellen. Der Hersteller ist immer gleichzeitig auch Beobachter.“ Niklas Luhmann „Welt der Kunst“ in Wolfgang Zacharias „Schöne Aussichten“, Essen 1991, S.57
- ³² „Zunächst habe ich gedacht, man könnte es in der Malerei verfolgen und zwar anhand der Erfindung der Linearperspektive, daß man beobachtete, wie andere Leute beobachten, also über Optik. Das begann im Spätmittelalter und der Renaissance, mit Brunelleschi etwa, im genauen Kontakt mit den damaligen optischen Forschungen und Entdeckungen. Man beobachtet also wie andere beobachten und man beobachtet zugleich die Beobachtungsweise anderer in einer Weise, wie diese sie nicht beobachten können, denn niemand sieht seine eigene Perspektive.“ Ebd. S.58
- ³³ Wermke (wie Anm. 2)
- ³⁴ Siehe hierzu Maria Peters „Blick-Wort-Berührung - Differenzen als ästhetisches Potential in der Rezeption plastischer Werke von Arp-Maillo-E.E.Walthers“, München 1996, S.25: „... eine im Wahrnehmungsprozeß des Subjektes stattfindende „Pärrung unseres Leibes mit den Dingen“ [meint] keineswegs eine empfindungsmäßige oder intellektuell-harmonisierende Überformung der Dinge [...]. Es verbleiben „Abschattungen“, „Risse“ und „Diskontinuitäten“, die uns den Eindruck einer „Widerständigkeit der Dinge“ vermitteln.“ Die Autorin verwendet hier Termini von Merleau-Ponty aus „Die Struktur des Verhaltens“ sowie aus „Phänomenologie der Wahrnehmung“.
- ³⁵ Pierangelo Maset „Ästhetische Bildung der Differenz - Kunst und Pädagogik im technischen Zeitalter“, Stuttgart 1995
- ³⁶ Annette Seelinger bezeichnet das Durchlaufen von „Passagen zwischen ‚drinnen‘ und ‚draußen‘“ als das eigentlich bildende Element. Sie bezieht sich mit dem Begriff der Passage und der Konstellation auf Adorno und Benjamin. Seelinger „Bildung in Passagen - Praxen, Strategien und Perspektiven für ästhetische Bildung in der medien-technologischen Gesellschaft“ in „Künste, Medien, Bildung“ Hrsg. Gerda Sieben, Ulrich Spohrmann „Institut für Bildung und Kultur e.V.“, Remscheid 2001

