

Visualisierung epistemischer Objekte

Meine verehrten Damen und Herren,

es freut mich, im Rahmen dieser Veranstaltung einige Überlegungen und Forschungsfragen beisteuern zu können.

Der Titel der Veranstaltung: 'The Picture's Image' wirkt wie eine besorgte Frage danach, welche Aufmerksamkeit dem Bild zukommt, welchen Marktwert es hat oder welcher Marktwert sich erreichen ließe. Bevor ich über meine Arbeitsfrage spreche, möchte ich kurz erklären, wie ich die Worte des Titels verwende.

- *Picture* verwende ich als *Form des Sichtbaren*, ganz gleich welche Materialität damit verbunden wird. Form steht dabei nicht für sich, noch ist sie selbsterklärend. Form verweist auf Codierungen, Information, Medien, Kommunikation, also auf eine Fülle von technologischen, abstrahierenden, formalisierenden, und standardisierten Entstehungs- / Erzeugungsbedingungen, - ich werde sie weiter unten Programme nennen -, die hier realistisch vorausgesetzt sind.
- *Image* verwende ich als *Format des Sehens*. Dies benennt die Fülle von erlaubtem, zugelassenem, aufgeforderten Sehens, die Regeln und Regime des Weg- und Hinsehens, die Augenblicke der Aufmerksamkeit und die Codierungen von Glaubwürdigkeit, Vertrauen, Dokument usw. Format des Sehens ist also eine thematische, normative, kommunikative Einbettung des Bildes in die Strukturen des Sichtbaren.

Ich werde vor diesen Hintergründen von kognitiver und kommunikativer Erzeugung des zu Sehenden sprechen, bedenkend, dass beide Ebenen in beiden Bereichsdefinitionen gelten, also wahrnehmendes Denken und verständigende Organisation der Codierungen und Standards sowohl die Ausdrucks- wie die Zuordnungskulturen durchdringen. Dennoch halte ich es für wichtig, *denkende Wahrnehmung* (Kognition) und *konventionalisierende Verständigung* (Kommunikation) als Orientierungsbegriff für beide Bereiche einzufordern. Anders formuliert: der alltägliche Satz, dass wir 'sehenden Auges in eine Situation hineingehen, die wir denkend nicht betreten hätte', wird nun dahingehend verändert, dass das sehende Auge immer auch das denkende Auge ist. Das Problem liegt nicht im Sehen, sondern in der Konstruktion des anscheinend gedankenlosen Auges und der sich anscheinend auf sich beziehenden geistigen black-box des Denkens. Es gibt *keine unformatierten Blicke*, so wie es *kein unsinnliches Denken* gibt.

Der Titel der Tagung ,so übersetzt, erlaubt mir die Frage danach zu stellen, in welcher Weise die materialen und medialen Dimensionen des Bildlichen im Zusammenhang mit seiner Wahrnehmung stehen.

Damit verbinde ich die dreigliedrige Eingangsthese,

- (1) denkendes Wahrnehmen / wahrnehmendes Denken erzeugen die Bausteine der Sichtbarkeit und des Bildes

- (2) wahrnehmendes Denken ist umweltgebundenes Denken, also eben auch auf die visuelle Umgebung verwiesen, über die visuelle Unterscheidungen und Sichtbarkeitsunterschiede, Muster, Modell, Standards, Normen erinnernder Reproduktion gebildet werden
- (3) visuelle Wahrnehmung ist zunehmend mediamorph und tritt in Wechselwirkungen mit dem enormen kulturellen Erbe mediamorpher Textkulturen

In dieser These sind die rückbezüglichen Dynamiken aufgenommen, die mir wichtig scheinen. Bildlichkeit (picture) und Sichtbarkeit (image) sind also im radikalen Sinne diesseitig. Allerdings gibt es keinerlei 'sicheren Hafen' dafür. Bild ist kein kulturelles Reihenhaus, in das der Blick einziehen könnte; noch ist es ein selbstbezügliches Archiv.

Verändern sich die gegenständlichen, sachlichen, reflexiven, musterhaften Bedingungen von Wahrnehmung, so ändert sich folgerichtig auch die Form, etwas sichtbar zu machen, wie auch die Formate des Sehens. Bildliches ohne Wahrnehmung zu thematisieren, ist also ausgeschlossen.

