

**Monika Fleischmanns und Wolfgang Strauss' „Liquid Views“ –  
der virtuelle Spiegel des Narziss**

**Wissenschaftliche Hausarbeit  
zur Erlangung des akademischen Grades  
eines Magister Artium  
der Universität Hamburg**

**von Daniel Becker  
aus Ostercappeln**

**Hamburg, 2012**

## Inhaltsverzeichnis

	Seite
<b>Einleitung.....</b>	1
<b>1   <i>Liquid Views</i> – Die Digitalisierung eines Mythos.....</b>	3
<b>2   Narziss im Spiegel der Kunstgeschichte.....</b>	6
2.1   Narziss als Erfinder der Malerei – Die Narziss-Rezeption Leon Battista Albertis.....	7
2.2   Ich ist woanders – Die Narziss-Darstellungen in der Kunst.....	20
2.3   Narziss sehen, Narziss zusehen – Die Betrachtersituation im Kontext des Narziss-Motivs.....	32
2.4   Zur Relevanz des Narziss-Motivs im post-mechanischen Zeitalter der elektronischen Medien.....	42
<b>3   Vom Ursprung zur Verflüchtigung – <i>Liquid Views</i> und das Narziss-     Motiv in der Medienkunst.....</b>	45
3.1   Der <i>Screen</i> des Touchscreens – Die grafische Oberfläche als Interface.....	48
3.2   Der <i>Touch</i> des Touchscreens – Berührung als Zugang oder Trackball vs. Eyeball.....	58
<b>4   <i>Liquid Views</i> im Fluss der Zeit.....</b>	71
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	75
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	86
<b>Abbildungen.....</b>	91
Eidesstattliche Versicherung.....	126

## Einleitung

„In the installation *Liquid Views* by Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss and Christian-A. Bohn, the narcissistic discourse is brought up to date. The world behind the mirror is regarded as untouchable; in painting, literature, and film it was entered only symbolically. Computer technologies make it possible to create an interface which enables one to bring his image into the virtual world of reflections and communication, without, like Narcissus, having to surrender our physical existence.“<sup>1</sup>

In diesem Textausschnitt aus dem Katalog zur Eröffnung des Medien Museums des ZKM in Karlsruhe wird Monika Fleischmanns und Wolfgang Strauss' Arbeit *Liquid Views – Der virtuelle Spiegel des Narziss* (1992-93/2007),<sup>2</sup> die sich dort als Dauerleihgabe befindet, als Medienkunst-Installation beschrieben, die den klassischen Mythos des Jüngling Narziss auf das Zeitalter der Medienkunst aktualisiert.

Statt in einer visuellen Symbolik zu verharren, so heißt es weiter, ermöglichen die digitalen Medien eine völlig neue, virtuelle Welt, die mit dem bisher Dagewesenen breche. Viele Theoretiker der Neuen Medien insistieren in einem teils technophilen, teils technophoben Pathos auf einem solchen Bruch mit dem „scopic regime“, wie Martin Jay es nannte. Jay beschreibt mit diesem Terminus ein vorherrschendes Paradigma des „Okularzentrismus“ und die Dominanz des Visuellen, die sich in der Renaissance etabliert hat und seitdem die kulturellen wie sozialen Denkmuster bestimmt.<sup>3</sup> Nicht nur der Blick auf das Bild, den Leon Battista Alberti mit der Metapher des *aperta finestra*, dem Schnitt durch die Sehpyramide und dem geometrischen Konzept des Augenschnitts beschreibt, sondern das Sehen per se wird hier zum höchsten Sinn erhoben und zugleich als singular und starr, wie der Blick durch ein Guckloch, definiert.<sup>4</sup> Folgt man Jay, so ist mit der Entdeckung des perspektivischen Verfahrens durch Alberti nicht nur

---

1 Kat. Media – Art – History 1997. S. 108.

2 Der Untertitel der Arbeit wird nicht einheitlich verwendet. Die hier gewählte Form ist die Übersetzung des Autors des Titels „Liquid Views – Narcissus' Virtual Mirror“, der von den Künstlern kommuniziert wird. (vgl.: <http://www.eculturefactory.de/CMS/index.php?id=419>). Mit Rücksicht auf den Lesefluss wird die Arbeit im Folgenden nur mit dem Haupttitel *Liquid Views* benannt.

3 „Beginning with the Renaissance and the scientific revolution, modernity has been normally considered resolutely ocularcentric“ (Jay 1992. S. 178).

4 „The transparent window that was the canvas, in Alberti's famous metaphor, could also be understood as a flat mirror reflecting the geometricalized space of the scene depicted back onto the no less geometricalized space radiating out from the viewing eye. Significantly, that eye was singular, rather than the two eyes of normal binocular vision. It was conceived in the manner of a lone eye looking through a peephole at the scenes in front of it. Such an eye was, moreover, understood to be static, unblinking and fixated, rather than dynamic, moving with what later scientists would call 'saccadic' jumps from one focal point to another. In Norman Bryson's terms, it followed the logic of the Gaze rather than the Glance, thus producing a visual take that was eternalized, reduced to one 'point of view' and disembodied.“ (Jay 1992. S. 181).

ein produktionsästhetisches Konzept der Malerei, sondern auch die rezeptionsästhetische Konstitution des Betrachters verbunden, die Jay, in Bezug auf René Descartes' denkendes Subjekts, als „Cartesian perspectivalism“ bezeichnet.<sup>5</sup>

Michel Foucaults Begriff des „Panoptismus“<sup>6</sup> oder Guy Debords Abhandlung über „Die Gesellschaft des Spektakels“<sup>7</sup> lassen diesen „Okularzentrismus“ erkennen, gleichzeitig zeugen sie aber auch davon, dass mit dieser Konzeption des Subjekts eine Vorstellung des Betrachtterraums verknüpft ist, in welchem eben dieses Subjekt situiert wird.

In Folge der zunehmenden Industrialisierung, Mechanisierung und Technisierung der Gesellschaft wurde dieses Paradigma etwa bei William Morris, Walter Benjamin oder Marshall McLuhan zwar in Frage gestellt, doch erst im Zeitalter der Digitalisierung scheint es gänzlich überholt. Durch die Etablierung des Computers im Laufe der 1980er Jahre ist die Raum-Betrachter-Relation in der (Medien-)Kunst zunehmend relevant geworden und wurde durch Begriffe wie Cyberspace, Virtual Reality, Immersion, Endoästhetik oder Userbility neu verhandelt. In einem fragwürdigen Mediendeterminismus isolieren diese Theorien zumeist die elektronischen Medien und künstlerische Auseinandersetzung mit diesen von ihren historischen Bezügen und begreifen diese Medien als geradezu 'messianisch'. Gleichsam dem theatralen *Deus ex machina* wird die Medienkunst als völlig neu verstanden und unter der verabsolutierenden Phrase der *Neuen Medien* subsumiert.<sup>8</sup>

Fleischmann/Strauss' *Liquid Views* situiert sich 1993 eben in diesem Diskurs und wird dementsprechend zumeist als technisch-aktualisierte Darstellung des klassischen Narziss-Mythos verstanden. Bei diesem Verständnis werden jedoch die Erkenntnisse ignoriert, die erst aus der Synthese von Medium und historischen Bezügen erwachsen, denn nicht nur das Narziss-Motiv erfuhr unzählige künstlerische Bearbeitungen, auch solche thematischen Felder wie Interaktion, Spiegel, Wasser, Betrachter(situation), Performanz oder (Selbst)Reflexivität wurden nicht erst durch die elektronischen Medien hervorgebracht. Genau diese (kunst)historischen Bezüge sollen in der vorlie-

---

5 Jay 1992. S. 179.

6 Vgl.: Foucault 1994. S. 251 ff.

7 Guy Debord schreibt in § 18 von „Die Gesellschaft des Spektakels“: „Das Spektakel als Tendenz, durch verschiedene spezialisierte Vermittlungen die nicht mehr unmittelbar greifbare Welt zur Schau zu stellen, findet normalerweise im Sehen den bevorzugten menschlichen Sinn, der zu anderen Zeiten der Tastsinn war;“ (Debord 1996. S. 19).

8 Im Folgenden wird der Begriff Medienkunst dennoch zur Beschreibung künstlerischer Arbeiten gebraucht, mit der Einschränkung, dass er als neutraler Gattungsbegriff verstanden wird, der die Bearbeitungen elektronischer Medien wie Video oder Computer beschreibt. Zwar liegt auf der Hand, dass jede Kunst eines Mediums bedarf, jedoch kann diese Problematik an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt werden.

genden Arbeit am Beispiel von *Liquid Views* untersucht werden.

Das erste Kapitel dieser Arbeit widmet sich dementsprechend einer phänomenologischen Werkbeschreibung, durch die die Anknüpfungspunkte *Liquid Views'* an andere künstlerische Arbeiten bestimmt werden. Im zweiten Kapitel werden diese Erkenntnisse auf ausgewählte Exempel aus der Kunstgeschichte bezogen, um in einer vergleichenden Analyse die jeweiligen Spezifika in Bezug auf Subjekt und Raum zu erörtern. Im dritten Kapitel wird *Liquid Views* schließlich in Hinblick auf seine materiellen und technisch-medialen Eigenschaften diskutiert und vor den erwähnten medientheoretischen Diskursen neu verhandelt.

Es geht in dieser Arbeit somit nicht darum eine Narziss-Ikonographie nachzuzeichnen, eine Genealogie *Liquid Views'* zu beschreiben oder 'den Ursprung Medienkunst' zu (er)finden; es geht vielmehr um die Korrelation von *Liquid Views* und Historie, von Kunst und Geschichte. Denn die künstlerische wie wahrnehmungsästhetische Tradition, in der *Liquid Views* steht, lässt auch die etablierte Definition von Narziss in einem neuen Licht erscheinen; sie fordert eine Relektüre<sup>9</sup> seit Alberti ein. Gleichwohl kann diese Arbeit nicht beanspruchen, jedwede künstlerische Bearbeitung des Narziss-Motivs mit einzubeziehen, sondern kann immer nur exemplarisch beleuchten, welche Tendenzen in Hinblick auf *Liquid Views* relevant sind. In diesem Sinne ließe sich der Titel der vorliegende Arbeit auch mit „Eine exemplarische Analyse über Metamorphose des Narziss-Motivs in der Medienkunst“ ergänzen.

## 1 *Liquid Views* – Die Digitalisierung eines Mythos

Im April 2011 eröffnete im Danziger *Laznia Centre for Contemporary Art* die Ausstellung „Performing Data. Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss“.<sup>10</sup> Diese umfassende Werkschau, die sich allein dem Œuvre der beiden Medienkünstler Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss widmete, präsentierte zusammen mit einer Auswahl von Arbeiten seit 1989 auch *Liquid Views*.

Abb. 1.1

Es ist schwierig für *Liquid Views* eine allgemeine Präsentationssituation zu

---

9 Mit dem Begriff der Relektüre wird hier im Sinne Jacques Derridas „supplémentairement“ eine zugleich nachträgliche und zusätzliche Interpretation bezeichnet. Vgl. Derrida 1976. S. 323: „Alles fängt mit der Reproduktion an. Immer schon, das heißt Niederschlag eines Sinns, der nie gegenwärtig war, dessen Präsenz immer 'nachträglich', im Nachherein und zusätzlich (supplémentairement) rekonstruiert wird. Das Aufgebot des Nachtrags (supplément) ist hier ursprünglich und untergräbt das, was man nachträglich als Präsenz rekonstruiert. Der, das, was sich gleichsam wie eine Füller einer Fülle hinzufügt, ist auch das, was ergänzt (supplée).“

10 Siehe hierzu: Kat. Performing Data 2011.

beschreiben, denn in der fast 20jährigen Ausstellungshistorie<sup>11</sup> variiert die Hardware der Arbeit und wurde an die technischen Neuerungen angepasst, obgleich sie zumeist an Hand der Dokumentation von 1996 beschrieben wird.<sup>12</sup> So musste *Liquid Views* zu Beginn in einem Dunkelraum, einer *Black Box* ausgestellt werden, da Projektor und Monitor nicht lichtstark genug waren. Auf der dritten *BIACS: Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla 2008-09* war die Technik hingegen schon soweit voran geschritten, dass *Liquid Views* in einem *White Cube* ausgestellt werden konnte. Durch die neue Lichtintensität der Projektionsmedien schimmerte der Raum in einem hellen Blau und griff so das mediterrane Lokalkolorit auf.

Abb. 1.2

Abb. 1.3

Die Rauminstallation von *Liquid Views* setzt sich dennoch durchgängig aus drei Elementen zusammen. Zunächst ist die Projektion an einer der Wände augenfällig. Sie zeigt das Bild eines flachen Quellteichs mit klarem, minimal treibendem Wasser durch das man den mit Steinen bedeckten Grund erkennen kann. Dieses 'Wasserbild' wird zugleich durch die akustische Bespielung des Raums ergänzt, indem ein kontinuierliches Plätschern und Rauschen ertönt. Als letztes Element steht in der Mitte des Raums ein einzelner schwarzer Quader, das einzige reale Objekt des Raums, der durch die geradezu kontemplativen Raumwirkung von Bild und Ton auf den ersten Blick wie ein sakraler Monolith erscheint. Erst bei näherer Betrachtung wird deutlich, dass sich an der Oberfläche des Quaders eine Kamera und ein Monitor befinden, auf dem dasselbe Bild erscheint, das auch an die Wand projiziert wird. Nähert man sich diesem Objekt und beugt sich hinüber, zeigt der Monitor nun aber nicht mehr nur eine Quelle, sondern dieses Bild wird mit dem Spiegelbild des Betrachters überblendet. Bei dem Quader handelt es sich dementsprechend um eine closed-circuit-Installation, bei der die Aufnahme der Kamera in Echtzeit auf dem Monitor erscheint. Doch berührt man den Bildschirm fängt das Wasser plötzlich an, sich zu bewegen, schlägt vom Punkt der Berührung aus Wellen und lässt das Spiegelbild schwimmen. Der Monitor ist zugleich ein Touchscreen, ein Interface, das die Berührung des Betrachters registriert. Nun wird klar, dass es sich nicht um eine einfache closed-circuit-Installation handelt, sondern dass in dem Bruchteil einer Sekunde, der von dem Betrachter als Echtzeit wahrgenommen wird, ein aufwendiger Rechenprozess stattfindet, der die Kameraaufnahme digitalisiert, spiegelt, mit dem Bild des Wassers zusammenfügt und bei Berüh-

11 Zur Ausstellungshistorie von *Liquid Views* siehe: <http://www.eculturefactory.de/CMS/index.php?id=419>.

12 Zu einer detaillierten Beschreibung der Hard- und Software siehe: <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=document&subCommand=show&forward=%2fnetzkollektor%2foutput%2fproject.xml&entryId=148639&section=technical&lang=de>

rung des Touchscreens mit Wellen animiert. Dieser gesamte Vorgang des Erkundens, Sich-Näherns und Veränderns lässt bei *Liquid Views* noch eine performative Dimension evident werden, da die (Selbst-)Erfahrung des Rezipienten zu einem Teil der Arbeit wird; so ließe sich *Liquid Views* vielleicht am ehesten als interaktives Environment beschreiben.

Der Untertitel *Der virtuelle Spiegel des Narziss* eröffnet dabei ein semantisches Feld, in dem Fleischmann/Strauss *Liquid Views* lokalisiert wissen wollen. Einerseits beziehen sie sich damit auf die antike Mythengestalt Narziss, jener Jüngling, der sich unsterblich in sein eigenes Spiegelbild im Wasser einer Quelle verliebt und an dieser unerreichbaren Liebe zerbricht; andererseits verknüpfen sie dieses mythologische Thema mit dem Konzept der Virtual Reality, indem die natürliche Spiegelung des Teiches zur digitalen Animation eines technischen Apparats wird.

Wie der mythologische Narziss wird der Betrachter in *Liquid Views* mit einer illusionistischen Bildreproduktion seiner Selbst konfrontiert. Diese Thematisierung der Beziehung und Interaktion von Realität und Virtualität, von menschlichem Individuum und Welten digitaler Technik war eine Leitfrage der Medienkunst zu Beginn der 1990er Jahre, die daher auch Gegenstand der *Ars Electronica* 1990 („Digitale Träume, virtuelle Welten“), 1992 („Endo Nano“) und 1993 („Genetische Kunst, künstliches Leben“) war. Es ist wichtig, sich darüber bewusst zu sein, dass zu dieser Zeit der Internet-Hype der 1990er Jahre noch bevorstand, dass Computer, obwohl schon Massenware, noch sehr weit von dem technischen Stand und der Ominpräsenz heutiger Tage entfernt waren und dass sie dementsprechend technisch wie ästhetisch nur einer kleinen Gruppe gänzlich zugänglich waren. So war die Installation von *Liquid Views*, als sie 1993 auf der *Machine Culture*-Ausstellung der *Siggraph*, der jährlichen Konferenz der *Special Interest Group on GRAPHics and Interactive Techniques*, in Anaheim ausgestellt wurde, noch eine optisch andere: der Quader, in dem der Monitor installiert ist, wirkt hier massiver, weil die Bildschirmröhre leicht versenkt ist. Die Interface-Technologie des Touchscreens, die heute in diversen Formen präsent ist, war damals nur speziellen Forschungseinrichtungen zugänglich und musste für *Liquid Views* eigens angefertigt werden. Der Computer, der das animierte Monitorbild berechnet und der in der aktuellen Version ebenfalls in dem Quader untergebracht ist, musste 1993 noch geliehen werden und war so groß, dass er in einem gesonderten Raum aufgestellt war. Der Algorithmus, die Software, die das 'virtuelle Spiegelbild' animiert, basierte wiederum auf einem der Medizin entliehenem Programm zur Darstellung des Herzrhythmus' und

Abb. 1.4

wurde an *Liquid Views* angepasst. Die Umsetzung des künstlerischen Konzepts war daher ein gemeinschaftlicher Prozess verschiedener Kompetenzen, die die technischen Komponenten von *Liquid Views* erst einmal entwickeln mussten. So wurde der Algorithmus etwa von dem Informatiker Christian A. Bohn integriert.

In nuce war der künstlerisch-technische Anspruch von *Liquid Views* ein völlig neuer, da solche Echtzeitsimulationen bis dahin nur von Spezialisten wie *Silicon Graphics* geleistet werden konnten und so der breiten Masse völlig unbekannt waren. Doch, und darum soll es im Folgenden gehen, ist das künstlerische Konzept kein (digital-)medien-genuines, sondern besitzt kunsthistorische Vorläufer.

## 2 Narziss im Spiegel der Kunstgeschichte

Die grundlegende literarische Vorlage des Narziss-Mythos wird von Ovid im dritten Buch seiner *Metamorphosen* beschrieben.<sup>13</sup> Geschildert wird hier die tragische Geschichte des Jünglings Narziss – Sohn der Nymphe Liriope und des Flußgottes Cephisos –, dessen Aussehen von jedem bewundert wurde. Doch Narziss verschmähte seine zahllosen Verehrerinnen und Verehrer und wies so auch die Liebe der Nymphe Echo harsch zurück. Enttäuscht und zornig verwünschte ihn die Abgewiesene: ihm solle dasselbe Schicksal bestimmt sein wie ihr, er solle sich ebenso unsterblich verlieben und ebenso solle diese Liebe unerwidert bleiben. Die Rachegöttin Nemesis erfüllte ihr diesen Wunsch, indem sie Narziss sich in sein eigenes Spiegelbild verlieben ließ, das er auf der Jagd in einem Teich erblickte. Statt sein Spiegelbild in der Wasseroberfläche zu erkennen, hielt Narziss das Objekt seiner Begierde für einen Fremden. Erst als er versuchte diesen Fremden zu umarmen und das Bild bei der Berührung im Wasser verschwamm, begriff er, dass es sich um sein Abbild handelt und seine Liebe niemals erwidert werden kann. Vor Trauer und Enttäuschung über dieses Schicksal verließen ihn die Kräfte und er stirbt am Ufer des Teichs. Sein Körper verschwand und an der Stelle, an der er vor dem Teich kniete, wuchst stattdessen eine krokusfarbene Blume, die Narzisse.

Die Geschichte des Mythos sollte hier nochmal in Erinnerung gerufen werden, obgleich der vage Ablauf wohl allgemein bekannt ist, denn in der abendländische Kultur nimmt dieser Mythos eine herausragende Stellung ein und avanciert gleichsam zum Topos der

---

<sup>13</sup> Vgl.: Ovid 1964. III, V. 341-510.

Subjektivität.<sup>14</sup> Insbesondere Sigmund Freuds Interpretation des Mythos als Archetyp einer pathologischen Selbstverliebtheit prägte die Termini Narzisst und Narzissmus für das 20. Jahrhundert. In *Zur Einführung des Narzißmus* verbindet Freud diese Begriffe mit seiner Theorie von Libido, Trieb und Ich-Bildung und beschreibt Narzissmus als Zustand, der von einer normalen Ergänzung des Selbsterhaltungstriebes bis hin zu einer krankhaften Form der Neurose reichen kann und zur Perversion des Sexuallebens führe.<sup>15</sup> Um eine solch psychologisierende Dimension soll an dieser Stelle jedoch nicht gehen, sondern darum, wie sich der Narziss-Mythos in der (bildenden) Kunst niederschlägt.