Verbinde ich Wahrnehmung mit Picture und Image, so wird deutlich, dass wir nach jenen *Programmen* forschen müssen, die sozusagen den *Sichtbetrieb von Kulturen* regeln. Hierüber wissen wir noch ärmlich wenig. Mit Programm lässt sich Zielrichtung, Erreichbarkeit, Strategie verbinden, und zum Teil gehört dies auch zu den Konventionen der Entlastung, der Standardisierungen usw.

Programm meint hier aber auch Spielregeln, nicht Gesetz, Auswahlmöglichkeiten, Kooperationen, Koevolution.

Der Titel „The Picture's Image“ ist unter diesen Aspekten dann die Frage danach, welche Mehr – Ebenen – Programme (nach F. Varela, 1990) in den gegenwärtigen informationellen Kulturen die Komplexitäten auf die Form des Sichtbaren bringen können und – vielleicht auch – müssen. Weder Picture noch Image erklären sich also selbst, noch sind sie, wie bei Picture / Bild oft mitgedacht, kognitions- und kommunikationsentlastet.

Nicht, dass es dem Bild also schlecht ginge.

Aber es scheint, dass die informationellen, die kommunikativen, die expressiven und kognitiven Beteiligungen des Visuellen an den Ökonomien der Aufmerksamkeit neu vergeben werden oder: neu vergeben werden müssen. Bedenkt man, dass, wie Forschungen ansprechen, 50 % des Wissens über Bilder entsteht, 25 % über das Gehör, 15 % über Gespräche und nur 10 % über Bücher und Zeitschriften, dürfte es dem Visuellen kulturell gut gehen. Aber wie so oft ist die biologische Realität des Menschen doch sehr von der kulturellen Realität unterschieden. Und kulturelle Realität ist keineswegs einheitlich, von überzeitlichen Kontinuitäten bestimmt. In unserem Fall gehört zu Kultur die „Schlacht um den Augapfel“, wie das Magazin *Wirtschaftswoche* in einem Beitrag zu e-learning vor einiger Zeit einmal titelte.

Geht es also dem Bild doch etwas schlechter, als gerade vermutet?

Die Bemühungen, das Image des Bildes zu bestimmen, könnten so verstanden werden, als müsse Bild durch die Zusatzleistungen eines Images aufgewertet oder geschützt werden. Manches spricht dafür. Die künstlerischen Anstrengungen darum, visuellen Ausdruck in vielfältigen medialen Artikulationsformen in's Bild zu setzen, zeigen, dass *moderne Kunst die singuläre Bildzentrierung verloren* hat. Jedes Kunst-Bild steht in einem Multiversum der Repertoires, Formate und Formen der Sichtbarkeit. Diese Sichtbarkeit wird immer mehr zum Unterscheidungs-Generierung für Wahrnehmung, Denken, Kommunikation. Dagegen mit künstlerischem Reduktionismus abgrenzende, distinkte Sichtbarkeit zu erhalten, ist – vorsichtig gesagt – eine mächtige Anfrage an Kunst.

Parallel dazu ist in vielen Bereichen der Naturwissenschaften eine neue Bildmacht entstanden, die von unbeobachtbarer Biologie, Chemie, Physik berichtet. *Bildliches Sehen* ist zu beobachtbarem, erkennendem, *argumentierendem Sehen* geworden. Diese Bild-Gattung vereint auf sich *erkennende Imagination mit darstellerischer Imagination* und setzt so das hochdotierte Bild der Kunstgeschichte ebenso unter Anpassungsdruck, wie die Bildfeindlichkeit vornehmlich geistes-, kultur- und sozialwissenschaftlicher Herkunft.

Gibt es nach dem picture turn nun einen image turn?

Ist dies eine kommunikationsstrategische Wende in Richtung visuellen Arten- oder Sortenreichtums?

Bilder sind zu wichtigen Dimensionen der Kontingenzerfahrung aufgerückt.