## 2.1 Narziss als Erfinder der Malerei – Die Narziss-Rezeption Leon Battista Albertis

Die Rezeption Ovids zieht sich in der Kunstgeschichte quer durch die Jahrhunderte.<sup>16</sup> Im mittelalterlichen *Le Roman de la Rose* (um 1235 von Guillaume de Lorris begonnen) wurden die *Metamorphosen* vor einer christlich moralischen Folie als Belehrung interpretiert; Narziss gilt hier als Inbegriff des eitlen Jünglings, dessen Selbstverliebtheit letztlich zu seinem Tode führt.<sup>17</sup> Erst in der frühen Neuzeit wandelt sich das Verständnis der Metamorphose und das Verhältnis von Narziss zu seinem Spiegelbild rückt in den Fokus der Aufmerksamkeit. Abb. 2

Ulrich Pfisterer konstatiert, dass eine poetische Liebesthematik, die Vorstellung des Schaffensprozess als Liebesakt und der Archetyp des in sein Werk verliebten Künstlers ein zentraler Topos der neuzeitlichen Kunst ist, die sich ebenso in den Künstlermythen von Pygmalion, Butades oder eben Narziss wiederfindet.<sup>18</sup> Mimetische Treue oder eine täuschende Lebendigkeit wurden als Gradmesser höchster Kunstfertigkeit verstanden und der Künstler avancierte in seinem Selbstbild zum gottgleichen Schöpfer, der – wie es bei Vasari über Michelangelo heißt – seine Werke als seine Kinder betrachtete.<sup>19</sup> Vor dem Hintergrund dieses „omnipräsenten Liebesgedanken“ scheint es nicht verwunder-

---

14 Siehe hierzu Kristeva 1989. S. 104: „Doch vielleicht ist es heute interessanter, die Originalität der narzißistischen Figur hervorzuheben und den höchst eigentümlichen Stellenwert, den sie zum einen in der Geschichte der abendländischen Subjektivität und, in Anbetracht ihrer Morbidität, in der Untersuchung der kritischen Symptome dieser Subjektivität einnimmt.“

15 Vgl.: Freud 1924. S. 3 ff.

16 Ein ikonographischer Index zum Narziss-Motiv seit der Neuzeit findet sich bei Orłowsky 1992. S. 418 ff.

17 Zum Narziss-Motiv im Mittelalter siehe Reidemeister 2006.

18 Vgl.: Pfisterer 2001. S. 305-307.

19 Vgl.: Vasari 1983b. S. 433.

lich, dass der Narziss-Mythos auch in Leon Battista Albertis Malereitraktat *De Pictura* erwähnt wird.<sup>20</sup> Bemerkenswert hingegen ist, dass der unglücklich verliebte Narziss bei Alberti zum „Entdecker der Malerei“<sup>21</sup> erkoren wird, eine Aitiologie, für die es keine früheren Belege gibt und die so höchstwahrscheinlich von Alberti stammt.<sup>22</sup> Diese Lesart fand bei den Zeitgenossen jedoch keinen Anklang und war bis 1679 kaum eine Erwähnung wert, obgleich *De Pictura* schon in der Renaissance zu den verbreitetsten Künstlertraktaten zählte und Narziss als mythologisches Thema literarischer und bildnerischer Arbeiten allgemein bekannt war.<sup>23</sup>

Albertis Äußerung über Narziss geht in seinem Traktat geradezu unter; die wenigen Zeilen zwischen den technisch-geometrischen Beschreibungen kommen en passant daher, als Aperçu, wie Gerhard Wolf in Bezug auf Gustav Hartlaub schreibt,<sup>24</sup> und werden im Laufe der Abhandlung nicht weiter verfolgt. Einzig zu Beginn des 26. Paragraphen heißt es bei Alberti:

„Angesichts dessen pflege ich gerne im Kreise meiner Freunde zu sagen, der Erfinder der Malkunst sei – nach Meinung der Dichter – Narziss gewesen, jener Jüngling, der sich in eine Blume verwandelt habe; denn fasst man die Malkunst als Blüte aller Künste auf, so wirkt die ganze Sage von Narziss genau wie auf eben diesen Gegenstand zugeschnitten: Geht es schließlich beim Malen um etwas anderes als darum, mit der Kunst jene Oberfläche des Quellteichs zu umarmen?“<sup>25</sup>

Es sind diese wenigen Zeilen, die in der damaligen Rezeption kaum, aber in der neuen und neusten Kunstgeschichte eine große Beachtung fanden. Der Frage, warum Narziss überhaupt mit der Malerei in Verbindung gebracht wird und wie sich diese Aitiologie in die Konzepte des Humanismus einordnen lässt, wurde detailliert nachgegangen und es wurde nachgezeichnet, welche Texte und Konzepte Alberti kannte.<sup>26</sup> Doch im Eifer der Diskussion wurde die – zumindest im Kontext dieser Arbeit – viel wesentlichere Frage vernachlässigt: warum für Alberti in der Figur des Narziss die Ansprüche einer objektiven, wissenschaftlichen Malerei, die sich auf Geometrie, Optik und Mimesis beruft, ihre Entsprechung finden soll.

20 Vgl.: Pfisterer 2001 S.308. Zu Narziss als Liebesthematik in der Kunst siehe Nordhoff 1992, und insbesondere Baskins 1993. Zur allgemeinen Verbreitung des Narziss-Mythos in der Kulturgeschichte siehe auch Vinge 1967.

21 Alberti 2000. § 26, S. 236.

22 Vgl.: Pfisterer 2001. S. 308 f.; Wolf 1998. S. 14.

23 Vgl.: Bäschmann 2008. S. 43. siehe auch Pfisterer 2001. 308 f.

24 Vgl.: Wolf 1998. S. 27. Hartlaub 1951. S. 13.

25 „Quae cum ita sint, consuevi inter familiares dicere picturae inventorem fuisse, poetarum sententia, Narcissum illum qui sit in florem versus, nam cum sit omnium artium flos pictura, tum Narcisso omnis fabula pulchre ad rem ipsam perapta erit. Quid est enim aliud pingere quam arte superficiem illam fontis amplecti?“ (Alberti 2000. § 26, S. 236-237).

26 Eine detaillierte Bibliografie findet sich bei Pfisterer 2001. S. 308, Anm. 24.

Narziss ist nicht Erfinder der Malerei in einem handwerklichen Sinne, er findet sie nur, er ist ihr Entdecker, denn was er sieht ist ein ephemeres, ungemaltes Bild, das bei jeder Berührung verläuft.<sup>27</sup> Er lässt sich von der visuellen Perfektion seines Spiegelbildes täuschen und entdeckt damit, was nach Alberti ein Bild auszeichnet; dieses Bild zu fixieren, durch Farbe zu materialisieren und auf eine Leinwand zu bannen oder, wie Alberti sagt, es zu umarmen, ist hingegen die Aufgabe des Malers.

Obwohl Alberti von der ganzen Sage<sup>28</sup> spricht, wird der Mythos einzig auf die Metamorphose Narziss' in eine Blume reduziert. Die Pointe wird so von der Weissagung des blinden Sehers Tiresias, der Verschmähung Echos oder dem Dialog von Narziss und seinem Abbild losgelöst. Was bleibt ist die Verwandlung und die Metapher der Blume, die nach Oskar Bätschmann für Alberti gerade deswegen passend ist, weil – so heißt es in *De Pictura* – die Malkunst die Blüte aller Künste sei.<sup>29</sup> Doch gleichzeitig, so Bätschmann weiter, solle die rudimentäre Behandlung des Mythos' „das Desinteresse an der Erörterung von Erfindung und Entwicklung [zeigen und] den Anspruch demonstrieren, daß etwas völlig Neues, nämlich die erste systematische Begründung der Malkunst in der Neuzeit bevorsteht.“<sup>30</sup>

Was Bätschmann hier als völlig neu darlegt, mag für Albertis Enkomion der Malerei stimmen, doch seine Konzeption lehnt sich an antike Ästhetiken an, wie etwa dem aristotelischen Mimesis-Begriff. So beschreibt auch Valeska von Rosen, wie das Konzept der *enargeia* in der Renaissance von der antiken Rhetorik auf die bildende Kunst übertragen wurde, womit die Anforderung von Vergegenwärtigung und Verwirklichung des Verbildlichten verknüpft ist.<sup>31</sup> Dieser mimetische Anspruch wird mit der Perspektive verbunden, die jedoch nicht nur ein visuelle Augentäuschung evoziert, sondern auch einen virtuellen Tastraum imaginiert, der eben der Auffassung Albertis entspricht, das Bild umarmen zu wollen.<sup>32</sup> So gesehen behandelt Alberti die Malerei nicht nur auf der Produktions-, sondern auch auf der Rezeptionsebene; die Malerei

27 Alberti spricht von Narziss nicht als „pictor“, sondern als „picturae inventorem“. (Alberti 2000. § 26, S. 236). Vgl. hierzu auch: Bätschmann 2008. S. 49.

28 Siehe Alberti 2000. § 26, S. 236: „Narcisso omnis fabula“.

29 Siehe Alberti 2000. § 26, S. 236: „omnium artium flos pictura“. Vgl. hierzu auch Bätschmann 2008 S. 41.

30 Bätschmann 2008. S. 42. Alberti selbst verneint jedwede Tradition, sowohl was seine Theorie als auch das Motiv des Narziss betrifft: „Doch kommt nicht viel darauf an, die ersten Maler oder die Erfinder der Malkunst zu kennen, da wir nicht – wie Plinius – die Geschichte der Malkunst überdenken wollen, sondern die Kunst selbst in einem neuen Ansatz.“ (Alberti 2000. § 26, S. 239).

31 Vgl.: Rosen 2000. S. 171 u. 177.

32 Vgl.: Rosen 2000. S. 185: „Ein Gemälde, das zum Anfassen auffordert, ist aber wiederum nichts anderes als ein Gemälde im höchsten malerischen *rilievo*. In seiner vermeintlichen Dreidimensionalität und dadurch eindrücklichen Präsenz birgt es nämlich einen Appell an den Tastsinn [...]“.

müsse ihre Mittel in Hinblick auf den performativen Akt der Bildbetrachtung einsetzen. Im engeren Sinne geht es Alberti damit nicht mehr nur um die Beschreibung der Malerei, sondern um die Bestimmung einer Medialität des Bildes:

„[...] so war doch das Bewußtsein bereits ausgeprägt, daß die Künste in den 'mezzi d'imitazione' divergierten. Diese 'Mittel' sind es, die in den Paragonediskussionen seit dem späten Quattrocento in den Blickpunkt der Gattungsreflexion geraten und damit ein frühes Interesse an der ästhetischen Medialität der Künste, ihres spezifischen Zeichengebrauchs sowie der Möglichkeiten ihrer jeweiligen Erfahrbarkeit von Seiten des Rezipienten indizieren. Es läßt sich zeigen, daß auch das Enargeia-Theorem dieses Bewußtsein der spezifischen Medialität der Gattungen ausgebildet hat.“<sup>33</sup>

Dieser Aspekt wird in der gängige Lesart von Narziss, die durch die Freudsche Interpretation des pathologischen Selbstverliebtheit geprägt wurde, ignoriert.<sup>34</sup> Dabei verliebt sich Narziss keineswegs in sich Selbst, sondern zu aller erst in einen Anderen; dass es sich dabei um sein Spiegelbild handelt, erkennt er erst später, doch es lässt ihn letztlich verzweifeln, dies ist die Tragik des Mythos:

„Alles bewundert er jetzt, weshalb ihn die andern bewundern: | Sich begehrt er, der Tor, der Liebende ist der Geliebte, | Und der Ersehnte der Sehende, Zunder zugleich und Entflammter. | Oh, wie küß' er so oft – vergeblich! – die trügende Quelle, | Taucht die Arme so oft in das Wasser, den Hals zu umschlingen, | Den er erschaut, und kann sich doch selbst im Gewässer nicht fassen. | Was er ersieht, nicht weiß er's; er sieht's, und er setzt ihn in Flammern, | Und seine Augen betrügt und entzündet der nämlich Irrtum. | [...] Ach, ich bin es ja selbst! Ich merk' es, mein Bild ist mir deutlich! | Liebe zu mir verbrennt mich: ich schüre die Glut, die ich leide. | Ach, was beginnen? Ihn bitten? Doch was? Soll der andere bitten? | Mein ist, was ich ersehne; ich möchte mich schenken und kann nicht. | O, wenn ich doch von dem eigenen Leib mich zu trennen vermöchte!“<sup>35</sup>

Die Liebe Narziss' ist visuell. Echo, die personifizierte Akustik,<sup>36</sup> verschmäht er und verliebt sich stattdessen in sein sprach- und körperloses Spiegelbild.<sup>37</sup> Dies ist Albertis

33 Rosen 2000. S. 173.

34 Zur Rezeption des Mythos in der Psychoanalyse und der Differenz zwischen mythologischer Figur und pathologischem Narzissten siehe: Most 2002.

35 Ovid 1964. III, V. 424-431 u. 463-467. Soweit nicht anders angemerkt, wird hier der Übersetzung Hermann Breitenbachs gefolgt, die in Hinblick auf Rhetorik und epischer Form sehr nah am Original ist.

36 Ovid spricht hier vom 'Spiegel der Worte': „Perstat et alternae deceptus imagine vocis“. (Ovid 1964. III, V. 385).

37 Dass der Sehsinn für Alberti der höchste Sinn war, zeigt sich insbesondere am 'geflügelten Auge', das er als Emblem verwandt. Zum Verhältnis von Sehen und Lieben in der Renaissance siehe: Pfisterer 2001. S. 324-325, insbesondere Fußnote 98. Mirko Gemmel verweist darauf, dass Narziss sein Spiegelbild nur erkennt, weil es keine Stimme hat und so Narziss' (Selbst-)Erkenntnis vor allem eine akustische ist: „Weil dem Spiegelbild die Stimme fehlt, kann er jetzt zwischen einer realen Person als dem Anderen (die fehlt) und dem eigenen Abbild unterscheiden. Die visuelle Wahrnehmung allein vermochte dies nicht.“ (Gemmel 2004. S. 68). Zwar schreibt Ovid im direkten Vers vor Narziss' Selbsterkenntnis von Worten des Spiegelbildes, die nicht zu seinen Ohren dringen, aber Gemmel löst diese aus einer weit größeren Passage. Narziss beschreibt als Ich-Erzähler die Spiegelbildlichkeit der

Punkt: dass das (malerische) Bild einzig dazu fähig ist, diese höchste Schönheit darzustellen, da sich erst durch den Blick in den Spiegel Narziss' Schönheit vervollkommnet. Zuvor spricht Ovid nur von der Schönheit des Jünglings, erst im Spiegel wird Narziss' mit klassischen Idealen des Kunstschönen belegt und verglichen mit einer Statue aus parischem Marmor gleich mit Haaren, die Apollo oder Bacchus geziert hätten und einem Hals, der wie Elfenbein schimmert.<sup>38</sup> Ovid beschreibt detailliert die Qualitäten des Spiegels, der diese Täuschung optisch hervorbringt: es ist die ebene Fläche der unberührten Quelle mit silberglänzendem Wasser,<sup>39</sup> in der Narziss sich zuerst erblickt. Es ist eine hauchdünne Oberfläche, ein winziges Wasser – ein unendlich Kleines doch gleichsam Bedeutsames, wie er durch die Gegenüberstellung mit dem gewaltigen Meer, den Berger oder der Wand betont – auf der sich die Schönheit abbildet.<sup>40</sup> Doch im Gegensatz zur regungslosen Starre, mit der Narziss es betrachtet, ist das Bild flüchtig, es verschwindet, sobald seine Hände, seine Lippen oder seine Tränen die Wasseroberfläche berühren.<sup>41</sup>

Ovid schildert hier, wie die Nachahmung der Naturschönheit in höchstem Maße gelingen kann, obwohl sie auf der zweidimensionalen Wasserfläche dargestellt wird. Damit ist die Metamorphose ebenso als eine – wenngleich auch literarische – Beschreibung der Medialität des Bildes zu verstehen. Doch erst durch die Tiefenillusion kann die bildnerische Nachahmung, die bei Ovid mal Spiegelbild, mal flüchtiges Abbild, mal Trug- oder Schattenbild ist, zur Perfektion gelangen, denn Narziss wünscht sich nichts mehr, als dass er den Anderen, der aus der Tiefe empor kommt und seine Küsse zu erwidert versucht, mit seinen Armen zu umschlingen.<sup>42</sup> Die Bedingungen des Ovidschen (Spiegel-)Bildes gleichen dabei dem Verfahren, das Alberti in *De Pictura* beschreibt, denn Alberti geht es um eine 'Nobilitierung' der Malerei, indem er sie durch

---

Arme, des Lachens, der Tränen, des Nickens und eben der Worte – eine Aufzählung die durch die Konjunktionen betont wird – und kontrastiert diese in dem prägnanten „Iste ego sum!“ (Vgl.: Ovid 1964. III, V. 458-463). Auch Leonardo beschreibt das Sehen noch als den höchsten Sinn, da er sich nicht so leicht täuschen lasse wie das Hören oder das Riechen, die beide keine linearen Auslöser haben, und da er nicht nur auf einen Berührungspunkt beschränkt ist, wie der Geschmacks- oder Tastsinn. (Vgl.: Leonardo 1909. S. 11).

38 Vgl.: Ovid 1964. III, V. 418-423.

39 Vgl.: Ovid 1964. III, V. 407: „Fons erat inlimis, nitidis argenteus undis“.

40 Vgl.: Ovid 1964. III, V. 448: „Quoque magis doleam, nec nos mare separat ingens | Nec via nec montes nec clausis moenia portis: | Exigua prohibemur aqua.“

41 Vgl.: Ovid 1964. III, V. 427 ff.: „Inrita fallaci quotiens dedit oscula fonti! | In mediis quotiens visum captantia collum | Bracchia mersit aquis nec se deprendit in illis!“ V 432 „Credule, quid frustra simulacra fugacia captas“ V 475 f. „Et lacrimis turbavit aquas, obscuraque moto | Reddita forma lacu est;“

42 Vgl.: Ovid 1964. III, V. 427: „In mediis quotiens visum captantia collum | Bracchia mersit aquis nec se deprendit in illis!“ und V. 452: „Hic totiens ad me resupino nititur ore“.

Verfahren der Mathematik und der Optik zu objektivieren versucht, aber gleichzeitig die Strenge dieser Naturwissenschaften den Merkmalen der Malerei unterordnet.<sup>43</sup>

Dabei ist die grundlegende Eigenschaft der Malerei für Alberti die Fläche; sie setzt sich – wie ein Gewebe aus Fäden – aus Linien zusammen, die wiederum aus einer Reihung der elementaren Punkte bestehen.<sup>44</sup> Für Alberti ist die Fläche deswegen entscheidend, weil sie die zeitgenössischen Konzeption der Sehstrahlen, die zwischen Objekt und Auge wie Fäden gespannt sind, abstrahieren kann, indem sich ein vertikaler Schnitt durch die Strahlen als Punkte auf der Fläche darstellen lässt. In dieser Argumentation ist die Malerei, die sich auf der Fläche ausdrückt, im höchsten Maße dazu bestimmt, die Natur nachzubilden. Wie Ovids „lauterer Quell“<sup>45</sup> ist für Alberti die Oberfläche der ebenen Fläche der des „reinsten Wassers vollkommen ähnlich“.<sup>46</sup> Um die Fläche, etwa die eines Gemäldes, zu bestimmen, ist es nach Alberti nötig, die gestreuten Sehstrahlen, die Sehpyramide, an einer Stelle zu zerschneiden und so einen Betrachtungsstandpunkt festzulegen.<sup>47</sup> Es ist folglich keine beliebige Fläche, die die Malerei abbildet, sie ist nicht bloßer Reflektor, sondern sie selektiert den Blick – aus diesem Grund beschreibt Alberti auch Zeuxis, der die schönsten Körperteile der krotonischen Jungfrauen auswählte, als hervorragendsten Maler und betont den Ruhm durch die künstlerische Erfindung<sup>48</sup> – und legt einen spezifischen Punkt fest; wie Narziss, der sein Spiegelbild starr wie eine Marmorstatue anblickt und auf der Stelle verharrt, ist es ein idealer Standpunkt, der im Mythos letztlich durch die Narzisse markiert wird.<sup>49</sup>

In diesem Augenpunkt, bündeln sich alle Sehstrahlen, er ist die Spitze der Sehpyramide. Die Malerei müsse nun ihre Bildfläche als *aperta fenestra* verstehen und auf der Fläche diesen Zentralpunkt markieren und kann sodann durch geometrische Verfahren eine perspektivische Tiefenillusion erreichen;<sup>50</sup> es ist die Nachahmung der Natur, die nach Alberti die größten Ansprüche an den Maler stellt – die höchste *difficoltà*, die die Oberfläche dreidimensional erscheinen lässt – und erst Schönheit in der Kunst entstehen lässt.<sup>51</sup>

---

43 Vgl.: Alberti 2000. § 16, S. 221.

44 Vgl.: Alberti 2000. § 2, S. 195 ff.

45 Ovid 1964. III, V. 407.

46 Vgl.: Alberti 2000. § 4, S. 199.

47 Vgl.: Alberti 2000. § 12, S. 215 ff.

48 Vgl.: Alberti 2000. § 54, S. 297 und § 56, S. 301 ff.

49 Vgl.: Ovid 1964. III, V. 419 und V. 509 f.

50 Vgl.: Alberti 2000. § 19, S. 227.

51 Über die *difficoltà* im Sinne eines *Paragone* von Malerei und Bildhauerei schreibt Alberti: „Die beiden Künste [Malerei und Bildhauerei] sind ja miteinander verwandt, und dieselbe Begabung dient als Amme der Mal- wie der Bildhauerkunst. Was freilich meine Person betrifft, so werde ich die Begabung des Malers stets höher einstufen, weil sie sich am weitaus schwierigsten Gegenstand

Der Verweis auf Narziss ist keineswegs nur dem metaphorischen Vergleichspunkt der Blume geschuldet, sondern Albertis perspektivisches Verfahren findet seine Entsprechung in der Bildgenese, wie sie bei Ovid geschildert wird. Die dünne Wasseroberfläche zerschneidet die Sehpyramide und ahmt die Schönheit des Narziss bis in die Tiefenillusion nach. Narziss, indem er erkennt, dass er sich selbst sieht und so den Anderen als Bild erkennt, ist daher Entdecker des Bildes, der Maler hingegen schafft es die Schönheit zu umarmen, indem er sie in Farben auf die Leinwand bannt; er schafft es die Schönheit auf der Fläche zu materialisieren.<sup>52</sup> Alberti spricht zu Beginn von *De Pictura* von der Fläche als Gewebe und greift diesen Gedanken wieder auf, indem er die Verwendung des *velum* beschreibt, ein transluzentes Tuch, das über einen Rahmen gespannt ist es und somit die Schnittfläche der Sehpyramide darstellt.<sup>53</sup> Auf dem *velum* wird der gerahmte Bildausschnitt fixiert und es wird so zum Träger eines Zwischenbildes, zu einem Medium, einem Mittler zwischen Bild und Abbild. Wie die Wasseroberfläche, die das Gesicht Narziss' von dem Gesicht seinen Spiegelbildes trennt, ist das *velum* zwischen Bild und Abbild, es ist – nicht wie das Schweiß Tuch der Veronika, das Träger eines Acheiropoieton, eines *vera icons* ist – Medium und Hilfsmittel einer Naturnachahmung, einer perspektivischen Konstruktion, es ist der Mittler zwischen den beiden Gesichtern von Person und Wasser.

Sich so in seiner Bildtheorie an die Medialität eines Spiegels anlehnend, ist für Alberti der Spiegel auch der beste Richter über die Malerei.<sup>54</sup> Diese Aussage ist dahingehend nicht verwunderlich, weil sich die Medialität des Spiegels im 15. Jahrhundert revolutionierte und eine neue Dimensionen der Perzeption eröffnete. In seiner Abhandlung über

---

bewähren muss.“ (Alberti 2000. § 27, S. 243). Siehe hierzu auch Wolf 1998. S. 22. Zur Bedeutung der Oberfläche siehe Alberti 2000. § 35. S. 257).

52 Die materielle Körperlichkeit ist auch ein zentrales Motiv bei Ovid, das zu Beginn und zu Ende der Spiegel-Szene den zentralen Mythos rahmt. Der Erzähler kommentiert Narziss' ersten Blick in die Quelle mit den Worten: „Spem sine corpore amat: corpus putat esse, quod unda est“ / „Liebt er ein körperlos Schemen: was Wasser ist, hält er für Körper“ (Ovid 1964. III, V. 417). Wobei „unda“ nicht 'Wasser' bezeichnet, sondern 'Wellen' oder 'Wogen' oder, im wörtlichen Sinne, das 'Benetzte', die 'Wasseroberfläche'. Ovid charakterisiert so die Täuschung als körperlos und immateriell. Genauso wie Narziss Echo erst zurückweist, als sie ihn umarmen will und er sie zum ersten Mal sieht. (Ovid 1964. III, V. 388 ff.). Zuletzt tritt die Körperlichkeit in der eigentliche Metamorphose auf. Nachdem Narziss sich wünscht, seinen Körper zu verlassen (Ovid 1964. III, V. 467: „O utinam a nostro secedere corpore possem!“), verwandelt er sich schließlich – hervorgehoben durch die onomatopoetischen Gegenüberstellung von „croceum“ und „corpore“ – in eine Blume. (Ovid 1964. III, V. 509: Nusquam corpus erat: croceum pro corpore florem“). Die tragische Liebesgeschichte endet so nicht im fiktiven Hades, wo Narziss sich selbst noch im Styx betrachtet (Ovid 1964. V. III, 505), sondern sie wird durch die Existenz der Narzisse allegorisiert.

53 Vgl.: Alberti 2000. § 31, S. 249.

54 „Zur Feststellung dieses Sachverhalts wird ein Spiegel die besten Richterdienste leisten: irgendwie ist es doch so, dass gemalte Gegenstände im Spiegel über Anmut verfügen, wenn sie fehlerfrei sind; andererseits kann man sich nur wundern, wie jeder Fehler eines Bildes im Spiegel noch hässlicher erscheint.“ (Alberti 2000. § 46, S. 285).

„Mirror and Man“ betont Benjamin Goldberg diesen qualitativen Umbruch in der Produktionsgeschichte des Spiegels und seine Bedeutung für die Kultur der Renaissance:

„The modern glass mirror, or looking glass, was born in the Renaissance. The metal mirror of the past virtually disappeared. During this period the Venetians discovered the process for making clear, colorless glass and the means of backing it with a bright silvery reflecting surface to produce brilliant images never seen before. Good, flat glass mirrors were made that produced clear and accurate reflections. This new clarity and fidelity of the mirror reflected the spirit of the Renaissance, which saw a philosophy of world reality and natural clarity overtake the metaphysical world of religion seen 'through a glass, darkly.'“<sup>55</sup>

Die bis dahin verbreiteten Spiegel, die Konvexspiegel, die sich exponiert in Jan van Eycks *Die Arnolfini Hochzeit* (1434) und später in Parmigianinos *Selbstbildnis im* Abb. 3.1

*Konvexspiegel* (um 1523/24) wiederfinden, erlaubten zwar eine Erweiterung des Abb. 3.2

Bildraumes doch aufgrund ihrer Verzerrungen wurden sie hier gleichzeitig nicht als Vorbild der Malerei,<sup>56</sup> sondern im Gegenteil als 'Entsteller' der Realität verstanden. In Parmigianinos virtuoser Thematisierung des Spiegel ist dieser eben nur ein geistloser Duplikator, wie Christiane Kruse treffend beschreibt: „Das Paradox, das die Medienreflexion des Künstlers apostrophiert, lautet wie folgt: Während die Malerei mit höchster Perfektion das reale Spiegelbild vortäuscht, gibt das Spiegelbild ein falsches Bild der Wirklichkeit wieder. Die Verzerrungen der Hand, des Fensters, der Balkendecke etc. sind 'Fehler' des Spiegels und nicht der Malerei.“<sup>57</sup> Diego Velázquez setzt den Spiegel

in seiner Darstellung von *Venus vor dem Spiegel* genannt *Venus von Rokeby* (1648-51) Abb. 3.3

hingegen doppeldeutig ein. Ganz banal ist er hier als Symbol für Schönheit, als Attribut der Venus zu verstehen. Doch gleichzeitig erlaubt der plane Spiegel, Venus zugleich als Porträt und als Rückenakt zu zeigen. Der Raum geht hier nicht nur in die Tiefe, sondern erlaubt dem Betrachter seinen Standpunkt virtuell zu verlassen. Er erweitert den Betrachtterraum, erlaubt ihm einen vollkommenen (Rund)Blick auf Venus und hinterfragt das Ideal eines zentralen Blickpunktes. Velázquez' Verständnis der Medialität des Spiegels geht über die eines Hilfsmittels, wie noch zu Beginn der Renaissance, hinaus. Dennoch wird der Blick in Spiegel auch hier mit einer Konzeption des Raums verknüpft. Albertis Gedanke, den Spiegel wiederum als Mittel der simulierten Natur-

55 Goldberg 1985. S. 135. Zur Geschichte des Spiegels siehe auch: Hartlaub 1951.

56 Leonardo da Vinci hingegen beschreibt den Spiegel geradezu als epistemologisches Objekt: „Man muß den Spiegel, d. h. den Planspiegel, zum Lehrmeister nehmen, weil auf dieser Fläche die Dinge dem Gemälde in vielen Dingen gleichen. Du siehst doch, wie das auf einer Fläche gemalte Bild Dinge zeigt, die erhaben erscheinen, und der Spiegel tut auf seiner Fläche das gleiche. Das Bild ist eine einzige Oberfläche, und der Spiegel desgleichen...“ (z. n. Steiner 1991. S. 446 f.).

57 Kruse 2003. S. 330

raums zu begreifen, ist augenscheinlich inspiriert von dem 1425 durchgeführte Spiegel-experiment des Filippo Brunelleschi.<sup>58</sup>

Antonio di Tuccio Manetti beschreibt 1475 in seiner Biographie von Brunelleschi, wie dieser ein Gemälde der Piazza vor *San Giovanni* in Florenz malte. Mit fein säuberlicher Präzision ahmte er die marktliche Szenerie nach; um aber die perspektivische Illusion zu erhalten, bedurfte es eines festen Betrachterstandpunkts, sodass er ein kleines Loch an jene Stelle der Tafel bohrte, die sich genau gegenüber seines Standpunkts befand. Nun sollte man von der Rückseite des Gemäldes durch das Loch sehen und in einer Hand einen flachen Spiegel halten, der die gemalte Oberfläche reflektierte und „the spectator felt he saw the actual scene when he looked at the painting.“<sup>59</sup>

Es ist vielleicht naheliegend, dass Brunelleschi den Betrachterstandpunkt im Abstand einer Armlänge festlegt, weil der Spiegel irgendwie gehalten werden muss, aber die Elle (*braccio*) ist zugleich das geometrische Maß mit dem auch Alberti Proportion und Komposition bestimmt, da sie sich aus einer natürlichen Symmetrie des Menschen herleite.<sup>60</sup> Narziss scheint deshalb auch so treffend Albertis Theorie zu verkörpern, weil das Motiv der Arme auch bei ihm vorkommt. Er muss sich seinem Spiegelbild mit ausgestreckten Armen nähern, um es zu umarmen, doch gerade in dem Moment, in dem die Arme die Wasseroberfläche berühren – eine Armlänge entfernt also – verschwindet es.

Narziss ist kein Maler, sondern er entdeckt das Bild, er ist der Betrachter. Alberti hingegen ist Maler – und, wie er betont, nicht ein reiner Mathematiker<sup>61</sup> – und ihm geht es darum, diese intuitive und empathische Begierde des Betrachters hervorzurufen und zu lehren. Dass er zur Veranschaulichung seiner Theorie Narziss auswählt, ist den Paradigmen seiner Zeit geschuldet, denn direkt nach der Erwähnung des Narziss-Mythos heißt es bei Alberti weiter:

---

58 Die italienischen Fassung „Della pittura“ hatte Alberti neben Giovanfrancesco Gonzaga von Matua auch Filippo Brunelleschi gewidmet. (vgl.: Baskins 1993. Fn. 3). Zu Geschichte der Optik und der Verbreitung insbesondere der Katoptrik in der Renaissance siehe Lindberg 1987.

59 Manetti 1970. V. 201 f. Manetti beschreibt das Gemälde Brunelleschi wie folgt: „During the same period he [Brunelleschi] propounded and realized what painters today call perspective, since it forms part of that science which, in effect, consist of setting down properly and rationally the reductions and enlargements of near and distant objects as perceived by the eye of man: [...] Since in such a painting it is necessary that the painter postulate beforehand a single point from which his painting must be viewed, taking into account the length and width of sides as well as the distance, in order that no error would be made in looking at it (since any point outside of that single point would change the shapes to the eye), he made a hole in the painted panel at that point in the temple of San Giovanni which is directly opposite the eye of anyone stationed inside the central portal of Santa Maria del Fiore, for the purpose of painting it.“ (Manetti 1970. V. 143 ff. und 182 ff.).

60 Vgl.: Alberti 2000. § 19, S. 225.

61 Vgl.: Alberti 2000. § 1, S. 195.

Quintilian war der Meinung, die frühesten Maler hätten die Gewohnheit gehabt, von der Sonne geworfene Schatten mit Linien zu umgeben; aufgrund von Hinzufügen sei daraus schließlich eine Kunst erwachsen<sup>62</sup>

Alberti bezieht sich hier auf den Butades-Mythos, eine anderen Parabel vom Ursprung der Malerei. Für ihn ist sie nicht weiter wichtig, es ist auch nicht seine Meinung, sondern die des Quintilian.<sup>63</sup> Im deutschen Klassizismus des 18. Jahrhundert, in dem mit Kontur, Linie und Formstrenge ganz andere ästhetische Ideale an die Kunst gestellt werden, wird der Butades-Mythos ein weit verbreitetes Motiv in der Kunst sein.<sup>64</sup> Der Kontur, die *circumscriptio* ist für Alberti hingegen zusammen mit der Komposition *compositio* und dem Lichteinfall nur ein Bestandteil der Malerei.<sup>65</sup> Sein Ideal der täuschend echten Naturnachahmung und einer perspektivischen Räumlichkeit durch die Malkunst findet seine Entsprechung eben weit besser im Narziss-Mythos.

Dass Narziss bei Alberti zum ersten Mal als aitiologisches Motiv auftaucht, verdeutlicht daher umso mehr den kulturellen Wandel, der mit der Perspektive verbunden ist. Über Brunelleschis perspektivisches Experiment schreibt Samuel Edgerton daher:

„Sein Spiegelexperiment war eine Großtat – nicht so sehr im ästhetischen Sinn als im Sinn einer perzeptuellen Umwälzung und einer Bestätigung der Theologie. Direkt oder indirekt hatte es irreversible Auswirkungen auf die gesamte europäische Kunst nicht weniger als auf die Wissenschaft und Technologie von Kopernikus bis Einstein.“<sup>66</sup>

Obwohl auf Brunelleschi bezogen, gilt gleiches für Alberti, denn nur zehn Jahre später hielt dieser die perspektivischen Prinzipien des Experiments in *De Pictura* fest.<sup>67</sup> Es ist sicherlich zweifelhaft, wenn Samuel Edgerton aus der Zentralperspektive die ganze Entwicklung der westlichen Wissenschaften herzuleiten versucht,<sup>68</sup> denn eine solche Kausalität durch ein einziges Ereignis zu begründen, vernachlässigt doch die Wechselwirkung von technischer Entwicklung, naturwissenschaftlichen Entdeckung und kultu-

---

62 „Censebat Quintilianus priscos pictores solitos umbras ad solem circumscribere, demum additamentis artem excrevisse“ (Alberti 2000. § 26, S. 236 f).

63 Siehe hierzu auch Stoichita 1997. S. 38: „It is worth emphasizing that the first text on new painting makes a clear distinction between the 'mirror stage' and the 'shadow stage'. By citing Quintilian's version of the Butades fable, Alberti would give us to understand that to him, 'drawing around shadows made by the sun' was not yet 'true art'. Ginge es Alberti darum, mit einem Ursprungs-Mythos die Malerei gegenüber der Skulptur zu bestärken, würde sich der Butades-Mythos geradezu anbieten, da hier erst nach der Nachzeichnung des Schattens die plastische Formen mit Ton folgt.

64 Siehe hierzu etwa Johann Joachim Winckelmann über das Ideal der Antike: „Diese Wissenschaft ist nach der schönen Natur, und dem edlen Kontur, der dritte Vorzug der Werke des Altertums.“ (Winckelmann 2007. S. 19).

65 Vgl.: Alberti 2000. § 31, S. 247 ff.

66 Edgerton 2002. S. 9.

67 „Albertis speziell der Malerei gewidmeter Traktat war somit weltweit das erste Dokument überhaupt, in dem die optischen Gesetze des Sehens mit den Zielen und Anliegen der Künstler in Verbindung gebracht wurden.“ (Edgerton 2002. S. 11).

68 Zur Kritik an Edgertons siehe Lüthy 1992 und Kemp 1978.

rellem Leben, zumal auch Alberti und Brunelleschi von antiken, orientalen und mittelalterlichen Theorien zur Optik beeinflusst wurden.<sup>69</sup> Nicht die Frage, was zuerst war, „artes liberales“ oder die „artes mechanicae“, sollte gestellt werden, sondern die, wie ihre Beziehung zueinander ist.<sup>70</sup> Wie schon erwähnt hatte auch die Entwicklung des planen Spiegels Einfluss auf die Entdeckung der Perspektive, genauso wie die Entwicklung des Humanismus. Doch insbesondere die Seefahrt und das Interesse der Gelehrten an den orientalischen Wissenschaften trug zu Verbreitung der Optik und auch der Kartographie in Europa bei.

Die Kartographie wie die Katroptik, die bisher vor allem im arabischen und orientalischen Raum erarbeitet wurde, kamen zu Beginn des 15. Jahrhunderts über Gelehrte und Handelsbeziehungen nach Italien und damit vor allem nach Florenz, dem kulturellen Zentrum der Renaissance. Insbesondere Ptolemäus' *Geographia* sollte die Kartographie von Seewegen und so auch die Vorstellung der Welt wesentlich beeinflussen. Zu dieser Zeit waren die „Portulan-Seekarten“ geläufig, die eine Nachzeichnung des Küstenverlaufs darstellten und – durch die Verbindung von Standort und Ziel – die Orientierung in eine Windrichtung erlaubten.<sup>71</sup> Die Karten aus Ptolemäus' Atlas, etwa die „Mappamundi“, gingen jedoch über eine solche Zweidimensionalität hinaus. Durch ein Gitternetz von Längen- und Breitengraden konnten einerseits Koordinaten und Distanzen genau bestimmt und andererseits die Krümmung der Erdoberfläche mit einbezogen werden.<sup>72</sup> Auch Alberti setzte sich in seinem Traktat *Descriptio Urbis Romae* explizit mit der Kartographie Roms auseinander und übernahm die ptolemäische Methode eines festen Standpunkts und eines Koordinatensystem in seiner Karte von Rom. Genau diese Elemente finden sich auch in Albertis Perspektivlehre wieder, indem der Künstler den Zentralpunkt festlegt und seinen Bildgegenstand auf dem Gitternetz des *velum* umreißt.<sup>73</sup> Ebenso wie die Abstraktion der Kartographie den maritimen Raum erwei-

Abb. 4

Abb. 5

69 Zur allgemeinen Verbreitung und Entwicklung der Optik siehe: Lindberg 1987. Zur Beziehung von orientalischer Optik und europäischer Wissenschaft, insbesondere deren Einfluss auf die Kunst der Renaissance und die florentiner Gelehrten siehe: Beltung 2008.

70 Zu einer differenzierten Beschreibung der Geschichte von Perspektive und Wissenschaften siehe Kemp 1990.

71 Vgl.: Edgerton 2002. S. 87 f.

72 Edgerton geht sogar soweit in diesen Karten und der Abstraktion des Raumes den Grundstein für eine neue Weltanschauung und für Kolumbus' Amerikaentdeckung zu sehen. (vgl.: Edgerton 2002. S. 103).

73 „Dabei [dem *velum*] handelt es sich um Folgendes: um ein Tuch, das aus feinstem Faden lose gewoben ist, nach Belieben gefärbt, mit etwas dickeren Fäden in eine beliebige Anzahl von parallelen Quadraten eingeteilt und über einen Rahmen gespannt. [...] das Tuch bietet den geringen Nutzen, dass ein Gegenstand stets als derselbe im Blick bleibt.“ (Alberti 2000. § 31, S. 249).

Erwin Panofsky bringt die Perspektivlehre Albertis indirekt in Beziehung zur Kartographie, indem er auf die Notwendigkeit der geometrischen Abstraktion für Darstellung von kugelförmigen Körpern

terte,<sup>74</sup> so hat die Zentralperspektive den Raum für die Malerei nutzbar gemacht;<sup>75</sup> beides sind Verfahren der Welt- bzw. Naturaneignung.

In Anlehnung an Ernst Cassirer beschreibt Erwin Panofsky in seinem berühmten Aufsatz die Zentralperspektive, wie sie Alberti festhält, als „symbolische Form“.<sup>76</sup> Es soll hier nicht weiter interessieren, wie Panofsky die verschiedenen Arten von Perspektive historisch von einander abgrenzt und unter welchen wahrnehmungspsychologischen Prämissen er sie betrachtet; entscheidend ist, dass er die „Entdeckung der Zentralperspektive“ als Ausdruck der neuen Paradigmen von „isotroper“ und „homogener“ Raum- und Weltvorstellung der Renaissance versteht.<sup>77</sup> Es ist ein Systemraum, der durch mathematische Abstraktion konstruiert wird, potenziell unendlich ist und, entsprechend dem anthropozentrischen Geist des Humanismus, seinen Bezug im Zentralpunkt hat.<sup>78</sup> Gleichzeitig schließt die wissenschaftliche Objektivierung des Bildes das künstlerische Schaffen nicht aus, sondern fordert es um so mehr ein, indem

---

verweist: „es scheint, als habe man den Widerspruch gefühlt zwischen einer Lehre, die, als 'perspectiva naturalis' oder 'communis', nur die Gesetze des natürlichen Sehens mathematisch zu formulieren suchte (und dabei die Sehgröße an die Sehwinkel band), und der inzwischen entwickelten 'perspectiva artificialis', die gerade umgekehrt eine praktische verwendbare Konstruktion des künstlerischen Flächenbildes zu entwickeln bemüht war; und es ist klar, daß dieser Widerspruch nicht anders als durch die Preisgabe jenes Winkelaxioms beseitigt werden konnte, bei dessen Anerkennung die Herstellung eines perspektivischen Bildes eine exakterweise überhaupt nicht lösbare Aufgabe dargestellt hätte, da eine Kugeloberfläche bekanntlich nicht auf eine Ebene abrollbar ist.“ (Panofsky 1985. S. 105).

74 So schreibt auch Leonardo in seinen Notizbüchern über die Bedeutung des Visuellen: „Das Auge führt die Menschen in verschiedene Weltteile. Es ist der Fürst der Mathematik ... Es hat die Architektur, die Perspektive und die göttliche Malerei geschaffen ... es hat die Navigation entdeckt.“ (z. n. Edgerton 2002. S. 85).

75 Auch in seinem Traktat *De Statua* beschreibt Alberti die Vermessung von Körpern, damit bei der Skulptur „kein Teil des ganzen Körpers, auch nicht der kleinste, sich nicht an seinem ursprünglichen Punkt im Raum wiederfindet und dort seinen Platz hat.“ (Alberti 2000b. § 6, S. 149 f.).

76 Panofsky 1985. Insbesondere S. 108.

77 „Damit hat die große Entwicklung vom Aggregatraum zum Systemraum ihren vorläufigen Abschluß gefunden; und wiederum ist diese perspektivische Errungenschaft nichts anderes, als ein konkreter Ausdruck dessen, was gleichzeitig von erkenntnistheoretischer und naturphilosophischer Seite her geleistet worden war: dieselben Jahre, in denen die der hochscholastischen Übergangsanschauung entsprechende Räumlichkeit Giotto's und Duccio's durch allmähliche Herausbildung der eigentlichen Zentralperspektive mit ihrer unendlich ausgedehnten und in einem beliebig angenommenen Augenpunkt zentrierten Räumlichkeit überwunden ward – dieselben Jahre sind es gewesen, in denen das abstrakte Denken den bisher noch immer verschleierte Bruch mit der Aristotelischen Weltanschauung entschieden und offenkundig vollzogen hat, indem es die Vorstellung eines um den Erdmittelpunkt als um ein absolutes Zentrum aufgebauten und von der äußeren Himmelskugel als von einer absoluten Grenze umschlossenen Kosmos' preisgab, und damit den Begriff einer nicht nur in Gott vorgebildeten, sondern auch in der empirischen Realität tatsächlich verwirklichten Unendlichkeit (gewissermaßen den Begriff einer „ἐπεργεῖα ἀπειρου“ innerhalb der Natur) entwickelte.“ (Panofsky 1985. S. 122).

78 Vgl.: Panofsky 1985. S. 104: „Und wenn von den heute lebenden Menschen die wenigsten jemals diese Krümmung gesehen haben, so ist das sicher z.T. ebenfalls in dieser (durch die Betrachtung von Photographien noch verstärkten) Gewöhnung an die planperspektivische Konstruktion begründet, – die freilich ihrerseits nur aus einem ganz bestimmten und eben spezifischen neuzeitlichen Raum- oder, wenn man so will, Weltgefühl verständlich ist.“

nun Raum, Distanz und der Standpunkt des Betrachters festgelegt werden müssen; in dieser perspektivischen Raumkonstruktion finden sich die Merkmale von Künstlern und Epochen wieder.<sup>79</sup>

Die Zentralperspektive ist daher keine Erfindung oder Entdeckung, sondern wird in der „Ordnung“ der Renaissance erst relevant. Das Konzept eines Punktes spiegelt sich in der Konzentration auf das Subjekt im Humanismus;<sup>80</sup> Albertis Perspektivlehre, die die folgenden Kunst-, Wissenschafts- oder Philosophiediskurse sicherlich geprägt hat, wird genauso erst durch eben diese Diskurse, wie die Entwicklung des Spiegels, der Kartographie oder der Geometrie, beschreibbar.<sup>81</sup> Es wäre somit müßig, um nicht zu sagen aussichtslos, in diesem verzweigten Netz nach dem Entdecker oder dem Ursprung der Perspektive zu suchen. Ist Albertis Aphorismus von Narziss als Entdecker der Malerei damit nur eine rhetorische Figur, die das Novum seines Traktats suggerieren soll, so wie Oskar Bätschmann es beschrieben hat?<sup>82</sup> Nein, denn Narziss ist bei Alberti nicht die Blume oder der verliebte Jüngling, sondern der idealisierte Bildbetrachter. Der Begriff des Bildes ist hier als einer im Sinne Albertis zu verstehen, also besetzt mit Zentralperspektive, Tiefenillusion und mimetischen Anspruch. Dadurch, dass Narziss eben so ein Bild sieht, lässt er sich nicht mehr als kontingente Illustration der Theorie verstehen. Viel mehr unterscheidet er sich von dem potenten Narziss der Antike, weil durch die Relektüre Albertis nun das Rezeptionsverhalten in den Vordergrund tritt; das Narziss-Motiv versinnbildlicht darin eher das Paradigma oder die symbolischen Form.<sup>83</sup>

---

79 Vgl.: Panofsky 1985. S. 123.

80 In der *Theologica Platonica* beschreibt der Humanist und Philosoph Marsilio Ficino das anthropozentrische Weltbild des Humanismus in Hinblick auf den Künstler: „Alle Kunstwerke, die sich an die Wahrnehmung oder das Gehör richten, dienen vollends als Ausdruck der Künstlerseele (ingenium). ... In Bildern oder Gemälden werden die Urteilskraft und die Weisheit des Künstlers offenbar. Darüber hinaus sind wir in der Lage, seine Seelenstimmung darin zu erkennen, sie gleichsam als Bild seiner Seele zu deuten, denn in solchen Werken spiegelt die Seele sich selbst, so wie das Spiegelbild dem entspricht, der sich spiegelt.“ (z.n. Pochat 1986. S. 243 f.).