Je umfangreicher die kulturelle Formatierung des Sehens wird und je zahlreicher die Formen des Visuellen werden, umso mehr Funktionen *erklärenden Sehens* entstehen, vor allem derzeit in Naturwissenschaften, Computerwissenschaften, Technikwissenschaften. Dabei berichtet das Visuelle von Modellen, in denen Realitätserwartungen gespeichert sind von Welten, die dem 'bloßen Auge', egal welcher wissenschaftlichen Qualifizierung, immer 'verschlossen' bleiben werden. Um dieses Feld zu erforschen, genügt es auch nicht mehr, auf die Apparate-Theorien zurückzugehen, da es schon lange nicht mehr nur um fotografische, micro- oder teleskopische, elektronenmikroskopische oder röntgenoskopische Visualität geht. Sichtbarkeit ist ein informationelles Produkt geworden, dessen Vorfertigung in der Verbindung von Modellerfahrung, Modellerwartung, systemische Anschauung erfolgt. Sichtbares ist also von einigen visuell wendbaren informationellen, kognitiven, kommunikativen 'Halbfertigwaren' abhängig. Damit wird das Bildliche aus der Signalhaftigkeit, der Unmittelbarkeit oder der Singularität herausgelöst und in die Systematik der Zeichen und der Zahlen-, Schrift-, Bild-Sprachen gehoben.

Diese These der bildlichen Kontingenzerfahrung ist mir so wichtig, dass ich kurz auf ihn eingehe.

Darstellungen des tätigen Gehirns im computertomografischen Schnittbild, Kamerareisen durch Adern bis zum Herzen, Wärmeaufnahmen der Erde aus dem Weltall, Videosequenzen von künstlichen Eizellenbefruchtungen sind nur wenige Beispiele dieser Kontingenzerfahrungen. Sie werden normalisiert durch die Ästhetisierung des Visuellen, für die Wissenschaftler sich Hilfe in der Kunst suchen oder diese in entsprechenden digitalen Visualisierungs-Programmen finden. Vieles, was wir heute von der Welt wissen, besteht in Bildern.

Diese Bilder haben einen doppelten Bezug:

den der im

Wissen begründeten Erkenntniserwartung

und den der im

Visuellen ausgedrückten gleichzeitigen sinnlichen Unsichtbarkeit und Realitätsvermutung.

Es ist also nicht wirklich schlecht um's Bild gestellt, sondern eher um Konzepte, die dem Bild eine kognitions – und kommunikationsentlastete Sonderrolle zuweisen.

Diese Überlegungen möchte ich in zwei Abschnitten vertiefen:

1. Im ersten werde ich auf einzelne Veränderungen der kulturellen visuellen Codierungen eingehen

2. Im zweiten werde ich einige Aspekte des epistemischen Lebens ansprechen, dass mit den wissenschaftlichen Bildern einhergeht.

ad 1.

Heute von *picture turn* oder gar *media turn* zu reden klingt nach entschiedener Beobachtung. Ein angemessener medienevolutionärer Ansatz bewahrt einen aber davor, entweder in einem Bild- oder Textpessimismus oder Bildoptimismus zu landen.

Man kann sagen, dass das Bild und auch das Image des Bildes geschichtlich durch viele Karrieren und Verfolgungen gegangen ist. Zeichnungen und Bilder hatten ca. 40.000 Jahre bevor mit der Schriftsystematik eine neue Realitäts-Darstellung und Mächtigkeit aufkam, konkurrenzlos die Abstraktions- und Ausdrucksführerschaft. Diese verloren sie an die Schriftsprachen vor ca. 3.000 Jahren, die mit veränderter Zeichenmobilität und Kombinationsdynamik andere Weltbilder und andere, ungegenständliche, zeitliche, räumliche, noch abstraktere Bezugsordnungen aufwarteten. In den Schriftkulturen wurde mit mehr oder weniger Geschick versucht, den *Augensinn* in *Anschauen* und *Lesen* zu spalten und hierüber die alphabetische Ordnung der Dinge zu etablieren. Diese Spaltung war, wie wir wissen, erfolgreich. Ihre Mächtigkeit konnte allerdings nur erhalten werden durch die Verfolgung der Realitätsansprüche des Anschauens und die Unterbindung der Ansprüche, Sehen mit einer visuellen Logik des Erkennens zu verbinden.

Dass es bei den folgenden buchstäblichen Idealisierungen und Institutionalisierungen von Vernunft, Wahrheit, Rationalität, Überprüf- und Nachvollziehbarkeit um die Durchsetzung von dienlichen Wahrnehmungsprogrammen ging, erschien weniger wichtig, als die Tatsache, die Welt der schriftlichen und textlichen Gegenstands- und Wahrheitsverwaltung zu unterstellen.