81 In diesem Zusammenhang ist bemerkenswert, dass Manetti in seiner Dokumentation von Brunellschis Experiment zwar die Wirkung detailliert beschreibt, aber das Verfahren mit keinem Wort erwähnt.

82 Siehe Anm. 29.

83 Die Auffassung von der Perspektive als Paradigma vertritt vor allem Hubert Damisch: „Diese grobschlächtige evolutionistische Konzeption vom Werden der kulturellen Formation berücksichtigt jedoch in keiner Weise den eminent paradoxen Seinsmodus eines Typs von Objekten und Dispositiven, die ich paradigmatisch nennen würde und die einzig darum die Geschichte durchqueren – oder ihr in die Quere kommen –, weil sie sämtlich als Modelle für das Denken funktionieren, das sich über sie regelt, auf den verschiedensten Feldern mit ihnen arbeitet und sich (die Geschichte der Wissenschaften liefert regelmäßig den Beweis) zu gegebener Zeit, wenn sie ihm von gewissen Nutzen sein oder ihm zur Lehre dienen können, wenig darum kümmert, ob man sie 'überholt' nennt.“ (Damisch 2010. S. 18). Die Begriffe des Paradigmas und der symbolischen Form sollen nicht synonym verstanden werden, aber sie leiten beide aus der Bildlichkeit bzw. aus der Technik der Perspektive ein Denkmuster der Renaissance her. „Als Paradigma oder als regulierendes Dispositiv kann die Perspektive sehr wohl da am Werk sein, wo man es am wenigsten erwartet und ihre

Der Rückbezug auf Alberti und die Kunst der Renaissance hat gezeigt, dass sich Narziss als Thema der Kunst nicht in einem ikonographischen oder selbstreferentiellen Verständnis erschöpft. Bereits zu Beginn der Neuzeit ist Narziss auch mit Fragen nach der Relation von Bild und Abbild, von Wissenschaft, Kunst und Natur sowie Konzeption des Raums besetzt.

Die Verbindung von *Liquid Views* und Alberti erschöpft sich damit nicht in der Bezugnahme auf Narziss, sondern findet sich auch in der Gemachtheit der Bilder wieder; sowohl bei Alberti als auch bei *Liquid Views* handelt es sich um Bilder, die nach naturwissenschaftlichen Gesetzen der Optik bzw. der Informatik generiert werden, gleichwohl mit einem unterschiedlichen ästhetischen Ansprüchen.

Dass dies nicht ungewöhnlich ist, zeigen auch andere Medienkunstarbeiten – wie Giny Vos' *Giovanni Arnolfini en zijn jonge vrouw* (1984), Sam Taylor-Woods *Soliloquy III* (1998) oder Timothy Binkleys *Watch Yourself* (1991) – die in Bezug auf klassische Arbeiten die Raumkonzeption aus einer zeitgenössischen Positionen diskutieren. Abb. 6.1  
Abb. 6.2  
Abb. 6.3

Da Alberti ein Bild unter den medialen Bedingungen der Renaissancemalerei gedacht hat, für ihn die „Umarmung der Bild-Quelle, wie man den *fons* metonymisch umschreiben kann, [...] der Verwandlung des ephemeren, des flüssigen und ungerahmten Quellspiegelbildes in das fest, dauerhaft, gemalte und gerahmte Bild [gleichkommt]<sup>84</sup>, soll im folgenden Kapitel daran herangeführt werden, welches Verständnis von der Medialität der Bildfläche und des Bildraumes für *Liquid Views* relevant geworden ist und vor welchem Hintergrund sich diese Auffassung verstehen lässt.

## 2.2 Ich ist woanders – Die Narziss-Darstellungen in der Kunst

„Celui qui regarde du dehors à travers une fenêtre ouverte, ne voit jamais autant de choses que celui qui regarde une fenêtre fermée.“<sup>85</sup>

Charles Baudelaire, *Les Fenêtres*

In seinem Gedicht *Les Fenêtres* beschreibt Charles Baudelaire das geschlossene Fenster als Ort der Imagination. „Dans ce trou noir ou lumineux vit la vie, rêve la vie, souffre la

---

Intervention am wenigsten sichtbar ist. Und zwar deshalb, weil – ich habe es angedeutet – die *Costruzione legittima* nicht nur den Zweck hat, die Verkleinerung und die Konjunktion der Figuren auf der 'perspektivischen Bühne' zu regeln, sondern weil ihre paradigmatische Funktion weiter oder tiefer reicht, nämlich so weit, dass sie dem Maler ein Netz von Indizes liefert, dass – noch einmal stelle ich die Hypothese auf – das Äquivalent eines Dispositivs des Äußerungsakts darstellt, das, mit Cassirer zu reden, dem eigentlichen symbolischen Element, das am Anfang der Form namens 'Perspektive' stünde, entspräche.“ (Damisch 2010. S. 44).

84 Kruse 2003. S. 317.

85 Baudelaire 1985. S. 256.

wie“, wie es in dem Gedicht weiter heißt.<sup>86</sup> Nicht der andere, äußere Raum, der hinter dem Fenster liegt, ist für ihn interessant, sondern das Fenster an sich, das normalerweise von Staub, Kratzern und andere Spuren bedeckt ist. Baudelaire geht es so nicht um den Raum, sondern um das Häßliche des Alltäglichen, das den Blick auf einen naturschönen Raum verstellt.

Bei Alberti findet der Raum seine Entsprechung nicht nur in der Perspektive, sondern auch in der Metapher des *aperta finestra*, einem beliebigen Rechteck, das die Bildfläche repräsentiert.<sup>87</sup> Anders als Baudelaire, für den das Fenster an sich von Interesse ist, geht es Alberti hier jedoch nicht um die medialen Merkmale der Bildfläche, sondern um die Darstellung, die jene bedingen. Durch das *aperta finestra* wird die *historia*<sup>88</sup> betrachtet, d.h. die Perspektive hat nicht nur die Funktion einzelnen Figuren und Gegenstände perspektivisch darzustellen, sondern sie erschafft einen mathematischen, unendlichen und autonomen Raum, der durch das Fenster gerahmt wird.

Wie die Tragik des Narziss', ist Albertis Problem jedoch die Unvereinbarkeit zweier Enitäten: Bild und Spiegelbild, Emotion und Wiederholung, Wesen und Illusion, Materialität und Immaterilität und insbesondere Oberfläche und (Natur-)Raum. Diese paradoxalen Dichotomien zu überwinden, um wie Narziss seinen geliebten Anderen letztlich doch umarmen zu können, vor diesem Problem steht auch Alberti, denn die Malerei ist nun einmal nicht plastisch, sondern zweidimensional, sie soll aber gleichzeitig den dreidimensionalen Naturraum nachahmen.<sup>89</sup> Die Überwindung dieser Paradoxie sieht Alberti in der Perspektive, die einen Bildraum konstruieren kann, indem sie einen Raum auf der Bildfläche imaginiert.<sup>90</sup>

---

86 Baudelaire 1985. S. 256.

87 Alberti 2000. § 19, S. 225.

88 *Historia* ist bei Alberti nicht als Gattungsbegriff im Sinne der Historienmalerei zu verstehen, sondern bezeichnet allgemeiner den Vorgang der Zusammensetzung der Bildkörper, im Sinne einer 'gelungenen' Komposition.

89 Siehe hierzu auch Suthor 1999. S. 102: „Die Vergleichbarkeit des Malers mit der tragischen Gestalt des Narziß gründet sich also auf den künstlerischen Ehrgeiz, ebenso wie Narziß die Oberfläche zu umarmen, d. h. die Zweidimensionalität der Bildfläche vergessen zu machen.“

90 „Alberti's conception of the pictorial field, then, embodied a series of contradictions. He had presented this expanse as both window and wall, as transparent and opaque, and as depth and surface. His dialectical strategy, however, was not a unique formulation but, rather, implicitly participated in an ongoing debate: it addressed the assertion that painting is like a mirror. Alberti's recognition of the dual nature of the picture plane stressed the notion that mutually exclusive aspects could coexist within this single field. It is the existence of such paradoxical features that forms an analogy with representational space and likens it to a reflective surface. In both, the confronting area can be characterized by the copresence of reflective and projective tendencies.“ (Carabell 1998. S. 60 f.). Auch Gerhard Wolf betont, dass Alberti mit seiner Lehre die Tragik des Narziss zu überwinden versucht: „Im Bereich der Malerei bedeutet die Metamorphose also, daß der Künstler in sein Werk eintaucht. Indem er ein Bild malt, spiegelt er nicht nur, sondern vermag auch, das Spiegelbild festzuhalten. Der Unterschied zum tragischen Mythos liegt darin, daß für den Maler das Dilemma des Narziß gelöst scheint, denn durch die Kunst kann ihm die Umarmung gelingen, die dem sein

Das perspektivische Bild reflektiert dabei für Alberti keinen Raum, es stellt einen Raum dar. Das *aperta finestra* versinnbildlicht nun die Bildgenese, wie Alberti sie fordert; das Bild ist ein gerahmter Ausblick, seine Fläche „[wie] aus Glas [...] dass die Sehpyramide insgesamt durch sie hindurchginge“.<sup>91</sup> Doch so sehr das *aperta finestra* den Bildraum öffnet, es versinnbildlicht eben zugleich den Schnitt durch die Sehpyramide, es stellt einen Akt der Bestimmung (des Raumes) dar, es definiert Innen und Außen und es trennt den Bildraum von jeglicher Raum-Zeit-Kontinuität ab; das *aperta finestra* eröffnet etwas Abgeschlossenes. Alberti beschreibt so einen Raum, der in dieser Form, wie Narziss' 'Trugbild', nur scheinbar vorhanden, aber zugleich potenziell möglich ist. Das *aperta finestra* ist daher – wie der Monitorbildschirm bei *Liquid Views* – ein Zugang zu einem virtuellen Raum.<sup>92</sup>

Für Panofsky ist das wesentliche Merkmal von Albertis Perspektivlehre, dass sie die Fläche negiert und einen Raum projiziert.<sup>93</sup> Albertis Vergleich von Oberfläche und Glas, die damit verbundene Konzeption eines virtuellen Bildraums oder Panofskys Assoziation von Perspektive und Projektion werfen die Frage auf, welche Wirkung Albertis Begriff von der Medialität des Bildes auf die Bildlichkeit von technischen Medien wie die Camera Obscura, den Film und letztlich sogar auf die digitalen Medien hat.<sup>94</sup>

Anne Friedberg zeichnet die Geschichte dieser Fenster-Metapher nach und setzt dabei Albertis *aperta finestra* in Beziehung zum Microsoft-Computerbetriebssystem „Windows“.<sup>95</sup> Auch Friedberg verweist auf die ambivalente Semantik des Fensters, das

---

Spiegelbild liebenden Knaben versagt bleibt: Die Kunst scheint *remedium amoris*, und Alberti propagiert gleichsam 'Techniken' der Umarmung.“ (Wolf 1998. S. 22).

91 Alberti 2000. §12, S. 215.

92 Jean Louis Schef schreibt im Vorwort der französischen Ausgabe von Albertis *De Pictura*: „Die Perspektive ist keine einfache Vorbereitung und auch keine Vorstufe zur Komposition: Sie ist bereits eine virtuelle Malerei.“ (z.n. Boissier 1995. S. 379).

93 „Wir wollen da, und nur da, von einer in vollem Sinne 'perspektivischen' Raumschauung reden, wo nicht nur einzelne Objekte, wie Häuser oder Möbelstücke, in einer 'Verkürzung' dargestellt sind, sondern wo sich das ganze Bild – um den Ausdruck eines andern Renaissancetheoretikers [gemeint ist Alberti] zu zitieren – gleichsam in ein 'Fenster' verwandelt hat, durch das wir in den Raum hindurchzublicken glauben sollen – wo also die materielle Mal- oder Relieffläche, auf die die Formen einzelner Figuren oder Dinge zeichnerisch aufgetragen oder plastisch aufgeheftet erscheinen, als solche negiert ist und zu einer bloßen 'Bildebene' umgedeutet wird, auf die sich ein durch sie hindurch erblickter und alle Einzeldinge in sich befassender Gesamtraum projiziert.“ (Panofsky 1985. S. 99).

94 Giorgio Vasari beschreibt in seinen Viten, dass Alberti selbst schon ein technisches Gerät entwickelte, die vermutlich eine *camera ottica* gewesen ist. „Im Jahr 1457 als Johann Guttenberg, ein Deutscher, die Buchdruckerkunst erfand, wurde von Leon Battista etwas Aehnliches entdeckt, wie man nämlich mittelst eines Instruments natürliche Aussichten darstellen und die Figuren verkleinern, ebenso auch kleine Gegenstände vergrößern und wieder vergrößern könne, lauter seltsame, der Kunst nützliche und schöne Dinge.“ (Vasari 1983a. S. 346 f.)

95 Siehe: Frieberg 2009.

Oberfläche und Raum oder auch Zugang und Grenze zugleich ist; es verbindet Innen und Außen und trennt beides gleichzeitig.<sup>96</sup>

Einen solchen schwebenden Moment stellt Nicolas Poussin in seinem Bild *Echo und Narziß* (1630) dar. Narziss liegt hier am Ufer der Quelle und blickt mit halb geöffneten Augen noch immer auf die Wasseroberfläche; die Spiegelung indes zeigt Poussin nicht, sondern nur Narziss' kraftlosen, bleichen Körper.<sup>97</sup> Dieser Körper ist zwar noch präsent, aber wird jeden Moment vergehen, denn um Narziss' Kopf herum wachsen bereits die ersten Narzissen und kündigen von der bevorstehenden Metamorphose. Auch Echo, die im Bildhintergrund die Szenerie beobachtet, stellt Poussin in einem solchen Übergang dar. Ihre Kontur schmiegt sich an die Form des Felsens und des Baumes an, ihr Gesicht ist nur noch schemenhaft zu erkennen und die Farbigkeit ihres Körpers und ihres Gewandes geht fließend in die Farbigkeit des Felsens und des Baumes über. Einzig der kleine Cupido sticht mit der Fleischlichkeit seines rötlichen Inkarnats aus der Szenerie heraus. Als Personifikation der Liebe steht er in der Bildmitte und so zwischen Echo und Narziss; er ist das, was sie beide verbindet und zugleich das, was sie beide in ihr Unheil stürzt. Angelehnt an einen Felsen ist ihm Narziss' Jagdausrüstung mit dessen Speer zugeordnet, jenes Attribut der Potenz, das bereits in antiken Darstellungen verwendet wurde.<sup>98</sup> Poussin verbildlicht so einen Zustand des Dazwischen-Seins, zwischen Macht und Ohnmacht, zwischen „fertility' and 'sterility“, wie Dora Panofsky es auch für eine andere Narziss-Darstellung Poussins schreibt,<sup>99</sup> oder zwischen Liebe und Tod.

Abb. 7

Abb. 8

Dieses oszillierende Moment zeigt auch Christian Kiening für die Liebesthematik des Narziss-Mythos auf.<sup>100</sup> Er betont, dass sich die divergierende Semantik aber auch

---

96 „The window is an opening, an aperture for light and ventilation. It opens, it closes; it separates the space of here and there, inside and outside, in front of and behind. The window opens onto a three-dimensional world beyond: it is a membrane where surface meets depth, where transparency meets its barriers. The window is also a frame, a proscenium: its edges hold a view in place. The window reduces the outside to a two-dimensional surface; the window becomes a screen. Like the window, the screen is at once surface and a frame – a reflective plane onto which an image is cast and a frame that limits its view. The screen is a component piece of architecture, rendering a wall permeable to ventilation in new ways: a „virtual window“ that changes the materiality of built space, adding new apertures that dramatically alter our conception of space and (even more radically) of time“ (Friedberg 2009. S. 1).

97 Dora Panofsky konstatiert, dass „the painter confronts us, not so much with the Death of Narcissus as with the Lament of Echo“. Für sie steht die Pose des liegenden Narziss in der ikonographischen Tradition der christlichen Beweinungsszenen und zeigt somit einen geschundenen und leblosen Körper. (Panofsky 1949. S. 114 f.).

98 Zur klassischen Narziss-Ikonographie siehe den Eintrag in: *Lexicon iconographicum mythologiae classicae* 1990. S. 704 ff.

99 Vgl.: Panofsky 1949. S. 117.

100Vgl.: Kiening 2009. S. 80.

immer auf die Setzung und Aufhebung des Medialen bezieht, auf den Raum, das Wort, die Schrift oder ein Ding, das die beiden Liebenden trennt.<sup>101</sup> Für Narziss und Echo ist es das Wort, das Echo nur wiederholen kann, ihre Liebe aber auch erst entflammen lässt, und die körperliche Nähe, die der Grund dafür ist, dass Narziss sie verschmäht.<sup>102</sup> Für Narziss und sein Spiegelbild ist es zwar die Wasseroberfläche, im Grunde sind es aber zwei Entitäten. Wie das Echo ist das Spiegelbild bloß Reflexion des Lichts; es lässt sich optisch erklären, aber nicht emotional. Denn ein Spiegel ist kein Sender, sondern Transporter, er erzeugt nichts, sondern reflektiert ohne eine Botschaft auszudrücken oder Selbstkurrenz zu besitzen und dieses Verkennen der unterschiedlichen Ebenen lässt Narziss' kommunikativen Versuch scheitern. Es ist somit die Differenz des Materiellen und Immaterialen, des natürlichen und des artifiziellen oder des Unmittelbaren und des Medialen, die zwischen Narziss und der Liebe steht. Der Ort an dem die Handlung der Metamorphose kulminiert ist so ein 'Dazwischen'.

Ebenso beschränkt sich bei Ovid die Ambivalenz nicht nur auf das Sujet der Metamorphose, sondern der Mythos ist auch auf sprachlicher Ebene durchzogen von motivischen und rhetorischen Gegensätzlichkeiten: die Divergenz von Sehen und Hören, Echo und Narziss, die als Nymphe und er als Sohn einer Nymphe beide weder Gott noch Mensch sind, und die rhetorischen Figuren des Parallelismus der Verse<sup>103</sup> und des Oxymorons<sup>104</sup> betonen die tragische Unvereinbarkeit auf der literarischen Ebene. Auch der Ort der Handlung ist nicht konstant, sondern er wechselt, wenn auch nur kurz, von einer weltlichen Waldlandschaft in die Unterwelt, wo Narziss sich im Wasser des Styx weiter betrachtet.<sup>105</sup>

Es bleibt bei Ovid unklar, ob Narziss den Styx letztlich überquert und so erst im eigentlichen Hades ankommt oder ob er den Fährmann ignoriert, weil er nur an seinem Spiegelbild interessiert ist. Dabei ist diese Frage nicht ganz unerheblich, denn damit ist verbunden, ob Narziss letztlich einen Prozess durchmacht, deren Ende die Verdammnis ist, oder ob er ewig in einem Dazwischen, einer Art Limbus, verharrt; sie muss aber an

---

101Vgl.: Kiening 2009. S. 80.

102Kiening verweist in diesem Zusammenhang auf die Doppeldeutigkeit des Wortes „copia“, das sowohl die körperliche Nähe als auch einen verbalen Reichtum bezeichnen kann. (Vgl.: Kiening 2009. S. 83 f.).

103Vgl.: Ovid 1964. III, V. 492 f.: „Frische und Kraft: was soeben beim Anblick entzückte, ist nicht mehr; | Fort ist der Leib, der einstmal von Echo so herzlich geliebt“ („Nec vigor et vires et quae modo visa placebant, | Nec corpus remanet, quondam quod amaverat Echo“).

104Vgl.: Ovid 1964. III, V. 448 u. 450: „nicht das Meer, das gewaltige, trennt uns [...] Nur ein winziges Wasser“ („nec nos mare separat ingens [...] Exigua prohibemur aqua“).

105Vgl.: Ovid 1964. III, V. 504 f.: „Tum quoque se, postquam est inferna sede receptus, | In Stygia spectabat aqua.“ („Und auch später, nachdem er zur Wohnung der Toten gelangt war, | Spiegelt' er sich in dem Wasser der Styx.“).

dieser Stelle unbeantwortet bleiben. Entscheidender ist ohnehin, dass Ovid hier am Ende des Mythos die Charakteristik der Spiegelung noch einmal pointiert. Der Styx ist zweifellos die Metapher einer Grenze: er trennt die Lebenden und die Toten, er trennt zwei Welten.<sup>106</sup> Gleichzeitig – und das ist auch Ambivalenz der Grenze – lässt er sich überqueren und verbindet damit die Ober- und Unterwelt, er ermöglicht den Übergang von Leben und Tod.<sup>107</sup> Ovid charakterisiert so die Spiegelung auch als ein 'Dazwischen', als etwas, das Narziss' Liebe unmöglich macht, aber sie eben auch erst stiftet. In diesem Sinne verdoppelt der Spiegel nicht etwa etwas, sondern ist im wörtlichen Sinne ein Medium<sup>108</sup> zwischen zwei Seinsebenen, sei es einer metapysischen<sup>109</sup> oder räumlichen. Diese Grenze lässt sich bei *Liquid Views* sowohl in der Software als auch in der Hardware erkennen, denn Monitor, Kamera und der Algorithmus stellen erst die Verbindung zwischen dem Betrachter und seinem virtuellen Doppelgänger her. Gleichzeitig zerstören aber eben diese Komponenten die Illusion, sobald man den Touchscreen berührt. Der Unterschied zum Spiegel und zur Perspektive ist, dass der virtuelle Spiegel des Narziss nicht mehr nach den Gesetzen der Geometrie, sondern nach den Gesetzen der Computertechnik entsteht. Es ist so keine bloße Raumverdoppelung, sondern ein virtueller Raum, der durch die Ordnung der digitalen Bildproduktion definiert wird. In diesem Sinne ist dieser Raum genauso ein „Systemraum“ wie Panofsky es für den perspektivischen Räume von Alberti beschreibt, nur besitzt er eine andere Ordnung.