Anschauung wurde unter Unmittelbarkeitsdiktat gestellt, *Lesen wurde gegenüber der Visualisierung*, die in jedem Zeichen, in jedem Wort, in jeder Zeile enthalten war und ist, desensibilisiert. Anschauung hatte unvermittelnd, also modell-, muster-, formelfrei zu sein. In der Diaspora beschied sich die Fähigkeit zur Visualisierung auf scheinbar kommentarlose Begleitung des Geschehens. Die Heroldsfunktionen eigneten sich Schriftsetzer und –verwender an, bis zur Erfindung des Lehrtextes. Einzig jenes Bild-Konzept, das als Kunst auftrat und sich bewährte, konnte, trotz aller Kontroversen oder gerade wegen dieser, im Aufmerksamkeitspektrum der Buchstäblichkeit verweilen.

Seit geraumer Zeit haben wir nun mit transformatorischen Bedingungen von Sichtbarkeit und Erkennbarkeit zu tun, durch die die klassischen kognitiven Desensibilisierungen und die kulturellen Ausgrenzungsmuster an Funktions- und Leistungserwartungen verlieren. Mit digital-binären Programmen verbindet sich ein sich ständig weitendes medien-technologisches Potenzial für mehrsensorische Informationserzeugung und –verwaltung.

Splitted images sind entstanden, audio-visuelle Oberflächen werden in Textzeilen, Laufbänder, Videofenster, Fotos, Stand- Frontalbilder aufgeteilt. Schwerelose, informationelle Bilder dominieren. Mit ihnen entstehen Sensibilisierungen für programmierte, schaltungsfähige Visualität und Visualisierung, für veränderte Bildlichkeit. *Das Auge wird kulturell in seiner Mehrfachcodierung neu erfunden*. Epochal überspitzt, aber bezeichnend, wird von screenage und screenagern gesprochen. Technologisch wird dies als Medienkonvergenz beschrieben. Mit ihr verschwindet allmählich die klassische Mediendifferenz und eine

nach-klassische, multisensorische Mediendifferenz entsteht. Und mit ihr neue Regime der Wahrnehmung.

Die Mächtigkeit der vornehmlich audiovisuellen Interfaces weist zurück auf ein universales Programm, das man als kognitive Wende eher beschreiben könnte, denn als mediale. Diese kognitive Wende reformuliert das Verhältnis von Kunst und Wissenschaft anders, als wir es kennen und bereden. Sie löst sich von der Sachkunde der Kulturen und Künste, löst sich auch vom ready made oder, wie Gerhard Lischka und Thomas Feuerstein 2001 anboten, vom media made. Die Artefakte geraten nicht nur unter den Druck des informationell Künstlichen.

Das wahrnehmende, experimentell-entwerfende oder systemisch entwerfende Denken, dessen Umwelt und neuronale Binnenwelt medienintegriert ist, steckt die Felder diesseitiger, also innerweltlicher Expressions-, Darstellungs- und Realitätskonkurrenzen ab. Ob dies Konflikte beinhaltet zwischen Künsten und Wissenschaften, ist mir dabei weniger wichtig als die Beobachtung, dass keine Visualisierung in diesen Bereichen wegen ihrer Beispiellosigkeit auf irgendeine Form der Selbstreferenzialität oder Selbsterklärung hoffen kann. Die Plausibilität des Visuellen steht auf der Agenda.

Es ist nicht grundlegend neu, dass Gruppen, Kulturen, Gesellschaften, einzelne Menschen sich des Sichtbaren, des Sichtbarmachens und Sichtbarerhaltens bedienen, um sich darzustellen, zu beobachten, auszudrücken. Insofern ist der sichtbare Auftritt generell ein Gestus, mit dem Aufmerksamkeit erzeugt und auf sich gezogen wurde oder mit dem Zugehörigkeit- oder Differenz markiert wurde.

Das Visuelle ist ein dem Menschen typisches Unterscheidungs- und Markenverhalten. Menschen bemalen Körper, malen Körper, bemalen Häuser oder Vasen, malen Häuser und Vasen, blicken durch Lupen und zeichnen das Beobachtete, blicken durch Teleskope, und geben das beobachtete Bild als den zu beobachtenden Gegenstand wieder. Menschen signieren, designieren, - und schließen ab und an resignierend die Augen, sei es in Kleidermode oder in Architektur, in Kunst oder Wissenschaft. Aber auch bei geschlossenen Augen treibt es das Gehirn weiter, will sagen: ab einem schwer zu bestimmenden Status der multisensorischen, informationellen Fremdversorgung ist das Gehirn ein informationeller Selbstversorger, Ende offen.

Kognitive und reflexive Prozesse ermöglichen es dem Menschen, Realitäten zu erzeugen, die in sehr unterschiedlichen Zeichen-Systemen darstellbar sind. Für mein Konzept der Visualisierung ist das gesamte Spektrum von Nach-, Ab- und Auf-Zeichnung, Grafem und Grafik, Radierung, Frottage, Gemälde, Fotografie, Cinematografie, Video, Bild, Bildschirm, Interfaces und Bildgenerierung wichtig.

Es bedeutet eine Stärkung des Bildes, oder in meinem Sinne richtiger: von Bildlichkeit.

Dies folgt der These, *dass kein Bild irgendein unmittelbarer oder direkter Ausdruck* von Erfahrung oder Erleben ist.

Zu jedem visuellen Eindruck gehören enorme neuronale Aktivitäten, in deren Verlauf die visuellen Informationen nach Kanten, Formen, Farben, Bewegungen, Statik, Umfeld usw. 'sortiert' werden; zu jedem visuellen Ausdruck gehören Aktivitäten, die wir als Erinnerung, als Zugriff, als Neuzusammensetzung, als Selektion, als Typisierung oder Standardisierung oder auch als Singularität beschreiben. Es passiert also eine Menge im Kopf, auch dann schon, wenn wir noch nicht einmal Formhierarchien, Bedeutungen, semantische Netzwerke oder an Prozesse des forschenden Erkennens gebundene Visualisierung erfragen. Folgerichtig nannte Olaf Breidbach in seinem Buch „Das Anschauliche oder über die Anschauung von Welt“ die Konzepte der Abbildung und der

Repräsentation „naiv“ (2000, 3) und entwickelt eine produktive Neuformulierung des Begriffs ‚Anschauung‘. Interessant ist dabei das, was er die „Binnenbestimmtheit“ des Bildes nennt, also jene selbstreferenzielle Erarbeitung einer Anschauung im Gehirn / des Gehirns, die durch „außeninduzierte Erregungen“ möglich wird. (2000,80 f)

Dies werde ich als Hintergrund meiner weiteren Überlegungen behalten, ohne hier ausführlicher darauf einzugehen. Olaf Breidbach wird dies viel besser erklären können. Gleichwohl eröffnet die Betonung „außeninduzierter Erregungen“ die Sicht auf das, was ich multisensorische Umweltbindungen des Menschen und Programme nenne.

Diese Umweltgebundenheit des Menschen besteht in einer immer *umfangreicheren informationellen und medialen Kopplung*. Die Karriere dieser medialen Kopplung besteht in den letzten anderthalb Jahrhunderten in der Erfindung und Verbreitung technischer akustischer, optischer und visueller Kanäle und entsprechender Medientechnologien. In diesem Zeitraum lösten sich bestimmte Bereiche der Visualisierungen von den naiven Repräsentations- und Unterhaltungsmustern.

Dies *betraf technisches Sehen* im Feld wissenschaftlicher Forschung und *epistemisches wissenschaftliches Sehen* im Feld grundagentheoretischer oder technischer / technologischer Entwicklungen. Es mag beim ersten Hören wie eine verspielte Umkehrung klingen, wenn ich sage: technisches Sehen im Feld wissenschaftlicher Forschung / epistemisches Sehen im Feld technologischer Entwicklungen.

Aber aus meiner Sicht haben wir gegenwärtig eher mit dem zweiten Bereich unsere Probleme, als mit dem ersten. Zwar sind die Kontroversen um dieses Feld des technischen Sehens noch lange nicht zu einem hinreichend komplexen Ergebnis gekommen. Der wacklige Konsens scheint darin zu bestehen, von einem Dispositiv des Apparates, des Apparativen zu sprechen. Und einige Forschungen ziehen die Foucaultsche Denklinie des Dispositivs und der kulturellen Starre weiter und beschäftigen sich in interessanten Arbeiten mit der Archäologie der Medien.

Aber gerade hier öffnet sich der mir wichtige Unterschied. Spreche ich von *epistemischem Sehen* so hilft die Archäologie nicht weiter. Dieser Ansatz kann die nach-archäologische, informationelle Prozesshaftigkeit der binären, vernetzten Realitäten nur sehr schwer erfassen.