„Panofsky“, so Anne Friedberg, „suggests, perspective habituated its viewers, conditioning their perception of space and time.“<sup>110</sup> Nach Friedberg beschreibe er mit diesem Verständnis der Perspektive als symbolischer Form einen ähnlich perzeptualen Umbruch, wie er bei der Verbreitung des Films zu beobachten sei. In der Tat beschreibt Panofsky die Raumkonzeption des Films als „Dynamisierung des Raumes“ und als „Verräumlichung der Zeit“.<sup>111</sup> Ob er dieses als symbolische Form verstehen würde verneint er indes nicht, aber er äußerte sich auch nicht dazu. Mit der „Dynamisierung

106 Schon Dante Alighieri bezeichnet in seiner *Göttlichen Komödie* das Wasser der Hölle als „Spiegel des Narziß“ (Vgl.: Posèq 1991. S. 21).

107 Zur Ambivalenz der Grenze schreibt Michel de Certeau: „Das Paradox der Grenze: da sie durch Kontakte geschaffen werden, sind die Differenzpunkte zwischen zwei Körpern auch ihre Berührungspunkte. Verbindendes und Trennendes ist hier eins.“ (Certeau 1988. S. 233).

108 In seinem lateinischen Ursprung bedeutet 'medium' soviel wie 'Mitte', 'in der Mitte von/zwischen etwas stehen'.

109 In der Kunst tritt der Spiegel nicht nur als Attribut der Venus, sondern auch der Prudentia auf. Das Spiegelbild wird hier als wertfrei Reflexion verstanden, sodass der Spiegel einem gottgleichen Blick in die Seele erlaubte. Eine ähnliche Funktion nimmt der Spiegel in der Vanitas-Symbolik ein, indem einerseits die Eitelkeit angemahnt, zugleich aber auch das Wahrhaftige der Seele offenbart wird. Siehe hierzu Hartlaub 1951. Insbesondere Kapitel 7. Zur neueren Verwendung siehe Kacunko 2010.

110 Friedberg 2009. S. 44.

111 Vgl.: Panofsky 1999. S. 25.

des Raumes“ kommt dem filmischen Raum jedoch eine weitere Dimension hinzu; das filmische Bild ist keine starre Momentaufnahme mehr, wie noch in der perspektivischen Malerei der Renaissance, sondern es erstreckt sich in die Zeit. Die deutsche Übersetzung des Aufsatzes „Stil und Medium im Film“ vernachlässigt dabei gerade diesen Aspekt der Temporalität. Bei „Style und Medium in the Motion Pictures“ – oder „On Movies“, wie der Aufsatz in der ursprünglichen Fassung betitelt wurde – verweist Panofsky schon auf den für ihn zentralen Aspekt des Mediums Film, auf die Temporalität und Prozessualität der 'Bewegtbilder'.

Mit den Effekten, die das Medium mit den bewegten Bildern erzeugen konnte, war bereits im frühen Film gezielt experimentiert worden. Um die Schlusszene aus Edwin S. Porters *The Great Train Robbery* (1903), den Panofsky zur Inkunabel der amerikanischen Filmgeschichte kürte,<sup>112</sup> spannte sich die Legende, dass die Zuschauer schreiend den Kinosaal verlassen haben, als der Leinwand-Räuber mit seinem Revolver in die subjektive Kamera zielte. Man könnte diese Wirkung genauso beschreiben, wie es Antonio Manetti für Brunelleschis perspektivisches Bild tut: „the spectator felt he saw the actual scene when he looked at the painting.“<sup>113</sup> So gesehen ist es nicht ganz abwegig, Film als symbolische Form zu betrachten.

Abb. 9

Die neuen Möglichkeiten der filmischen Wahrnehmungs- und Raumerweiterung interessierten dementsprechend auch den dem Surrealismus nahestehenden Künstler Jean Cocteau. Für *Le sang d'un poète* (1930), dem ersten Film seiner *Orphée*-Trilogie, unterstützte ihn Marcel Duchamp, dessen Rotorrefliefs, die er schon in seinem Experimentalfilm *Anémic Cinéma* (1926) verwendete, hier wieder auftauchen. Wie bei Duchamps Rotorrefliefs, die aus der Ebene einen dreidimensionalen Raum illusionierten, verschmelzen auch in *Le sang d'un poète* zwei Raumkonzeptionen von Oberwelt und Unterwelt, die durch einen Spiegel verbunden werden. Um den Übergang, das Eintauchen<sup>114</sup> in die andere Ebene, zu visualisieren, wird die Einstellung von der Decke aus aufgenommen. Durch dieses Mittel der filmischen Inszenierung werden die natürlichen Gesetzmäßigkeiten des Raumes aufgehoben und die liquide Materie des Spiegels verharret in der senkrechten des diegetischen Raumes.

Abb. 10

112Vgl.: Panofsky 1999. S. 31.

113Manetti 1970. V. 201 f.

114Der Begriff des Eintauchens ist im zweiten Kapitel in Hinblick auf die Differenz von virtuellem und realem Raum noch von Bedeutung, vgl. hierzu Grau 2002. S. 175: „Die Künstlerin [Monika Fleischmann] betont hier insbesondere die immersive Qualität des Werkes, die sich letztlich am technischen Paradigma des Virtuellen, dem illusionären Eintauchen in einen künstlichen Raum orientiert.“

Derlei filmische Tricks – auch wenn sie im frühen Film etwa bei Georges Miliés auf eine Attraktion abzielen – führen einen perzeptuelle Konvention vor, die an die Perspektive stillschweigend angelegt wurde. Albertis Anspruch an die Mimesis ließ die Perspektive nicht nur Tiefe imitieren, sondern auch die Physis der Körper; der Bildausschnitt durch das *aperta finestra* konnte eben nicht beliebig gewählt werden, sondern repräsentierte immer einen senkrechten Schnitt, indem perspektivischer und wirklicher Horizont gleich waren.

Der Mythos von Orpheus wird auch von Ovid in den *Metamorphosen* beschrieben und handelt gleichfalls von einer tragischen Liebe. Nach dem Tod Eurydikes verschmäht ihr Geliebter Orpheus alle Avancen anderer, sogar die des Eros. Von Sehnsucht geplagt steigt er in die Unterwelt hinab und kann Hades dazu bewegen, dass Eurydike die Unterwelt verlassen darf, unter der Bedingung, dass Orpheus sich bei dem Aufstieg an die Oberwelt nicht nach seiner Geliebten umdrehe. Im Zweifel, ob sie noch hinter ihm ist, dreht er sich jedoch um, und Eurydike wird wieder in der Unterwelt hinabgesogen.<sup>115</sup> Ovid beschreibt die Toten der Unterwelt, wie schon Narziss' Spiegelbild, als Schatten.<sup>116</sup> Auch hier ist es der Tod, der zwischen der Liebe steht. Die Unvereinbarkeit des lebenden Orpheus und der körperlosen Eurydike kulminiert in den ausgebreiteten Armen, die Orpheus ihr zuletzt noch entgegenstreckt; an der körperlichen Nähe, an der Orpheus zweifelt, weil Eurydike ihm, ohne Lebenszeichen zu senden, in schweigender Stille folgt, scheitert letztlich die Liebe. Beides sind Motive, die auch bei Narziss zentral sind, und ist es nicht verwunderlich, dass sich Cocteau in *Orphée* (1950) auf die

Abb. 12.1

Bildformel des an der Quelle liegenden Narziss bezog, wie sie auch bei Mat Collishaw und Nicolas Poussin auftaucht. Anders als in anderen künstlerischen Filmen der frühen

Abb. 11.1

Zeit, in denen klassische Themen wie die Metamorphosen genutzt wurden, um eine

Abb. 11.2

experimentelle Szenerie in einen narrativen Rahmen zu integrieren,<sup>117</sup> stellt Cocteau den Übergang, die Schnittstelle zweier (inner-filmischer) Welten dar. Doch im Gegensatz zu *Le sang d'un poète*, wo der Gang durch den Spiegel in einem schallenden Platzen vermittelt wird, ist der Übergang in *Orphée* viel sensitiver. Eine Nahaufnahme

Abb. 12.2

zeigt Orphées Hand wie sie langsam im Spiegel versinkt. Die amorphe und liquide Materialität des Wassers umschlingt nach und nach die Finger, die Hand, den Arm, bis der ganze Körper völlig in die andere Welt eingetaucht ist. Mit diesem geradezu „hapti-

<sup>115</sup>Vgl.: Ovid 1964. X, V. 1-85, hier V. 53 f.

<sup>116</sup>Vgl.: Ovid 1964. III. V. 504 f.: „umbras erat illa recentes | Inter et incessit passu de vulnere tardo.“

<sup>117</sup>Exemplarisch sei hier auf Hans Richter surrealen Episodenfilm *Dreams that money can buy* (1947) verwiesen, der neben den von Alexander Calder, Marcel Duchamp und Max Ernst auch die von Richter gestaltete Episode *Narziß* enthält.

schen Bild“ stellt Cocteau den Übergang des Körpers in einen anderen Seinszustand eindrucksvoll dar. Cristelle Baskins beschreibt diese Bedeutung der Körperlichkeit in der Metamorphose Narziss' sehr treffend:

„The flower constitutes a material or physical invention of the body, the invention of Narcissus flower in Ovid's poem. The reflection, on the other hand, is caused by the body but is fleeting, disembodied, only visible in the pool as long as Narcissus gazes at himself. Narcissus transformed into a flower can only be the object of another viewer's attention while Narcissus' reflection is available only to his own gaze“<sup>118</sup>

Baskins verweist hier auf zwei Aspekte des Mythos: die körperliche Präsenz Narziss', die durch die Narzisse auch noch nach seinem Tod bestehen bleibt, gegenüber dem körperlosen und ephemeren Spiegelbild und das Intime der Betrachtung gegenüber dem Öffentlichem der Metamorphose. Der Prozess der Metamorphose war dahingehend vor allem für den Film interessant, weil durch die bewegten Bilder die Überführung des Körpers in einen anderen Zustand wie in *Orphée* detailliert dargestellt werden konnte. Die Betrachtungssituation erforderte indes nahezu eine Gleichzeitigkeit von (Bild-)Produktion und (Bild-)Distribution, damit auch der Rezipient an die Stelle von Narziss treten konnte. Dieser Aspekt wurde erst mit der Verbreitung der Videotechnik als Massenware relevant, da es erst so für Künstler möglich wurde, mit dem Potenzial der bewegten Bilder zu experimentieren.<sup>119</sup>

Der Unterschied des Films zum Video liegt vor allem in seiner Materialität, denn der letztliche Film entsteht nicht in der Aufnahme durch die Kamera, sondern erst nach der Bearbeitung und Belichtung und letztlich durch das Abspielen der Projektion. Das Video hingegen ist immateriell, es wird in Form von elektronischen Signalen transportiert und das Bild auf dem Monitor entsteht erst im Moment und nur für den Moment des Abspielens.<sup>120</sup> Jonathan Price hob hervor, dass das elektronische Bild sich unaufhörlich wie von innen verwandele, und es daher wie eine ständige Metamorphose erscheine, anders als der Filmstreifen, in dem ein Bild an das andere gereiht sei.<sup>121</sup> Dadurch, dass das elektronische Bild des Videos nicht mehr an den Zwischenschritt der Speicherung gebunden ist, erlaubt es die Simultanität von Aufnahme und Wiedergabe. Wie ein

---

118Baskins 1993. S. 25.

119Siehe hierzu: Price 1977. S. 41. Als ausschlaggebend für die Verbreitung der Videotechnik wird zumeist die Markteinführung der *Sony Portapak*-Kamera 1965 angeführt, doch erst gegen Ende der 1960er Jahre waren portable Kameras technisch und preislich für die Massen verfügbar.

120Zur Momentaufnahme im Video siehe: Adorf 2008. S. 84 ff.

121.„With electronic change of an image, we watch a gradual transformation from within, as if the form on screen were growing by itself, whereas in mechanical change we flip from one picture to another as in a slide show, each break a complet cut. Electronically we seem to be following a constant, flowing metamorphosis ...“ (Price 1977. S. 42).

flüchtiges Spiegelbild zeigt der Monitor einer closed-circuit-Installation nur solange ein wahrnehmbares Bild, solange er körperlich vor der Kameralinse präsent ist.

Rosalind Krauss geht es um diesen Aspekt, wenn sie versucht die Medialität der Video-Kunst zu bestimmen:

„Unlike the other visual arts, video is capable of recording and transmitting at the same time – producing instant feedback. The body is therefore as it were centred between two machines that are the opening and closing of a parenthesis. The first of these is the camera; second is the monitor, which re-projects the performer's image with the immediacy of a mirror.“<sup>122</sup>

Krauss eröffnet ihren 1976 erschienen Text „Video: The Aesthetics of Narcissism“, der zu den frühesten Auseinandersetzungen mit einer Video-Ästhetik gehört, mit der Arbeit *Centers* (1971) von Vito Acconci.<sup>123</sup> Die Arbeit zeigt in einer einzigen Einstellung wie Abb. 13.1 Acconci 20 Minuten lang mit seinem Finger auf die Bildmitte zeigt. Nach Krauss behandelt Acconci den Monitor wie einen Spiegel, denn der Fingerzeig auf seine Sehfläche führe wieder zu seinen Augen zurück.<sup>124</sup> Die Simultanität von Aufnahme und Wiedergabe der 'Performance' ermöglicht ein Feedback, die es Acconci erlaube, sich auf sein Selbst-Bild zu beziehen; dies führe zu einem Zirkelschluss oder, wie Krauss schreibt, einer Tautologie, die sich einer Referenz auf ein Außen verschließe.<sup>125</sup>

In Abgrenzung zur „reflection“ der materiellen Kunst, wie etwa Jasper Johns' Bild *Three Flags* (1958), das sich nach Krauss mit dem Verhältnis von Bild und Bildträger Abb. 13.2 auseinandersetzt und sich so an der Schnittstelle zweier Entitäten bewegt, ließe sich Video-Kunst durch „reflexivness“ charakterisieren.<sup>126</sup> Hier verschwindet der Bruch zwischen Innen und Außen und es bleibt nur noch ein isoliertes Raum-Zeit-Gefüge;<sup>127</sup>

122Krauss 1976. S. 52.

123Gene Youngblood zitiert 1970 sechs Jahre vor Krauss in der Erstausgabe von *Radical Software*, einer der ersten Zeitschriften, die sich den ästhetischen und kulturellen Aspekten der Fernseh- und Videotechnik widmet, den Video-Künstler Scott Barlett, um die Dimension des technischen Umbruchs zu beschreiben: „There's a whole new story to be told' says video artist Scott Barlett, 'thanks to the new techniques. We must find out what we have to say because of our new technologies.“ (Youngblood 1970. S. 1).

124Vgl.: Krauss 1976. S. 51: „And yet, by its very *mis-en-scène*, *Centers* typifies the structural characteristics of the video medium. For *Centers* was made by Acconci's using the video monitor as a mirror. As we look at the artist sighting along his outstretched arm and forefinger towards the center of the screen we are watching, what we see is a sustained tautology: a line of sight that begins at Acconci's plane of vision and ends at the eyes of his projected double. In that image of self-regard is configured a narcissism so endemic to works of video that I find myself wanting to generalize it as *the condition of the entire genre*.“

125Vgl.: Krauss 1976. S. 55: „In all these examples the nature of video performance is specified as an activity of bracketing out the text and substituting for it the mirror-reflection. The result of this substitution is the presentation of a self understood to have no past, and as well, no connection with any objects that are external to it.“

126Vgl.: Krauss 1976. S. 56.

127Vgl.: Krauss 1976. S. 56 f.: „Mirror-reflection, on the other hand, implies the vanquishing of separateness. Its inherent movement is toward fusion. The self and its reflected image are of course literally separate. But the agency of reflection is a mode of appropriation, of illusionistically erasing

diese Abspaltung von jeglichem Raum- und Zeitverhältnis und die Immaterialität des Videos ließe so nur noch eine Auseinandersetzung mit sich selbst zu, sodass das Medium des Videos eine psychologische Situation sei.<sup>128</sup>

Krauss versteht die technisch-materiellen Bestandteile des Videos (Kamera, Monitor etc.) hier nicht als eigentliche Objekte, sondern als Konstellation. Der technische Apparat der closed-circuit-Installation ist das eigentliche Analogon der mythologischen Betrachtungssituation 'Narziss'; die Situation, in der Narziss gefangen ist und aus der er nur mit seinem Todeswunsch zu entfliehen versucht, erkennt Krauss in dem 'geschlossenen Kreis' der Videoinstallationen, in der medialen Endlosschleife<sup>129</sup>, in der sich der Performer befindet.<sup>130</sup>

Krauss folgt in ihrem Verständnis von Narzissismus Jacques Lacan, der das Situative der Selbstbetrachtung im Spiegel mit dem Terminus des „Spiegelstadiums“ belegte. Lacan beschreibt mit dem „Spiegelstadium“ den Moment, in dem ein Kind sich in seinem Spiegelbild zum ersten Mal selbst erkennt. Diese Begegnung ist ein Moment der begeisterten Selbsterkenntnis und der Entfremdung zugleich. Begeisterung, weil das Kind sich hier zum ersten Mal quasi von Außen als vollständiges Subjekt erkennt, als „totale Form des Körpers“<sup>131</sup>; auf der anderen Seite Entfremdung, weil das Kind erkennt, dass die Ganzheitlichkeit nur eine Täuschung, ein unerreichbares Ideal ist. Diese dialektische Spaltung des Subjekt kennzeichnet Lacan mit seinen Begrifflichkeiten von *je* und *moi* und von *Innenwelt* und *Umwelt*.<sup>132</sup>

Das Spiegelstadium lässt sich demnach „als eine beim Subjekt durch die Aufnahme

---

the difference between subject and object. Facing mirrors on opposite walls squeeze out the real space between them.“

128Vgl.: Krauss 1976. S. 57: „One could say that if the reflexivity of modernist art is a *dédoublement* or doubling back in order to locate the object (and thus the objective conditions of one's experience), the mirror-reflection of absolute feedback is a process of bracketing out the object. This is why it seems inappropriate to speak of a physical medium in relation to video. For the object (the electronic equipment and its capabilities) has become merely an appurtenance. And instead, video's real medium is a psychological situation, the very terms of which are to withdraw attention from an external object – an Other – and invest it in the Self.“

129Thomas Wegmann bezeichnet – in Anlehnung an Marshall McLuhan – mit dem Begriff der „medialen Endlosschleife“ den dialektischen Widerspruch, dass Medien permanent Informationen generieren und dies zugleich negieren, „Und genau hier beginnt der mythische Narziß Ovids für die Beobachter neuer Medien interessant zu werden, bringt er doch die unentrinnbare Endlosschleife von Erkenntnissen, die sich Medien verdanken, und Erkenntnissen, die eben diese Erkenntnisse bezweifeln, wenn nicht auf den sprichwörtlichen Punkt, so doch zumindest zur personifizierten Anschauung.“ (Wegmann 2002. S. 173).

130Das Narzisstische des Videos beschränkt Krauss nicht nur auf das Visuelle, sondern kann genauso akustisch, wie in Richard Serra *Boomerang* (1974), oder technisch, wie Joan Jonas *Vertical Roll* (1972) thematisiert werden. (Vgl.: Krauss 1976. S. 59 f).

131Lacan 1986. S. 64.

132Vgl.: Lacan 1986. S. 64 u. 67.

eines Bildes ausgelöste Verwandlung“ verstehen.<sup>133</sup> Es bezeichnet einen Prozess, in dem das *Imago* mit dem Selbstbild verglichen wird, und die Diskrepanz zwischen Organismus und Realität, zwischen *Innen-* und *Umwelt* evident wird.<sup>134</sup> Diese Diskrepanz zu überwinden, das Bedürfnis *Imago* mit dem Selbstbild zu vereinen, wie Narziss sich mit seinem Geliebten vereinen will, ist was Lacan als primären Narzissmus versteht.<sup>135</sup> Wie Narziss ist der Betrachter hier in der Situation gefangen, die sich durch Selbstdefinition des Subjekts fortwährend ändert, wie auch Krauss richtig erkennt:

„The analytic project is then one in which the patient disengages from the 'statue' of his reflected self, and through a method of reflexiveness, rediscovers the real time of his own history. He [Lacan] exchanges the atemporality of repetition for the temporality of change.“<sup>136</sup>

Der double-bind des Spiegelstadiums, den Krauss als Ausgangspunkt einer „Aesthetic of Narcissm“ annimmt, lässt sich dementsprechend nicht auf das Medium Video im Allgemeinen beziehen, sondern nur auf den speziellen Fall der close-circuit-Installation, in der eine tatsächliche Begegnung mit einem medialen Gegenüber stattfindet. Acconcis *Centers* wäre daher nur in der performativen Aufnahmesituation als 'ästhetischer Narzissmus' zu verstehen. Anders verhält es sich bei einer closed-circuit-Installation, die den Betrachter mit einbindet, wie *Liquid Views* eben, denn hier wird der Betrachter auf dem Monitor mit sich selbst konfrontiert. Das *Imago* mit dem der Betrachter konfrontiert wird ist zwar das einer äußeren Realität, doch vor allem das einer Medialität. Er sieht sich nicht seinem Spiegelbild, sondern seinem Avatar, seiner virtuellen Präsenz gegenüber. Krauss' Definition einer „Aesthetic of Narcissm“ fokussiert hingegen die produktionsästhetische Ebene, indem sie einen dritten Betrachter wie den Betrachter von Acconci *Centers* oder die Projektion in *Liquid Views* ausklammert. Anja Osswald kritisiert gerade diesen Fokus, da dieser das, was „für weite Teile der künstlerischen Selbstinszenierung im Video konstitutiv ist“ übergehe, schreibt aber zugleich folgerichtig, dass dadurch nur „ein anti-narzisstisches Element in Spiel“ gebracht werden kann.<sup>137</sup> Krauss fokussiert in ihrer Lesart aber zugleich einen anderen Aspekt des Narziss-Mythos als die gängigen Interpretationen, indem sie die Arbeiten nicht mehr in Hinblick auf den Wandel des Subjekts betrachtet, sondern in Hinblick auf

---

133Lacan 1986. S. 64.

134„Die Funktion des Spiegelstadiums erweist sich uns nun als ein Spezialfall der Funktion der *Imago*, die darin besteht, daß sie eine Beziehung herstellt zwischen dem Organismus und seiner Realität – oder, wie man zu sagen pflegt, zwischen der *Innenwelt* und der *Umwelt*.“ (Lacan 1986. S. 66).

135Vgl.: Lacan 1986. S. 68.