Diese weisen zwar auch Muster typischer Verdauerung von programmsprachlichen und betriebssystemischen Kontinuitätsmächten auf. Sie sind aber weder im Sinne klassischer Institutionen oder Normareale zu beobachten, noch entstehen dauerhaft stabile Kommunikationsmuster oder Identitätspolitiken. Die entstehenden multisensorischen und multimedialen Netzkulturen sind transklassisch. Sie sind nicht nur post-modern; sie revidieren auch vor-moderne, klassische Zuordnungen von Gegenstand, Sache, Ding und Visualität.

Interessant ist nun, wenn man das *epistemische, das erkennende Sehen, nicht ausschließlich an buchstäbliches Denken bindet, sondern jede dingliche und mediale „außeninduzierte Erregung“ und jede neuronal Binnenbestimmtheit mit bedenkt*. Was heißt das nun.

Ein Zwischenzitat von Samuel Morse von 1837 mag die Spannung von Sichtbarkeit, Technik, Kommunikation etwas verdeutlichen:

„Wenn es möglich ist, die Anwesenheit von Elektrizität sichtbar zu machen, sehe ich nicht ein, weshalb eine Meldung nicht im selben Augenblick mittels Elektrizität in jede Richtung weiterbefördert werden kann.“

Dieses Zitat spricht die in die Unsichtbarkeit übergehende Mikrologisierung an, für die dann ein eigenes, neues techno-kulturelles Programm der Sichtbaren entwickelt werden muss. Anders gesagt: Immersion muß neu erfunden werden, und wird dies auch.

Damit verbindet sich ein höchst interessanter Statuswechsel des Sichtbaren: *vom Kommentar zum technischen Erkenntnisgegenstand.*

Dies sei kurz erläutert. Nicht nur technologisch stand und steht die Anforderung, Elektrizität oder Femtosekundenschaltungen sichtbar zu machen. Unsichtbare Elektrizität und unbeobachtbare Geschwindigkeiten, somit unbeobachtbare Zustandsveränderungen, müssen darstellbar und sichtbar gemacht werden, um mit ihnen weiter arbeiten zu können. Zugleich wird das so sichtbar Gemachte nur wahrnehmbar, in dem es in ein Programm schlüssiger Wahrnehmung eingebettet ist.

Sichtbarkeit hält also Dynamiken an, verdauert, schafft ein Zeitfenster der Beobachtung und der reflexiven, experimentellen Bearbeitung des Unsichtbaren.

Dies ist für die Kulturdiskurse überaus wichtig. Denn in diesen galt und gilt Institution und Schriftarchiv als Garant der Dauer und Kontinuität. Der *Auftritt des Sichtbaren als pragmatisches und als epistemisches Objekt*, wie wir es im Zitat von Morse hörten, verändert die Welt der Schrift-Kulturen. Sicher ging einige Zeit dahin, bis wir heute diese Debatten führen können. Aber man muss sich wohl auch erst daran gewöhnen. Wir wissen, dass Kulturen nicht still halten, um sich porträtieren zu lassen, wie Clifford 1986 schrieb. Und die klassischen Portraits waren eben die institutionellen und textlichen. An dem kleinen Beispiel zeigt sich aber, dass gerade für gegenwärtige Dynamiken das Sichtbarmachen einen enorm wichtigen Anhalte-Modus (S. Brand spricht vom informationellen Moratorium) darstellt, durch den Kulturen ihre Veränderungen und ihren Status beobachten lernen können.

Die Moment-Aufnahme bekommt eine andere Bedeutung. Sie ist nicht mehr die kinetische Chronographie, nicht mehr vorrangig der bildliche Beleg der Herrschaft der Geschwindigkeiten, der Dromokratie. Es geht um visualisierte Momente, in denen die Sensibilität gegenüber jedweder Komplexität gefordert und gezeigt wird. Dass dies enorme Anforderungen an die Fähigkeiten des Visuellen beinhaltet, sei hier deutlich mit betont

Die medientechnologischen und kommunikativen Neuregelungen des Sichtbetriebs verändern die Selbstorganisation von Kultur. Die Veränderung der Selbstbeobachtung durch Anerkennung der visuellen epistemischen Objekte kommt langsam, sehr langsam nach.

ad 2.

Ist Bild ein Archiv-Konkurrent für das Buch? Das wohl nicht gerade. Dafür ist das visuelle Analphabetentum zu lange Begleiterscheinung der Schrift- und Lehrtextkulturen gewesen.

Ein anderes, aufregendes Spannungsfeld hat sich seit gut 150 Jahren, also beginnend mit der Fotografie, herausgebildet.

Das Visualisierte und damit eine zunächst fachlich begrenzte Bildsorte trat – anfänglich vorsichtig - in Konkurrenz zu textlichem Verstehen und zahlenförmiger, empirischer Erkenntnis: Foto und Film beeinflussten nicht nur den Diskurs über Dokumente, sie erzeugten eine neue Gattung der Dokumente, des Beweismaterials, der Erkennensgrundlagen oder stellten neue Bereiche von Erkennen dar.

Ich möchte Ihnen diese Veränderungen der kognitiven und kulturellen Codierung des Visuellen kurz an drei kleinen Beispielen erläutern.

Was Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts Physiker bei ihren Aufnahmen von atomaren Reaktionen in Nebelkammern faszinierte, ist inzwischen zur

Sehgewohnheit geworden. Fernsehserien wie Quincy, CSI, Criminal Intent oder ähnlich forensische Fernseherzählungen der letzten drei Jahrzehnte bauen auf dem technisch-chemisch sichtbar Gemachten auf, auf der Beweiskraft des technisch gelösten Unsichtbaren. Labors und Geräte sind die visuelle Sprache, mit der dem Zuschauer und der Zuschauerin ein Verständnis für die Erzeugung des beweisfähigen Visuellen nahegebracht werden soll, immer verbunden mit dem klassisch-naturwissenschaftlichen Argument des messbaren Beweises. Visualisierung und Messbarkeit werden so miteinander verbunden, dass hieraus ein starkes Argument im Diskurs über die Veränderung der kulturellen Codierung des Visuellen wird. Und diese Veränderung beinhaltet jene Annäherung von Visualisierung und Erkennen, Visualisierung und Erklärung, mit der wir uns derzeit beschäftigen. Diese Annäherungen bedrängen nicht nur die textkulturellen Codes des Erkennens. Sie führen auch dazu, innerhalb der Kunstdiskurse sich der Frage stellen zu müssen, welche Begründung und welche Reichweite das Konzept von Bedeutung hat oder noch hat oder auch, wie es künstlerisch reformuliert werden kann.

Lassen Sie mich das zweite Beispiel ansprechen. Schaut man zurück auf die Entwicklungen von Pong, Pacman, Space Invaders, Game-Boy / Game-Boy-Advanced bis hin zu Playstation 2 oder Gamecubes, oder auch bis zu Spielen im Mobiltelefon so lässt sich eine Veränderung der visuellen Basiscodierungen erkennen. Von der einfachen Cursor-Lösung bei Pong bis zu high-end-Interfaces änderte sich nicht nur die angebotene und genutzte Technologie, sondern auch die Mächtigkeit der visuellen Realitätshypothesen. Der visuelle Raum ist Spiel- und Handlungsraum geworden, die Bildzeiten der Unterhaltung und der Kommunikation weiten sich aus.