136Krauss 1976. S. 58.

137Vgl.: Osswald 2003. S. 65. Mit dem Begriff „anti-narzisstisch“ bezieht sich Osswald auf Julia Kristeva, siehe hierzu Kristeva 1989. S. 106.

die medialen Qualitäten untersucht, die auf das Subjekt wirken. Anders als Alberti, der sich mit dem Ziel der Umarmung nur auf die Wirkung bezieht, verweist Krauss auf den zeitlichen Prozess der Metamorphose und die Performativität der sensorischen Selbsterfahrung.

### 2.3 Narziss sehen, Narziss zusehen – Die Betrachtersituation im Kontext des Narziss-Motivs

„Je est un autre“<sup>138</sup>

Jacques Lacan

„Ich ist ein Anderer“, so folgert Lacan, weil der Blick auf das einheitliche Selbst immer nur der Blick eines Anderen sein kann.<sup>139</sup> Im Spiegelstadium ist es das virtuelle Gegenüber, in das sich das Subjekt hinein versetzt. Doch dieser Blick ist zwangsläufig immer ein vermitteltler Blick, er muss dem Subjekt durch ein Hilfsmittel wie einem Spiegel oder einer Kamera zugänglich gemacht werden. Lacan bestimmt den Spiegel im Spiegelstadium nicht weiter, dabei ist es doch gerade die Art des Spiegels, die den Moment der Selbsterkenntnis auslöst. Ihm schwebt sicherlich ein planer Spiegel vor, doch der Blick in einen Konkav- oder Konvexspiegel würde immer als ein mediales Bild wahrgenommen werden, weil es zu stark vom Selbstbild des partialen Blickes abweicht. Dabei unterscheiden diese Spiegelbilder nur im Grad ihrer Medialität, denn auch ein noch so perfekter Spiegel, oder eine noch so lautere Quelle – wie es bei Ovid heißt – bricht immer das Licht und wird in Hinblick auf Farbigkeit oder Proportion von der Realität abweichen. Es ist daher eine Grenze der Evidenz, an der die Wahrnehmung des Subjekts vom Selbst zum Spiegelbild wechselt. Diese Ambivalenz von Bild und Spiegel-/Abbild, Innen und Außen, Fern und Nah oder *je* und *moi* ist immer auch eine Bestimmung des Blicks bzw. der Grenze. Das Subjekt, das im Spiegelstadium von

---

138Lacan 1980. S. 14. Lacan bezieht sich hier auf eine Formulierung Arthur Rimbauds.

139Das tragische Schicksal des Narziss' wird bereits zu Beginn der Ovidischen Metamorphose von dem blinden 'Seher' Tiresias weisgesagt, der auf die Frage, ob Narziss ein hohes Alter beschieden sei, orakelt: „Ja, wenn er sich fremd bleibt!“ (Vgl.: Ovid 1964. III, V. 346-348: „De quo consultus, an esset | Tempora maturae visurus longa senectae, | Fatidictus vates: „Si se non noverit“ inquit). „Sich fremd bleiben“ übersetzt hier jedoch nur sehr unzureichend das Schicksal, das Teiresias voraussagt. Denn „non noverit“ lässt sich wörtlich zwar als „nicht kennenlernen“ aber genauso auch als „nicht erkennen“, „nicht wieder erkennen“ und „nicht wissen“ übersetzen. Narziss' Tragik ist nicht sein Spiegelbild im Wasser zu sehen, sondern dieses Abbild als Bild von sich selbst zu erkennen. Erst diese Erkenntnis lässt ihn auch schließlich zu der Einsicht kommen, dass seine Liebe niemals erwidert werden kann und er sich so den Tod herbei sieht, der ihn von seinem aussichtslosen Leid erlöse. Vgl.: Ovid 1964. III, V. 463: „Iste ego sum! Sensi, nec me mea fallit imago:“ und V. 471 „Nec mihi mors gravis est posituro morte dolores“. Siehe zum Erkenntnisprozess bei Narziss auch Gemmel 2004. Zum „skopischen Todestrieb“ vgl.: Riedmatten 2008. S. 203.

einem Partial- zu einem Total-Subjekt wechselt, verändert gleichzeitig sein Weltbild von einem zentralistischen zu einem dezentralistischen, denn der äußere Blick auf das ganzheitliche Subjekt kann nur durch eine fragmentarische Perspektive erfolgen. Dass diese Dimension des Narziss-Mythos im zentralistischen Weltbild der Renaissance nicht vorstellbar war, sondern erst in Diskursen um Diversität und kultureller wie sozialer Identität des 20. Jahrhundert relevant wurde, ist evident.

Die Macht des Blicks und des Sehens und Gesehen-werdens ist auch ein Aspekt in Cindy Shermans Fotografie-Serie *Untitled Film Stills* (1977-80). Filmstills<sup>140</sup> werden eigentlich für Plakate und Illustrationen des Films angefertigt und sind dementsprechend aus der narrativen Folge des Films ausgeschlossen. Sie zeigen daher einen prägnanten Augenblick des Films, in dem die Geschichte des Film kulminiert und zugleich repräsentiert wird, was der Zuschauer von dem Film erwarten kann; im eigentlichen Film kommen sie aber nicht vor. Sherman spielt mit dieser Relation von Film und Bild, indem sie durch die grobkörnige Aufnahmen der Filmstills die materiellen Qualitäten des Filmstreifens imitiert und dabei solche Einstellung inszeniert, die keinem tatsächlich gedrehten Film zugeordnet werden können, aber in ihrer Bildsprache an gängige Muster des Hollywood-Kinos erinnern.

In ihrem *Untitled Film Still # 2* (1977) zeigt sich Sherman nur mit einem Handtuch Abb. 14 bekleidet im Badezimmer. Mit ihrem Aussehen inszeniert sie sich im typischen Frauenbild der 50er Jahre. Sie steht mit dem Rücken zum Betrachter und blickt in den Spiegel, doch sie blickt sich nicht selbst an, sondern ihr Blick gilt der Kamera und damit dem Betrachter. Als Attribut der Schönheit wird der Spiegel in einer klassischen Ikonographie verwendet. Der kompositorische Einsatz des Spiegels – vergleichbar zu Velázquez' *Venus von Rokeby* – rekurriert hingegen auf die Bedeutung des Blicks. So versteht Margrit Brehm Shermans *Film Still # 2* auch als Auseinandersetzung mit dem Narziss-Motiv, bei der die Quelle zum Waschbecken wird.<sup>141</sup> Die Kameralinse wird so zum

<sup>140</sup>Im Unterschied zu Standbilder bezeichnen man mit Filmstills solche fotografischen Aufnahmen, die zwar während der Dreharbeiten gemacht werden, welche aber keine Einstellung zeigen, die im letzten Film vorkommt.

<sup>141</sup>Siehe hierzu Brehm 2001. S. 341: „Die körnige Schwarzweißfotografie *Untitled Film Still # 2* von 1977 von Cindy Sherman zeigt eine Spiegelszene und knüpft damit an die klassische Struktur der Narzißdarstellung an. Die Wasserfläche, in der sich das *Naturkind* Narziß spiegelt, zerfällt in ein funktionales Waschbecken und einen Spiegel, gerade groß genug, daß Gesicht, Schulterpartie und eine Hand der Narzissa sichtbar sind. Es ist eine intime Szene: Eine Frau im Badezimmer, nackt bis auf das locker um den Körper geschlungene Handtuch, betrachtet sich im Spiegel. Sie hat sich von dem Waschbecken weggedreht und wendet der Kamera den Hinterkopf zu. Das Gesicht sehen wir nur im Spiegel: Die Augen sind geschminkt, der Mund ist leicht geöffnet und die kokett verführerische Kopfhaltung wird durch die gezielte Geste der Hand pointiert. Sind reale Szene und Spiegelbild zwar formal kongruent, so weisen sie inhaltliche ein Diskrepanz auf. Die Frau schaut nicht sich an, sondern schaut, um zu sehen, wie man die Frau sehen könnte, die sie vielleicht sein wollte.“

Auge, das den Blick in den Spiegel beobachtet. Im Grunde ist dies kein großer Unterschied zu dem Ovidischen Mythos, denn auch hier wird Narziss' Schicksal von einem dritten, dem auktorialen Erzähler, beschrieben und kommentiert. Aber im Unterschied zum Mythos weiß die Frau, die Sherman darstellt, dass sie beobachtet wird, denn sie sieht den Betrachter an. Statt der Selbstwahrnehmung im Spiegel, inszeniert sie sich nicht für sich selbst, sondern für den Betrachter; das Bild wird zur Selbstdarstellung. In diesem Sinne würde Narziss zum Ausdruck einer Bildlichkeit, die immer auf das Gesehen-werden angelegt ist, zum Sinnbild des Herstellungsprozesses, der Bildgenese schlechthin.

Auch wenn Cindy Sherman sich nicht explizit auf den Narziss-Mythos beruft – im Gegenteil, sie verändert eben die Blicksituation von einem Dialog zwischen einem Ich und seinem Spiegelbild, der von einem Dritten beobachtet wird, hin zu einem Dialog zwischen einem Ich und seinem Voyeur, der mittels des Spiegels entsteht – verweist sie auf die Trinität einer Beobachtung, wie sie auch dem Narziss-Mythos inhärent ist. Die Begegnung von Narziss und seinem Spiegelbild muss notwendig einen Dritten verlangen, wenn wir nicht selbst die Rolle des Narziss übernehmen.<sup>142</sup>

Diese Beobachtungssituation ist dementsprechend auch in *Liquid Views* vorhanden, sie wird jedoch aufgebrochen. Denn durch die closed-circuit-Situation nimmt der Betrachter nicht den Standpunkt des unbeteiligten Beobachters ein, sondern er wird vielmehr Nutzer, User oder Partizipant. Er wird das, was in den bildlichen und literarischen Repräsentationen des Mythos' nicht möglich war, er wird selbst Narziss, der sich im 'virtuellen Spiegel' betrachtet. Unabhängig davon ob nun noch ein anderer Besucher im Raum ist, befindet er sich jedoch in einer ständigen Beobachtungssituation, denn

---

142Jeff Wall führt diese Trinität der Beobachtung in seinem Spiegelporträt *Picture for Women* (1979) vor Augen. Das Bild ist durch die vertikalen Achsen der beiden Stative in eine trypdichale Ordnung gegliedert. Jeder dieser Teil wird dominiert von einem Protagonisten der Bildgenese. Links die Frau, das eigentliche Objekt des Bildes; rechts der Künstler mit dem Auslöser in der Hand; in der Mitte die Kamera, die die Situation beobachtet und letztlich festhält.

Wall versucht nicht die Differenz zwischen Bild und Bildproduktion zu kaschieren, sondern setzt die Ambiguität als ästhetisches Moment ein. Da *Picture for Women* wegen seiner Größe auf zwei verschiedenen Bildstreifen hergestellt werden muss, überlappen sich die beiden Teile und bilden eine feine schwarze Vertikale in der Bildmitte. Dass Wall diese Linie beibehält versteht Henri de Riedmatten als Verweis auf Materialität der Fotografie: „Sie [die Linie] trennt die Oberfläche in zwei gleiche Teile und damit auch das Objektiv des 'Bilderkastens'. Sie wirkt wie eine Erinnerung an das wahre Wesen dessen, was wir beobachten; eine glatte Oberfläche, die aus der Betätigung eines Photoapparats hervorgegangen ist.“ (Riedmatten 2008. S. 209). Das Bild ist räumlich, die Kompositionslinien führen das Auge des Betrachters in die Tiefe, die Fotografie ist es nicht, sie ist nur ein ebene bedruckte Platte.

Doch Wall verweist hier genauso auf die Medialität der Fotografie, indem er ihre Bewegungslosigkeit vorführt. Das Auge des Betrachters, das seine Entsprechung in der reflektierten Kameralinse findet, ist genau in der Bildmitte; statisch auf einem Stativ befestigt hat es einen festen Blickpunkt und sieht den Moment, den der Künstler per Auslöser fixiert.

Abb. 15

der intime Dialog zwischen ihm und seinem virtuellen Gegenüber wird nicht nur auf dem Monitor sichtbar, sondern erscheint auch als Projektion an der Wand des Installationsraumes.

Cindy Sherman setzte sich Ende der 1970er Jahre in ihren *Film Stills* mit der kulturellen und geschlechtlichen Besetzung des Blicks auseinander, einer Zeit in der auch Michel Foucault seine soziologischen Thesen über den Panoptismus entwickelte. Das Primat des Visuellen wurde nicht in Frage gestellt, sondern die Distribution. Eben in dieser Zeit war die Entwicklung des Fernsehens so weit voran geschritten, dass es zu einem omnipräsenten Massenmedium wurde. Doch dessen Medialität als einseitiger Sender, dem ein öffentliches, disperses und nur konsumierendes Publikum gegenüberstand, reproduzierte eben die Macht über den Blick, die zur Kritik stand. Man muss die aufkommende Videokunst eben auch vor diesem Hintergrund sehen, um zu verstehen, dass ein ästhetischer Narzissmus in Acconcis oder auch Shermans Arbeit keine egozentrische Dimension behandelt, sondern dass damit eine hierarchische (Kommunikations-)Struktur von Sender und Empfänger hinterfragt wird und dieser Relation ein selbstbestimmtes Subjekt entgegenhalten wird. *Centers* bezieht sich nicht nur auf die Bild(schirm)mitte, sondern Acconcis Hand zeigt auf sich selbst, aber gleichzeitig auch nach außen, sie zeigt auf die Augen, doch überdeckt sie zugleich; in *Centers* gibt es keinen Augenpunkt, keinen panoptischen Blick, kein singuläres Zentrum mehr, sondern nur noch Zentren.

In Peter Campus' *Interface* (1972) hingegen werden solche verschiedenen Blicke verschmolzen und der Betrachter begegnet verschiedenen (medialen) Ansichten von sich.<sup>143</sup> In einem abgedunkelten Raum befindet sich hinter einer Glasplatte eine Kamera, deren Aufnahme von einem Projektor von vorne auf eben diese Glasplatte geworfen wird. Begibt sich der Besucher nun in den Aufnahmebereich der Kamera zwischen Glasplatte und Projektor, dann treffen reale Person, das optische farbige Spiegelbild der Glasplatte und die Kameraprojektion auf der Glasplatte aufeinander.

Den klassischen closed-circuit-Installationen ist gemein, dass sie das Verhältnis von Sehen und Zusehen in einem situativen Sinne thematisieren; es geht um die Beziehung zu seinem Gegenüber, wie bei Campus mit einem medialen Fremden. Die Bildfläche

---

<sup>143</sup>Dieser Prozess der Begegnung, dem Aufeinandertreffen von Innen und Außen, von Privatem und Öffentlichem, von Sehen und Gesehen war weit verbreitetes Thema von Video-Installationen wie etwa bei Bruce Nauman oder Dan Graham. Gleichsam dem ikonischen *mise-en-abyme* in Velázquez' *Venus von Rokeby* zeichnen sich diese Arbeiten durch eine Multiperspektive und einen polyoptischen Blick aus und befragt damit die gängigen Sehgewohnheit in Hinblick auf Macht, Überwachung, Privatsphäre und Voyeurismus.

wird so als Oberfläche verstanden und in Hinblick auf Reflexion oder Transluzenz eingesetzt.

Der kolumbianische Künstler Oscar Muñoz wiederum beleuchtet die materielle Qualität der Oberfläche, indem er in seiner Videoarbeit *Narciso* (2001) tatsächliches Wasser als Bildträger einsetzt. Der knapp zweieinhalbminütige Film zeigt dabei einzig die statische Aufnahme eines undefinierten Porträts. Es handelt sich dabei um eine Konturzeichnung aus Öl, die auf der Oberfläche eines mit Wasser gefüllten Waschbeckens schwimmt. Durch eine Lichtquelle, die das Waschbecken von oben her beleuchtet, werfen die Linien der Zeichnung einen Schatten auf den Beckenboden und verdoppeln das Porträt gleichsam. Dass das Wasser diese beiden Bilder nicht nur trennt, sondern auch erst bedingt, wird im Verlauf des Videos deutlich. Nach und nach fließt das Wasser ab und das Gesicht schwimmt und verzerrt sich. Doch so deformiert es auch aussieht, bis zum Schluss kann man es als ein Gesicht und dessen Double erkennen. Erst als das Wasser gänzlich abgeflossen ist und Bild und Schattenbild auf einer Ebene zusammentreffen, löst sich das Bild auf und es bleiben nur noch Flecken, die langsam in den Abfluss rinnen. Abb. 17

Obwohl durch die statische Kamera und die kontinuierlichen Einstellung dem Betrachter von *Narciso* keine „ästhetische Bewegung“<sup>144</sup> zugestanden wird, ist die Temporalität hier evident. Die Metamorphose vom Porträt zur amorphen Pfütze, die Auflösung der Spiegelsituation von Bild und Schattenbild und Fluss der Zeit durch den materiellen Abfluss des Wassers machen die Echtzeit für den Betrachter erfahrbar.

Die liquide Materialität des Wassers und die Bewegung des Mediums Video evoziert bei *Narciso* den Prozess der Metamorphose für den Betrachter. Im Gegensatz dazu, so Lew Andrews, bewirkt die fixierte Darstellung der perspektivischen Malerei einen unbeweglichen Betrachter, weil die Rezeption hier auf den Zentralpunkt festgelegt ist. Zeit werde so für den Rezeptionsprozess irrelevant und führe reziprok zu einer Simultaneität der Bildszenen, die eine kontinuierliche Narration ausschließe.<sup>145</sup>

Schon Gotthold Ephraim Lessing vertrat 1766 in seiner Abhandlung über die Laokoon-Gruppe diese Sicht auf die bildende Kunst, indem er die Malerei als die Darstellung

---

144Vgl. Panofsky 1999. S. 25: „Auch hier [im Film] hat der Zuschauer einen festen Platz inne, aber nur äußerlich, nicht als Subjekt ästhetischer Erfahrung. Ästhetisch ist er in Bewegung, indem sein Auge sich mit der Linse der Kamera identifiziert, die ihre Blickweite und -richtung ständig ändert.“

145Vgl.: Andrews 1995. S. 35: „The space is thoroughly unified, and the viewer is accordingly locked into place, automatically immobilized by the logic of the system. [...] Because passing time is now no longer an issue in the viewing process, it must be squeezed out of the imaginary world within the picture as well, and devices or methods such as continuous narrative immediately become unacceptable, at odds with the principles by which pictures in perspective are constructed.“

von Körpern und die Literatur als Darstellung von Handlungen definierte.<sup>146</sup> Im Gegensatz zu den sprachlichen Künsten gelten die bildenden Künste als eine räumliche Kunstform, die körperliche Dinge nur in eine räumliche Beziehung setzen. Nach Lessing kann durch diese Relation zwar ein Verhältnis zwischen den Dingen hergestellt werden, aber es ist immer gleichsam nur im Moment vorhanden; die Dinge können nur gleichzeitig vorhanden sein und nicht, wie in den sprachlichen Künsten, in einer konsekutiven Chronologie: „Die Malerei kann in ihren koexistierenden Kompositionen nur einen einzigen Augenblick der Handlung nutzen, und muß daher den prägnantesten wählen, aus welchem das Vorhergehende und Folgende am begreiflichsten wird.“<sup>147</sup> Im Sinne Lessings kann die bildende Kunst so keinen zeitlichen Verlauf darstellen, sondern diesen nur andeuten, indem sie einen Moment darstellt, in dem Vorher und Nachher simultan vorhanden sind.

Ovid schildert mit dem Narziss-Mythos aber nun einmal Metamorphose. Das mag augenfällig sein, doch es offenbart diese grundlegende Diskrepanz zwischen Mythos und Malerei: die Temporalität. Die Metamorphose ist die Verwandlung einer Entität von einem ontologischen Zustand in einen anderen, ein Prozess. Damit sind zumindest zwei Zeitpunkt markiert, denn etwas kann nicht gleichzeitig das Eine und ein Anderes sein. Dies ist die Krux der Malerei, insbesondere der perspektivischen: sie ist fixiert und bewegungslos. Sie ist für einen idealen Blickpunkt zu einem idealen Zeitpunkt komponiert, ihre Darstellung ist unveränderlich.

In Poussins *Echo und Narziß* wird die Verwandlung Narziss' im Sinne Lessings dargestellt, indem das Vorher und Nachher gleichzeitig und nebeneinander vorhanden sind. Die unterschiedlichen Zuordnungen von Figuren und Dingen und die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Orte und Zeitpunkte des Mythos stellen quasi einen überzeitlichen Moment dar; Leblosigkeit und Virtuosität, Körperlichkeit und Repräsentation durch die Narzisse oder Liebe und Trennung sind dementsprechend antithetische Merkmale, die eine Bildsynthese der Metamorphose suggerieren sollen.

Anders als Poussin stellte Gian Lorenzo Bernini den Übergang in seiner Skulptur von *Apoll und Daphne* (1622-25), die ebenfalls auf einer Metamorphose Ovids basiert, dar, indem er die Temporalität nach Außen verlegt und den Betrachter in den Verwandlungsprozess miteinbezieht. Als Rundplastik ist die Skulptur so angelegt, dass man sie

---

146Vgl.: Lessing 1987. S. 114: „Gegenstände, die nebeneinander oder deren Teile nebeneinander existieren, heißen Körper. Folglich sind Körper mit ihren sichtbaren Eigenschaften die eigentlichen Gegenstände der Malerei. Gegenstände, die aufeinander, oder deren Teile aufeinander folgen heißen überhaupt Handlungen. Folglich sind Handlungen der eigentliche Gegenstand der Poesie.“

147Vgl.: Lessing 1987. S. 115.

umschreiten und von allen Seite betrachten kann. Erst durch diese Bewegung, den kontinuierlicher Wechsel des Standpunktes wird die Metamorphose gänzlich erfahrbar.

Von der einen Seite kann man Daphnes Verwandlung in einen Baum nur erahnen. Man Abb. 18.1

erkennt ihr Gesicht, ihr Bein, ihre Finger und Haar, die Blätter und Äste sind noch dahinter verborgen. Geht man nun um die Skulptur herum und betrachtet sie vis-à-vis ist die Metamorphose hingegen fast abgeschlossen. Ihr Bein ist nur Baumstumpf, ihre Abb. 18.2  
Finger Äste, das Gesicht verdeckt von dem Laubwerk, das vorher ihr Haar war.

Auch die Skulptur ist, wie es Lessing für jede bildende Kunst beschrieb, eine, starre bewegungslose Kunst. Doch indem Bernini zwei Zustände in einer Skulptur zusammenfügt gelingt es ihm, einen Prozess der Darstellung für den Betrachter zu evozieren. Dennoch gelingt dies nur, weil die verschiedenen Seiten der Skulptur nicht simultan betrachtet werden können und im Prinzip wie eine Bilderzählung funktionieren, denn die Skulptur verbildlicht zwar einen von der Zeitlichkeit losgelösten Moment, der Rezeptionsprozess stellt sie jedoch wieder in einen performativen, temporalen Raum; der Betrachter ist nicht mehr im Bild, sondern er bewegt sich im Raum davor.

Salvador Dalí macht in *Die Metamorphose des Narziß* (1937) die Verwandlung auf Abb. 19

vergleichbare Weise erfahrbar, allerdings in der Zweidimensionalität eines Bildes. Die linke Bildhälfte zeigt schemenhaft einen nackten, im Wasser knienden Mann mit gesenktem Kopf. Wie die Felsenlandschaft im Hintergrund ist er in Erdtönen gehalten und sticht nur durch die beleuchteten Partien heraus. Die rechte Seite wird hingegen von einer steinartigen Hand dominiert, die zwischen ihren Fingern ein Ei hält, aus dem eine Narzisse wächst. Ihre Form und ihre Kontur greift dabei die der knienden Figur wieder auf; diese Wiederholung der Form tritt ein drittes Mal in der Felsformation im Hintergrund in der rechten oberen Ecke des Bildes wieder auf. Die psychoanalytische Symbolik des Eises, der Ameisen oder des Aas fressenden Hundes soll an dieser Stelle nicht weiter interessieren.<sup>148</sup> In diesem Zusammenhang ist wichtiger, wie Dalí die unterschiedlichen Stadien der Metamorphose in einer Bildebene vereint. Anders als bei Poussin sind die Stadien der Metamorphose zwar ebenfalls gleichzeitig innerhalb des Bildraums dargestellt, aber nicht gleichzeitig wahrnehmbar. So erkennt man nur aus der Distanz die linke Figur als kniende Person; aus der Nähe erkennt man hingegen zwar die rechte Figur als Hand und nicht mehr als Felsformation, die linke Figur schwimmt aber zu einer unscharfen, ockerfarbigen Form. Die dritte Formwiederho-

---

<sup>148</sup> Zu einer Beschreibung des psychoanalytischen Kontextes und der Symbolik siehe Kat. Narcissus Reflected 2011. S. 27 ff.

lung ist indes nur bei einem konzentrierten Blick auf den Hintergrund zu erkennen, der das Blickfeld dementsprechend einschränkt und die anderen Formen ignoriert. Dalí bricht hier mit dem perspektivischen Axiom des Augenpunktes,<sup>149</sup> indem er ein Verfahren anwendet, das die räumliche Situation des Betrachters mit einbezieht, wie es sich vergleichbar auch in seinen Vexierbildern und stereoskopischen Bildern findet.<sup>150</sup>

Ähnlich wie Bernini veranschaulicht Dalí die Metamorphose, indem er den Prozess der Verwandlung nach Außen auf den Betrachter verlegt.<sup>151</sup> Der Prozess der Betrachtung ist so nicht mehr der von Narziss, der sein Spiegelbild betrachtet, sondern ein Rezeptionsprozess, bei dem der Rezipient Narziss betrachtet.

Louise Vinge versteht Dalís Darstellung des Narziss aber auch in einer klassischen ikonographischen Tradition. Die kniende Pose, das rötliche Haar und die gebeugte Armhaltung lassen sich für Vinge auf Caravaggios *Narziß* (1594-96) zurückführen.<sup>152</sup> Abb. 20

Dieser Bezug ist dahingehend sicherlich sinnvoll, da Caravaggios Narziss häufig als ein homoerotisches Motiv verstanden wurde und mit solch psychoanalytischen Konzepten wie Trieb oder Verdrängung, mit denen sich die Surrealisten beschäftigten, korrespondiert.

Caravaggio hebt aber zugleich die Grenze zwischen Narziss und seinem Spiegelbild wie kaum ein anderer hervor. Der Wasserrand der Quelle bildet die horizontale Mittellachse des Bildes und durchschneidet es geradezu in zwei fast symmetrische Hälften. Auch die Farbigkeit trennt Narziss und sein Spiegelbild von einander. Während das Spiegelbild bei Caravaggio im wörtlichen Sinne nur noch Schattenbild ist und in der Dunkelheit des Wassers geradezu untergeht, sticht Narziss durch die Lichtakzente von Caravaggios Chiaroscuro-Malerei aus dem schwarzen unspezifischen Hintergrund hervor. Sein helles Gewand, seine erleuchteten Arme und sein hervortretendes Knie werden nur in Ansätzen vom Wasser reflektiert.

Leonardo kritisierte „depicting refractions simply invert between the spectator direct view and reflection“<sup>153</sup> und es scheint, als ob Caravaggio den Betrachter in diesem Sinne mit einbezieht. Nicht nur, dass das Spiegelbild durch den Uferrand angeschnitten ist, es weicht durch die leichte Schräge dieses Randes auch kaum merklich von der

---

149„Die ganze 'Zentralperspektive' macht [...] zwei sehr wesentliche Voraussetzungen: zum Einen, daß wir mit einem einzigen und unbewegten Auge sehen würden, [...]“ (Panofsky 1985. S. 101).

150Siehe hierzu auch Kat. *Narcissus Reflected* 2011. S. 30 ff.

151Im Kontext dieser Arbeit ist nur die Einbeziehung des Betrachtterraums interessant. Zur psychologischen Relevanz und insbesondere Dalís *paranoisch-kritischer Methode* siehe: Dalí 1974.

152Vgl.: Vinge 1966. S. 44.

153Z.n. Posèq 1991. Anm. 6.

Achsensymmetrie ab. Doch genau diese Instabilität lässt die Begegnung von Narziss und seinem Spiegelbild bei Caravaggio zu einem dynamischen Moment werden. Denn so leicht die Schräge Narziss nach links unten zieht, so sehr zieht ihn das „Gewicht“ des weißen, voluminös gebauscht Hemdsärmel wieder nach rechts oben. Gleiches gilt für seine Hände; seine rechte Hand stützt ihn noch am Ufer ab, seine linke berührt hingegen schon das Wasser und droht jeden Moment zu versinken.

Caravaggio hält Narziss in der Schwebelage, er lässt ihn unbestimmt, denn es ist nicht deutlich, ob Narziss sich vorbeugt, seine Augen ganz schließt und sich zum Kuss der Wasseroberfläche nähert, oder ob die linke Hand im nächsten Moment Wellen schlägt, Narziss vor der Illusion zurückschreckt und seine halb geschlossenen Augen vor Entsetzen aufreißt. Auch Margrit Brehm erkennt bei Caravaggio kein Nebeneinander verschiedener Zeitpunkte, sondern versteht Narziss in einem 'schwebenden' Moment, welcher durch die „spannungsgeladenen Körperhaltung, in der die Ambivalenz zwischen dem Sog, den das Spiegelbild ausübt und dem kraftvollen Sich-Stützen, also der Gegenbewegung, nachvollziehbar [... wird]. Betont wird diese magische Anziehungskraft auch durch die geschlossene Kreisform, die die realen und gespiegelten Arme im Kompositionsschema bilden.“<sup>154</sup>

Ausgehend von dieser ambivalenten Komposition bespricht Christiane Kruse Caravaggios *Narziß* in Hinblick auf die Differenz von Darstellungsmittel und Darstellungsthema und beschreibt den Künstler als Medientheoretiker und Rezeptionsästhetiker zugleich. Die Kreisfigur, die sich durch die Armhaltung von Narziss und seinem Spiegelbild bildet, versteht sie „als Gefangensein des unwissenden Knaben in seiner Illusion.“<sup>155</sup> Die Leerstelle, die sich innerhalb dieser Kreisfigur ergibt, werde durch den „überdimensionalen Phallus“ dominiert, der sich „wie eine Barriere zwischen den Jüngling und sein Abbild“ schiebt, so Kruse weiter.<sup>156</sup> Doch es eröffnet sich vielmehr ein Raum zwischen dem Bild und dem Abbild, jedoch geht dieser nicht in eine illusionistische Tiefe, sondern in eine plane undefinierte Dunkelheit. So ist es zu verstehen, wenn Kruse die Ambivalenz von Malerei und räumlicher Illusion als Thematisierung von Medialität und Rezeption beschreibt und nach ihr die „kühle Transparenz des Spiegelbildes und die Opazität der in undurchdringbares Schwarz getränkten Leinwand [...] dabei als polare Leitmetaphern des sich selbst thematisierenden Mediums

---

154Brehm 2001. S. 338.

155Kruse 2003. S. 342.

156Vgl.: Kruse 2003. S. 342.

[fungieren].<sup>157</sup> Gleichzeitig bezieht Caravaggio den Betrachter im Sinne des *Rilievo* mit ein, indem der Jüngling durch das virtuose Chiaroscuro aus dem flächigen Schwarz hervorsticht. Hier ist nicht der Moment des Erkennens noch die Tragik des Mythos betont, denn hier wird – anders als etwa bei Gustave Courbets pastos gemaltem Bild *Die Welle* (1869-70) – jegliche Materilität des Wassers negiert. Stattdessen wird das Verlangen betont, indem Körper und Knie des Knaben hervorstechen, wovon auch die gängige biografisch-homoerotische Lesart zeugt. Abb. 21

Für Kruse betrachtet Narziss entgegen dieser Lesart einen Anderen, er erkennt nicht, im Gegensatz zum Bildbetrachter, dass es sich um sein Spiegelbild handelt. Dabei versteht sie den Narziss-Mythos als einen Prozess der Medienerkenntnis. Die erste Stufe dieses Prozesses ist das Ignorieren des Mediums, indem Narziss die Illusion als real verkennt; auf der zweiten Stufe erkennt Narziss sein Spiegelbild als eben ein Spiegelbild, er lässt sich aber wider besseren Wissens auf die Täuschung ein und bewegt sich so in einer ästhetischen Welt; auf der dritten Stufe erkennt Narziss sein Spiegelbild, er lässt sich allerdings nicht mehr auf die Täuschung ein, sondern befragt es in Hinblick auf seine medialen Eigenschaften und reflektiert über dessen Funktion als Mittler zwischen realer und ästhetischer Welt.<sup>158</sup> Ob Narziss für Kruse diese dritte Stufe der Rezeption letztlich erreicht hat, wird bei ihr nicht deutlich, denn diese Erkenntnis spricht sie ihm zu Anfang ab: „Er [Narziss] kennt nicht nur keine Spiegel, keine Spiegelbilder, er weiß nichts von den Gesetzen der Katoptrik, er kennt auch keine Bildmedien. [...] Mit anderen Worten: Narziss fehlt das, was ich als Medienbewusstsein bezeichnen möchte.“<sup>159</sup>

Was Kruse als „Medienbewusstsein“ bezeichnet, ließe sich auch als das Wissen um die produktionsästhetischen Bedingung eines Bildes verstehen. In diesem Sinn kann man Albertis *De Pictura* als eine Medientheorie bezeichnen, in der Alberti versucht, die Qualitäten des Bildmediums zu bestimmen und zu vermitteln, um den Effekt einer mimetischen Täuschung, der eben der parabelhafte Narziss erliegt, zu erzielen. Aber erst seit der Moderne, in der durch die Industrialisierung und Technisierung der Bildproduktion die illusionistische Wirkung von Bild, Film oder Video immer neue und intensivere Formen annahm, wird die Frage nach den Grenzen der Medien relevant und die Bildfläche – wie Peter Campus in *Third Tape* (1976) augenfällig inszeniert – durchbrochen. Abb. 22

---

157Kruse 2003. S. 343.

158Vgl.: Kruse 2003. S. 312 f.

159Kruse 2003. S. 309 f.

## 2.4 Zur Relevanz des Narziss-Motivs im post-mechanischen Zeitalter der elektronischen Medien

Dieses Kapitel hat mit der Relektüre des Narziss-Mythos bei Alberti begonnen und es hat sich gezeigt, dass sich seither eine völlig neue semantische Dimension herausgebildet hat. Zwischen dieser Lesart und dem Narziss-Motiv im digitalen Zeitalter von *Liquid Views* war Narziss indes immer wieder Thema künstlerischer Auseinandersetzung, was die heterogene Versammlung von Werken und Gattungen, sowohl was die historische als auch die technische Komponente betrifft, verdeutlichen sollte. Es bleibt daher nicht nur die Frage, welche Signifikanz und Relevanz dem Narziss-Motiv gegenwärtig zukommt, sondern auch, wie es in der zeitgenössischen Kunst behandelt und modifiziert wird.

Dabei ging es bisher nicht darum eine Geschichte des Narziss-Mythos in der Kunst seit der Renaissance nachzuzeichnen. Hubert Damisch beschreibt eine solche Herangehensweise sehr treffend für die Geschichte der Perspektive. Gleichsam selbstironisch – weil auf Charles Darwin bezogen – betitelt er seine Ausführung mit *The origin of perspective*, obgleich er ein lineares, evolutionäres Geschichtsbild verneint.<sup>160</sup> Ein vergleichbarer Gedanke lag hier zugrunde, als nach der Relevanz und der Veränderlichkeit des Narziss-Motivs in der (digitalen) Medienkunst gefragt wurde. Die ausgewählten Beispiele waren daher vielmehr Assoziationen, die unterstreichen sollten, dass die semantischen Felder wie Interaktion, Virtualität, (Selbst-)Reflexivität, Technik oder mythologisches Thema, welche charakteristisch für *Liquid Views* sind, keine genuinen Spezifika der Medienkunst sind. Die „Neuen Medien“ mögen aktuell (gewesen) sein, sie ordnen sich dennoch in ein Netz ästhetischer, kultureller und wahrnehmungstheore-

---

160,„Aber wenn die Perspektive noch heute eine Frage darstellt, wenn sie nicht bloß der Vergangenheit angehört, wenn sie fortfährt, zwar vielleicht nicht unsere Wahrnehmung, so doch wenigstens unseren Diskurs, unser Denken zu formen, und wenn man den Plan fassen konnte, sich ihrer zu entledigen, sie zu zerschlagen oder, mehr noch, zu dekonstruieren, dann kann die Geschichte ihr nicht genügen und kann auch nicht das letzte Wort über sie haben – kann man doch von dieser nicht einmal erwarten, dass sie uns lehrt, was man in diesem Fall unter 'Geschichte' zu verstehen hätte. Mit der Perspektive (der Maler) verhält es sich, wie nach Merleau-Ponty mit der Philosophie oder einem Kunstwerk: Sie ist 'ein Gegenstand, der mehr Gedanken hervorrufen kann als jene, die in ihm 'enthalten' sind (kann man sie auflisten? Kann man eine Sprache registrieren?), der einen Sinn bewahrt auch außerhalb seines historischen Kontextes', der sogar, so muss man unterstreichen, 'nur Sinn hat außerhalb dieses Kontextes', einen Sinn nämlich, der *ihm* gehört und den er nicht dem Kontext entnehmen kann. Dies ist eine Behauptung, die der Historiker nur schwer zugeben kann und die er vielleicht für unverständlich halten wird [...] dann wird man diesen Weg gehen müssen, über ein Art Probe, die keineswegs verbietet, dass man Geschichte treibt im gewöhnlichen Sinn, ganz im Gegenteil, und über Leibniz und selbst Descartes hinaus zurückgeht bis zu denen, die die 'Erfinder' der Perspektive sein wollten.“ (Damisch 2010. S. 57 f.).

tischer Positionen und Traditionen ein und beschränken sich nicht nur auf den historischen Kontext.

Dass sich für das Narziss-Motiv keine spezifische Hochphase konstatieren lässt, liegt mitunter daran, dass der Mythos mit der Relation von artifiziellem Bild und Betrachter grundlegende Fragen eines ästhetischen Zugangs behandelt. Es ist daher sicherlich legitim Narziss als selbstverliebten Betrachter zu verstehen, doch genauso berechtigt ist die Frage, welche Bedingungen zu solch grenzenloser Liebe führen. In Hinblick auf die historischen Produktionsbedingungen der Arbeiten, wurde Narziss als Sinnbild daher gerade dann interessant und relevant, wenn es um die Bestimmung eines neuen (Bild-)Mediums ging. Durch den kulturellen Umbruch der Renaissance, die Affinität des Surrealismus für das Unbewusste oder die Emanzipation des Subjekts in den 1960er und 1970er Jahren etablierten sich nicht nur neue Denkmuster, sondern auch die Künstler befragten die (Bild-)Medien hin auf ihre Zeitgemäßheit. Albertis Aperçu von Narziss als „Entdecker der Malerei“ ist in diesem Sinne – anders als in der bisherigen Forschung behauptet – keineswegs als Ursprungsmythos des Bildes zu verstehen, sondern vielmehr als Medientheorie. Denn Alberti legitimiert die Malerei nicht aus einer Historie oder durch Vor-bilder, sondern er erfindet ihre medialen Qualitäten.

Henri de Rietmatten teilt dieses Verständnis, indem er das Narziss-Motiv als „Modell der Repräsentation“ und „kulturellen Archetyp“ beschreibt.<sup>161</sup> Dabei ist doch fraglich ob es sich um einen einheitlichen Archetyp handelt, denn anhand dieses Motivs wurden immer andere Charakteristika exemplifiziert, sei es der Raum (bei Alberti), die Stofflichkeit, das *Rivilio* (bei Caravaggio), die Zeit (bei Poussin) oder die Performativität (bei Dalí). Das Narziss-Motiv wurde so immer wieder aktualisiert, übersetzt oder übertragen.<sup>162</sup>

Dieser Prozess lässt sich am besten mit dem Begriff der Metapher beschreiben, der etymologisch dem griechischen *meta-phorein* entstammt und den Zwischenschritt des des *Zusammen-/Hin-Tragens* bezeichnet. Metapher wird hier nicht als rhetorische Figur

---

161 „Die Fabel von Narziss ist eine Ursprungserzählung, die als Modell gedient hat und noch dient, um die grundlegenden Fragen der Repräsentation auszudrücken. Sie ist insofern eine Art 'kultureller Archetyp', die die abendländische Literatur wie auch die Kunstgeschichte durchzieht, ein Mythos am Ursprung einer Repräsentationsstrategie, die das ‚Ich‘ mit dem ‚Ich‘ über ein Medium verbindet.“ (Rietmatten 2008. S. 203).

162 Übersetzung wird hier im Sinne Walter Benjamins nicht als bloße Übertragung, sondern als ein sich aktualisierender Prozess verstanden: „Übersetzungen, die mehr als Vermittlungen sind, entstehen, wenn im Fortleben ein Werk das Zeitalter seines Ruhmes erreicht hat. Sie dienen daher nicht sowohl diesem, wie schlechte Übersetzer es für ihre Arbeit zu beanspruchen pflegen, als das sie ihm ihr Dasein verdanken. In ihnen erreicht das Leben des Originals seine stets späteste und umfassendste Entfaltung.“ (Benjamin 1972. S. 11).

verstanden, sondern in seiner ursprünglichen Bedeutung als Übertragungsprozess, auf den auch Michel de Certeau verweist, wenn er begeistert berichtet:

„Im heutigen Athen heißen die kommunalen Verkehrsmittel *metaphorai*. Um zur Arbeit zu fahren oder nach Hause zurückzukehren, nimmt man ein 'Metapher' – einen Bus oder einen Zug. Auch die Geschichten könnten diesen schönen Namen tragen.“<sup>163</sup>

Eine Metapher ist eine Übertragung, sie transportiert etwas zu etwas anderem, im literarischen Sinne verbindet sie zwei unterschiedliche semantische Felder. Damit weicht die Metapher von einer Ordnung, etwa der wörtlichen Bedeutung, ab, sie ist ein Mehr neben ihrem direkten Sinn. Gleichzeitig ist sie metamorph, weil sich dieses Mehr ihrer Bedeutung auch immer erst durch den gegenwärtigen Diskurs bildet.

Der Diskurs, in dem sich *Liquid Views* situiert ist das digitale Zeitalter der elektronischen Medien. Wie sehr sich dadurch die soziale Ordnung verändert und verflüchtigt hat, darauf verweist Marshall McLuhan bereits 1964, wenn er für die Elektrizität konstatiert:

„Electricity does not centralize, but decentralizes. It is like the difference between a railway system and an electric grid system: the one requires rail-heads and big urban centers. Electric power, equally available in the farmhouse and Executive Suite, permits any place to be a center, and does not require large aggregations.“<sup>164</sup>

McLuhan charakterisiert diese Zeit als einen dezentralen Raum, der sich mit Euklid nicht mehr erfassen lässt. Ein dynamischer Raum, der sich nicht mehr hierarchisch definiert, sondern über Relationen und Verbindungen der einzelnen Elemente.

Die Metapher zur Beschreibung des Narziss-Motivs zu benutzen erscheint eben auch deswegen produktiv, weil sie doch immer eine Ähnlichkeitsbeziehung, eine Verbindung zweier Positionen darstellt und die Prozessualität dieses Dazwischen-Seins avancierte zu einem Paradigma der digitalen Medien. Kategorien wie Interaktion, Interface und nicht zuletzt das Internet zeugen von dieser unbestimmten Ordnung, denn das Präfix *inter-* ist nicht mehr als die lateinische Entsprechung des griechischen *met(a)-*. Daher ist das Narziss-Motiv auch für die Medienkunst relevant und daher soll das folgende Kapitel die Aufladung durch die *Liquid Views* behandeln.

---

163Certeau 1988. S. 215.

164McLuhan 2010. S. 39.

### 3 Vom Ursprung zur Verflüchtigung – *Liquid Views* und das Narziss-Motiv in der Medienkunst

1968 erklärte das Museum of Modern Art mit der Ausstellung *The machine as seen at the end of the mechanical age*<sup>165</sup> das Zeitalter der mechanischen Reproduzierbarkeit für beendet. Zusammen mit technischen Erfindungen und Rekonstruktionen waren nicht nur solche künstlerische Arbeiten ausgestellt, die Mechanik und Maschinen bloß darstellten, sondern auch solche, die selbst mechanische Maschinen waren, wie Jean Tinguelys *Hommage to New York* (1960).<sup>166</sup> Zwar stellt der Titel der Ausstellung einen offensichtlichen Bezug zu Walter Benjamins Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“<sup>167</sup> her, jedoch wird dessen Konzeption insofern modifiziert, als dass nun ein neues Zeitalter beginne, in dem zwischen Kunstwerk und Maschine nicht mehr scharf zu trennen sei.

Abb.23.1

Es ist kein Zufall, dass eine solche Ausstellung am Ende der 1960er Jahre stattfand, denn sie war eingebettet in einen Diskurs, der sich in der wachsenden Bedeutung elektronischer Medien begründet. Die zunehmende Bedeutung des Fernsehens hin zum omnipräsenten Medium, die aufkommende Videokunst, die beginnende Medienästhetik und -theorie Marshall McLuhans, die Kybernetik sowie die sich entwickelnde Computerisierung, die 1969 mit dem ARPANET, dem Vorläufer des Internets, einen Meilenstein erreichte, kennzeichnen den kulturellen Umbruch dieser Zeit. Auch die Ausstellung im Museum of Modern Art kam nicht darum herum nur eine Retrospektive zu zeigen, sondern stellte auch kybernetische Arbeiten und Computerdrucke aus, die stellvertretend für dieses neue Zeitalter stehen sollten.