Das dritte Beispiel kommt auch aus diesem Feld der medientechnologischen Spielkommunikation. Auf zwei Ebenen möchte ich dies ansprechen. Die erste besteht in dem Hinweis auf die community-Funktionen, die mit Gruppenspiel-Software verbunden sind. Von ihnen ist wohl das bekanntest Counter-Strike. Mit diesem Spiel sind Lokal Area Network-Parties verbunden, CLANs bilden sich, weltweite Wettbewerbe und Wettbüros, sowie sponsorgestützte Professionalisierungen von Spielern. Kennzeichnend für diese Entwicklung ist – in Bezug auf mein Thema – die hoch interessante Verbindung von Visualisierung, Kinetik, Raum und Aktivität. Durch die in Bewegung gesetzte 3D-Visualisierung und die enorme Leistungsfähigkeit des immersiven medientechnologischen Raumes wird der visualisierte Raum zu einem in sich stabilen Gruppenraum, in dem spielerische, kooperative Handlungsentscheidungen getroffen werden. Die zweite Ebene, die ich ansprechen möchte, ist die transmediale Konstruktion eines Spielraumes durch JoGyOh. Dieses Spielsystem begann als Kartenspiel. Entgegen der Vermutung, es handle sich um eine Art verbesserten Pferd- oder Autoquartetts, erzeugt das Kartenspiel auf einen Spielraum jenseits von Schach, Mühle oder militärstrategischen Spielen. Bilder von monströsen Figuren, die mit Lebenspunkten, mit andern Figuren zu kombinierender oder fusionierender Macht ausgestattet sind, unterstützten virtuelle Spieler, die sich in einem Duell-Raum gegenüberstehen. Sehr bald wurde das Kartenspiel mit einer Fernsehserie erweitert, diese begleitet von Computerspielen und schließlich von einem Kinofilm. Neben der interessanten Kombination der verschiedenen Bildlichkeits-Träger, bei der man von einer horizontalen Verwertungskette einer Visualisierungs- und Spielidee sprechen kann, und neben der partizipatorischer oder rezeptiver Raumvisualität ist eines hervorzuheben: Bildlichkeit wird mit Zahlenwerten, mit Machtmessung, mit Funktionsfiguren, strategischen Bild-Kombinationen, Visuellen Handlungsräumen verbunden. Visuelles wird Teil der informationellen Selbstorganisation und Selbststeuerung von Kulturen. Und damit rückt Sichtbarkeit in den Erkennens-,

Wissens- und Tradierungs-Raum ein, in dem bis dato Schrift und Zahlen-Empirie alleine waren.

Nimmt man diese drei Beispiele, so mag an ihnen etwas klarer geworden sein, was ich mit der kulturellen Neucodierung des Visuellen und der Visualisierungsfähigkeit meine. Jede sichtbar gemachte Wahrnehmung oder Idee ist stets mehrfach codiert, wie wir aus Kunstgeschichte und Experimentalpsychologie, Medienwissenschaften oder Filmtheorien wissen. Mit den elektrischen, elektronischen, digital-binären Kommunikations- Informationsumgebungen in Wissenschaft, Alltag, Wissensgenerierung, Kunst ändern sich die Unterscheidungsgefüge und deren auswählende Codierungen. Die Formalisierungen (oder auch Logiken), nach denen Visualisierung gemacht werden kann, ändern sich immer rascher. In wieweit dies auf Bild-Kunst Einfluss hat und wie dieser dann zu bewerten wäre, ist nicht mein heutiges Thema. Zunächst genügt es festzustellen: *the visual matters*.

Längst ist *Visuelles nichts Gedankenfreies mehr, nichts Absichtsloses*.

Spreche ich von Neucodierung, so verstehe ich dies durchaus in einem ausdrücklichen Sinne der gemachten Visualität. Manchmal liest und hört man von bildgebenden Verfahren, in der Astro- oder Kernphysik, in der medizinischen Diagnostik oder Therapie. Manchmal habe ich das Gefühl, dass auch Informatiker noch der cartesianischen Idee anhaften, der Mensch sähe nur, was ihm gezeigt wird. Demgegenüber halte ich es für wichtig, und gegenwärtig für unumgänglich, von einer kognitiven und kommunikativen Bindung des Visuellen auszugehen. Das Visuelle ist eine Dimension menschlicher Unterscheidungs- und Darstellungsfähigkeiten. In seinen Unterscheidungsfunktionen ist es kognitiv und visualisierungssprachlich gebunden, in seinen Darstellungs-, Erhaltungs- und Kommunikationsfunktionen ist das Visuelle medial gekoppelt.

*

Versteht man Visuelles und Visualität also als ein diesseitiges Darstellungsgeschehen, stehen wir am Rande eines interessanten mehrdisziplinären Forschungsfeldes, das sich sehr verkürzt so benennen lässt: die erkennen- und wissensbezogene Karriere des Visuellen. In ihm stehen nicht nur Fragen nach dem Sichtbar-gemachten im Zentrum, sondern auch danach, wie der informationelle, kommunikative Status visualisierter komplexer Empirien, komplexer Gedanken, bislang nur sprachlich zugelassener Gedanken und Wissensfelder aussehen kann. Dabei ist vorausgesetzt, dass dies keine Ersatzkonflikte beinhaltet, sondern dass über die visuellen Zusatzräume ein völlig neues Niveau der ko-evolutionären Kooperation von alphabetischer Schriftlichkeit und gedachter Bildlichkeit entstehen wird.