Abb. 23.2

„Das technische Bild, das maschinengestützte, -produzierte und -rezipierte Bild“, so Peter Weibel, „ist also das Ergebnis der industriellen maschinenbasierten und der postindustriellen informationsbasierten Revolution“.<sup>168</sup> Diese Revolution lässt sich in den Arbeiten jener Ausstellung indes schwerlich erkennen, denn es handelt sich vielmehr um die Visualisierung maschineller Prozesse. Dennoch deutet sich ein anderes Verständnis an, indem Kunst nicht mehr nur mit statischen Medien arbeitet, sondern als

---

165Kat. *The machine as seen at the end of the mechanical age* 1968.

166Tinguelys Arbeit wurde allerdings nur in Überresten ausgestellt, da sie sich bereits 1960 im Garten des Museum of Modern Art selbst zerstörte.

167Siehe: Benjamin 1974. In der englischen Übersetzung betitelt als „The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction“.

168Weibel 1995. S. 36.

ephemere Kunst einen anderen Betrachter erfordert.<sup>169</sup>

Nach Weibel kennzeichnet diese Medienkunst die Metapher der Tür, die das statische *aperta finestra* ablöst und „durch die der Beobachter in die Welt multisensorieller Ereignisfelder ein- und austreten kann. Das Bild wird zur Konstruktion kontextgesteuerter Ereigniswelten, die der Betrachter interaktiv verändern kann, da diese Bildwelt eine Welt der Variablen ist.“<sup>170</sup> Die elektronischen Bilder zeichnen sich so durch die Handlungsmöglichkeit des Betrachters aus; sie konstituieren keinen statischen Betrachter mehr, sondern einen aktiven, und darin eine dialogische Rezeption, die metamorph und prozessual ist; ein ästhetischer Anspruch der in nuce als Interaktion bezeichnet werden kann und seine technische Entsprechung im Interface hat.

Diese Anforderung und das Potenzial der Medienkunst entwickelte sich parallel zur Computertechnologie in den 1980er Jahren, sodass auch 1990 auf der *Ars Electronica*, dem wahrscheinlich wichtigsten europäischen Festival für Medienkunst, zum ersten Mal der Preis für interaktive Kunst vergeben wurde, um diesem neuen Aspekt Rechnung zu tragen. Was *Liquid Views* von solch reaktiven Environments, wie *Autohypnose* (1969-73) von der zeitweise mit Weibel zusammenarbeitenden Künstlerin VALIE EXPORT,<sup>171</sup> oder den closed-circuit-Installationen unterscheidet, ist aber nicht die Einbeziehung des Betrachters. In jeder dieser Arbeiten wird er in eine dialogische Beziehung zum Gegenüber – dem elektronischen Bild – gesetzt und hat die Möglichkeit, durch eine Handlung eine Reaktion seitens der Technik hervorzurufen. Der Unterschied liegt viel mehr im Grad des Handlungsfeldes, der nicht mehr reaktiv, sondern interaktiv ist. Söke Dinkla definiert den Interaktionsbegriff in ihrer Dissertation über die „Pioniere der interaktiven Kunst“ wie folgt:

„Im Unterschied zu diesem sehr weit gefaßten Begriff Interaktiver Kunst [der soziologischen Handlungstheorie] wird in dieser Arbeit die Beziehung ausschließlich für Werke verwendet, die den Computer einsetzen, um den Rezipienten in eine dialogartige Situation zu involvieren. Interaktion ist im Zusammenhang dieser Arbeit das Wechselspiel zwischen Mensch und digi-

169,„Der Betrachter verändert und verformt das digitale Bild live. Er wird Teil des Bildes, er sieht sich selbst im Bild. Der Betrachter bewegt das Bild, und das Bild reagiert auf die Bewegung des Betrachters. [...] Da die digitalen Bilder auf die Eingabe der Zuseher in Echtzeit reagieren, also zwischen Bild und Betrachter eine wechselseitige Interaktion besteht, können wir sie mit Eigenschaften lebender Organismen vergleichen und nennen sie daher lebende bzw. belebte Bilder. [...] Das Bild selbst wird zu einem dynamischen System aus Variablen. Das Verhalten dieser Variablen ist vom Kontext steuerbar.“ (Weibel 1995. S. 40).

170Weibel 1995. S. 40.

171Auch Oliver Grau sieht einen Einfluss der Kunstbewegung der 70er Jahre auf die Medienkunst: „Peter Weibel, der bereits in der *Anti-Kunst-Bewegung* der siebziger Jahre Akzente setzte, die auf eine Abschaffung des 'Fetisch Werk' zielten, zog aus dem sich abzeichnenden medialen Potenzial der Techno-Kunst die Hoffnung auf eine allgemeine Entmachtung des *Systems Kunst*.“ (Grau 2002. S. 176).

Abb. 24

talem Computersystem in *Echtzeit*.<sup>172</sup>

Nach Dinkla ist es die fast simultane Zeitspanne der Aktion und Reaktion, die „Echtzeit“, die die Medienkunstarbeiten als interaktiv kennzeichnet.<sup>173</sup> Dies ist aber ein technisch-orientiertes Verständnis von Interaktion, da so auch die kleinste Informationseinheit – der Binärcode, der nur zwischen Eins und Null, zwischen Richtig und Falsch unterscheidet – als Teil einer Interaktion verstanden werden kann. Damit wäre jede elektronische Arbeit potenziell als interaktiv zu bezeichnen, solange sie einen Rezipienten mit einbezieht. Was Dinkla dabei vernachlässigt ist die Dimension der Reaktion und der technischen Ausgabe, die ein Maß an Komplexität aufweisen muss, um dem Rezipienten eben auch einen Handlungsspielraum zu geben. Die simple Reaktion auf einen Impuls, solange sie zeitnah erfolgt, würde jedes Ein- und Ausschalten als interaktiv charakterisieren. Erst bei multiplen Optionen, auf die weitere Optionen folgen, verschimmt die mechanische Befehlsfolge des elektronischen Gegenübers und der Rezipient beginnt sich als gleichberechtigter und handelnder Dialogpartner wahrzunehmen. Konsequenterweise erfordert eine interaktive Arbeit daher nicht nur ein Eingabegerät, sondern auch ein Ausgabegerät, das diesen Grad der Komplexität zulässt, ein grafisches, akustisches oder anders wahrnehmbares Display.

Aufgrund dieser Anforderung wird der Begriff der Interaktion auch erst im Zuge einer technischen Entwicklung virulent. Hier ist Dinkla zu folgen, wenn sie den Whirlwind-Computer, der mit einer Kathodenstrahlröhre als Monitor ausgestattet war, von der zu dieser Zeit gängigen Praxis von Lochstreifen und -karten abgrenzt und ihn als „*erstes visuelles dynamisches interaktives Display*“ bezeichnet.<sup>174</sup>

Für die Interaktion ist also das Eingabegerät genauso wie das Ausgabegerät relevant. Dass der Monitor dabei das verbreitetste Ausgabegerät ist, liegt daran, dass er sowohl die Darstellung von Bildern als auch von Schrift zulässt und so eine intuitive, weil auf

---

172Dinkla 1997. S. 16.

173Oliver Grau betont die Bedeutung der Echtzeit: „Daher setzt die Interaktion eine logische Raum-Zeit-Einheit zwischen den zugrundeliegenden Datenquellen und dem Betrachter voraus.“ (Grau 2002. S. 172).

174 Vgl.: Dinkla 1997. S. 50 f. Weiter heißt es zur Bedeutung dieses Displays: „Die Verbindung von Computer und Kathodenstrahlröhre führte auch zum Einsatz des Lichtstiftes, mit dem es erstmals möglich war, Daten/Informationen in Echtzeit direkt im Computer zu manipulieren. Zeigte der Monitor beispielsweise ein Flugzeug in dem durch Radar überwachten Flugraum, so mußte nur ein Punkt auf dem Monitor, der dieses Flugzeug anzeigte, anvisiert werden, und der Computer verfolgte die weitere Flugbahn. Der Monitor wird hier nicht nur dafür genutzt, entfernte Ereignisse zu zeigen wie bei der Fernseh- und Radarübertragung, sondern dafür, über den Computer in physische Ereignisse einzugreifen. [...] Die interaktive Anwendung in Echtzeit über den Lichtstift führt zwei Dinge in den Umgang mit dem Computer ein, die vorher kaum denkbar waren und die der Funktionsstruktur des Computers scheinbar widersprechen. Automatismus, Komplexität der Rückkopplungsmechanismen, lange Rechenzeiten und ein unbekanntes Zeichensystem schienen einen unmittelbaren Umgang mit dem Computer auszuschließen.“ (Dinkla 1997. S. 50).

typischen Kommunikationsmustern beruhende, Interaktion begünstigt.

In *Liquid Views* übernimmt der Touchscreen die Funktion des Ein- und Ausgabegeräts. Dabei zeichnet er sich vor allem dadurch aus, dass er direkt mit dem visuellen Display des Bildschirms in Verbindung steht.<sup>175</sup> Schon allein die Tatsache, dass es sich bei einem Touchscreen um ein Kompositum handelt, verdeutlicht, dass hier Visualität und Taktilität verknüpft werden. Das Interface, das die Berührung registriert und weiterleitet (also der eigentliche Touchscreen) liegt dabei wie eine Folie über dem Monitor. Obwohl der Touchscreen so nur als reziprokes Konstrukt von Empfangsgerät und Sender zu verstehen ist, soll es erst einmal um die jeweiligen Bedingungen von Touch und Screen, beginnend mit den Eigenschaften der grafischen Oberfläche gehen.

### 3.1 Der Screen des Touchscreens – Die grafische Oberfläche als Interface

In der Halbzeitpause des *Super Bowl XVIII*, dem Sportereignis, das zu den zuschauerreichsten Fernsehausstrahlungen des Jahres gehört, schaltete die kalifornische Computerfirma Apple 1984 den Werbefilm für ihren neuen Computer *Macintosh*. Der Film zeigte eine trostlose gleichgeschaltete Masse, die uniform der Rede auf der Leinwand folgt. „Our unification of thoughts is more powerful a weapon than any fleet or army on earth. We are one people, with one will, one resolve, one cause.“, tönt es den Menschen entgegen. Der knapp einminütige Film endet mit der Zerstörung des Screens durch eine aus dem Grisaille der mise-en-scène hervorstechende junge Frau und dem Slogan: „On January 24th, Apple Computer will introduce Macintosh. And you'll see why 1984 won't be like '1984'.“.

Abb. 25

Der Werbefilm rekurriert auf den Roman *1984* von George Orwell, in dem Orwell die Vision eines totalitären Überwachungsstaats schildert, der von dem allgegenwärtigen 'Big Brother' kontrolliert wird. Allgegenwärtig sind dort die sogenannten 'Teleschirme', Apparate die als Kamera, Monitor und Lautsprecher sowohl Überwachungs- als auch Befehlsgerät sind. Apples *Macintosh*, so wird vermittelt, sei der Ausweg aus dieser trostlosen Dystopie. Statt Masse zu sein, ermögliche der *Macintosh* einen für die Masse erschwinglichen Heimcomputer; statt mit professionellen Wissen, ließe sich der *Macintosh* intuitiv bedienen; statt Objekt von Überwachung und Befehlen zu sein, würde der individuelle Nutzer selbst zum handelnden Akteur. Was Apple hier mit revolutionärem Pathos bewarb, war retrospektiv tatsächlich eine kleine Revolution des Computers; es

---

<sup>175</sup>Vgl.: Helander 1988. S. 470.

war die Entwicklung eines benutzerfreundlichen Interface, das nicht so sehr technisch neu war, sondern vielmehr mit den Wahrnehmungsschemata der Masse korrespondierte.<sup>176</sup> Weil sie sich intuitiv bedienen ließ, wurde die grafische Oberfläche des Computers auch doppeldeutig als „WIMP Interface“ bezeichnet: einerseits als Akronym für die wesentlichen Merkmale, aus denen sich das Betriebssystem zusammensetzte – den **W**indows, **I**cons, der **M**ouse-Steuerung und den **P**ull-down Menüs; andererseits als ironischer Kommentar der Tatsache, dass so nun auch jenen abschätzig als 'wimps' bezeichneten Amateuren die Bedienung eines Computers ermöglicht werden würde.<sup>177</sup>

Im Standardwerk „Handbook of Human-Computer Interaction“ wird das Interface-Design mit der Beherrschung künstlerischer Techniken verglichen: „This is an old problem of mastery but a new medium; good interfaces require designs that are *a match with the medium*.“<sup>178</sup> Wie die Ästhetiken verschiedene Ansprüche an die künstlerischen Gattungen stellen, so werden Interfaces hier als eine mediengerechte und zugleich mediendeterminierte Form des Zugangs verstanden. Dabei sind sie die Schnittstelle zwischen den Oberflächen zweier Systemen, Entitäten oder Ordnungen, für deren Qualität nicht die interne Beschaffenheit eines der beiden Systeme entscheidend ist, sondern die möglichst nahtlose Verbindung der äußeren Merkmale.

In einer so sehr allgemeinen Definition ließe sich in jedem Kunstwerk von einem Interface sprechen, da es immer eine Verbindung zwischen Werk und Rezipient geben muss: die Fassade in der Architektur, der Rahmen des Gemäldes oder allgemein der Duktus und die Farbe in der Malerei. Ein wesentliches Merkmal des Interface ist aber, dass es nicht einseitig ist, sondern eine face-to-face Kommunikation und Interaktion erlaubt. Deshalb ist die Kategorie des Interface insbesondere für interaktive Medienkunstarbeiten relevant, da hier das Eingabegeräte, das Human Input Device (HID), ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit ist.

Im Unterschied zum allgemeinen Interface, das jede Schnittstelle wie etwa auch zwischen externem Gerät und Computer einschließt, bezeichnet man mit dem HID nur eine spezielle Schnittstelle, nämlich eine solche, die die Kommunikation zwischen Maschine und menschlichem Benutzer ermöglicht. Die Abstufung kann von einer einfachen Tastatur bis hin zu einem technisch aufwendigen Datenanzug reichen und

---

176Zur Entwicklungsgeschichte des Computer bis zur Einführung des *Macintosh* siehe: Friedewald 1999.

177Vgl.: Friedberg 2009. S. 226.

178Helander 1988. S. 367.

obwohl HIDs eigentlich nur Signale des Benutzer umwandeln und an die Maschine weiterleiten, haben sie dennoch eine eigene materielle und mediale Qualität. Es ist eben ein Unterschied, ob man sich auf das System einer QWERTZ-Tastatur einlässt und den Anschlag spürt, per Mouse über die Oberfläche fährt und klickt oder mit dem Auge Icons fokussiert und per eyetracking auswählt. Im Gegensatz zur Lochkarte, durch die bis in die 1970er Jahre mit dem Computer kommuniziert wurde, sind HIDs nicht als Apparat zu verstehen, deren abstrakten Sprache erlernt werden muss. Interfaces, die eine Interaktion zwischen Mensch und Maschine erlauben, sind vielmehr intuitiv. In gewisser Weise verwirklichen sie den alten avantgardistischen Traum, die Kunst mit dem Leben zu vereinen, indem sich diese Schnittstellen nach den Bedingungen beider Welten, nach der realen des Benutzers und der virtuellen der Maschine, formen.

In der Frühphase des Computers lässt sich erkennen, wie unterschiedliche Ordnungen des digitalen Raums unterschiedliche HIDs erforderten. Das Betriebssystem *MacOS*, das Apple 1984 für den *Macintosh* entwickelte, war zwar nicht das erste Betriebssystem mit einer grafischen Benutzeroberfläche (GUI), aber mit seiner Schreibtisch-Konzeption und Funktionen wie den 'Pull-down-Menüs' oder dem 'Drag and Drop' wohl das

Abb. 26.1

einflussreichste.<sup>179</sup> Es ist unschwer zu erkennen, wie wegweisend dieses System war, denn der Aufbau oder die Icons sind noch heute in allen gängigen Betriebssystemen vorhanden. Zu dieser Zeit vertrieben andere Firmen noch Betriebssysteme mit einer textbasierter Oberfläche, wie das Betriebssystem *MS-DOS* von Microsoft. Unabhängig

von der internen Programmstruktur, war die Ordnung der Oberfläche und damit die des virtuellen Raums eine ganz verschiedene. Konnte man sich bei *MS-DOS* nur nacheinander durch ein Eingabenfolge von Text-Befehlen bewegen, bot *MacOS* hingegen ein neben-, über- und ineinander von Fenstern, Optionen und virtuellen Räumen.<sup>180</sup> Eine solche Ordnung verlangte dementsprechend nach einem räumlichen Eingabegerät, sodass mit dem *Macintosh* nicht nur eine neue Art von Betriebssystem eingeführt wurde, sondern auch die haptische Mouse ein elementarer Bestandteil des HID wurde.

Abb. 26.2

1985 veröffentlichte Microsoft sein grafisches Betriebssystem „Windows™“ und unterstrich mit diesem metaphorischen Verweis, den räumlichen Anspruch an die virtuelle Welt. Zwar wurde die Metapher des Fensters schon vor Microsofts *Windows* benutzt,

---

<sup>179</sup>Bereits 1981 brachte die *Xerox Corporation* mit dem *Xerox Star 8010* einen Heimcomputer mit Technologien wie dem GUI oder Mouse heraus, die bis dahin Militär und Forschung vorbehalten war. Auch Apple vertrieb bereits 1983 mit dem *Apple Lisa* einen Computer mit GUI und Mouse, der aber wegen des Preises von 10.000 \$ nicht als Massenware geeignet war.

<sup>180</sup>Dies aktualisiert in gewisser Weise die Differenz, die Lessing für die Sprache und das Bild beschreibt.

doch mit dem Markennamen wird *Windows* zur Leitmetapher eines neuen (Leit-) Mediums. Anne Friedberg versteht diese „figure of the window as a key measure of epistemic changes in representational systems from painting to photography to moving-image media and computer display.“<sup>181</sup>

Friedberg bezeichnet den Monitor noch immer als Fenster, weil er den Blick auf den virtuellen Desktop eröffnet, dabei versammelt er doch vielmehr unterschiedliche Fenster, eben *Windows*. Mehrere Fenster können hier gleichzeitig geöffnet sein; sie können unterschiedliche Größen haben, sie sind beweglich, sie können sich gegenseitig überlappen und unterschiedliche Programme laufen lassen. Obwohl der Betrachter sowohl im zentralperspektivischen Bild der Renaissance als auch vor dem Computermonitor einen festen Standpunkt hat, eröffnet sich ihm im Unterschied zum *aperta finestra* bei den digitalen Windows nicht nur ein Raum, sondern viele: „The 'window' trope is emblematic of the collapse of the single viewpoint; it relies on the model of a window that we don't see through, windows that instead overlap and obscure, and are resizable and moveable.“<sup>182</sup> Damit beschreibt Friedberg das Interface, vergleichbar mit Weibels metaphorischer Tür, als Zugang zu einem Raum, der nicht einer linearen Ordnung unterliegt, sondern einer sphärischen, wie auch Oliver Grau sie für den 360°-Illusionsraum beschreibt.<sup>183</sup> Abb. 26.3

Den virtuellen Raum von Fleischmann/Strauss' *Home of the Brain – Stoa of Berlin* (1992) betritt man mit einem Datenhelm und -handschuh. Auf einer quadratischen Grundfläche versammelt dieser Raum verschiedene Positionen der Medientheoretiker Paul Virilio, Marvin Minsky, Joseph Weizenbaum oder Vilém Flusser. Jedem dieser Denker ist eines der vier Häuser gewidmet und ist zusätzlich ein Element, eine Farbe und ein Geräusch zugeordnet, was „eine zwingende Assoziation an die Weltmodelle der Elementenlehre hervorruft.“<sup>184</sup> Obwohl der Raum auf einer euklidischen Ordnung basiert, ist dieser 'Versammlungsplatz der Gedanken' nicht zentralistisch wie Brunelleschis Bild der Piazza vor *San Giovanni*, sondern man kann durch den Raum von *Home of the Brain* flanieren oder gleichsam surfen und ihn erforschen.<sup>185</sup> Der Datenraum Abb. 27.1 Abb. 27.2

181Friedberg 2009. S. 5.

182Friedberg 2009. S. 228.

183Als immersive Räume versteht Grau Räume, „die den Betrachter zu 360° umschließen und den Eindruck vermitteln, sich an einem anderen, als dem tatsächlichen eingenommenen Aufenthaltsort zu befinden – mithin eine artifizielle Welt formulieren – existieren in etlichen prägnanten wie bedeutsamen Beispielen verschiedener Epochen – lange vor dem Panorama. Es sind Illusionsbilder, die nicht nach Art eines Zyklus eine sukzessive Szenenfolge bieten, sondern, wie das Panorama, den Betrachter in eine raum- und zeiteinheitliche Darstellung versetzen.“ (Grau 2002. S. 25 f.).

184Grau 2002. S. 157.

185Diese Verbindung von virtuellem Raum und Internet findet seine Entsprechung in der bildlichen

bildet ein neues Modell von Öffentlichkeit, das eines *global villages*,<sup>186</sup> das nicht mehr durch ein Guckloch gesehen werden kann, sondern das durch Datenhelm und -handschuh immersiv und multisensoriell erfahren werden muss. Diese ganzheitliche Einbeziehung des Benutzers erweitert den geometrischen Raum und macht ihn zu einem n-dimensionalen, der zwar nicht hypertextuell ist, aber, indem er die realen Grenzen auflöst, virtuell.

Die Betrachtersituation in *Liquid Views* ist auch keine hypertextuelle, sondern zunächst eher eine perspektivische. Dem virtuellen Spiegelbild steht ein Betrachter gegenüber, der eben auch im Blickwinkel der Kamera stehen muss. Die immersive Wirkung des Monitorbildes wird gleichzeitig noch durch die Wasserklänge und die Raumwirkung unterstützt. Dennoch lässt sich der Screen hier nicht mehr als transparentes Fenster verstehen, im Gegenteil, die Bildfläche zeichnet sich durch Opazität und digitale Konstruiertheit aus.<sup>187</sup> Denn das Bild auf dem Monitor ist nur Produkt bzw. Visualisierung des eigentlichen Rechenprozesses der Software, die nicht zu sehen oder erkennbar ist.<sup>188</sup> Nähert man sich seinem Spiegelbild und berührt den Touchscreen, dann verflüssigt sich das virtuelle Gegenüber. In diesem Moment zeigt sich, dass der vermeintlich immersive Spiegel nur Teil der algorithmischen Bildgeneration ist. Was auf dem Screen zu sehen ist, lässt sich so nicht mehr mit Frank Stellas Worten „What you see is what you see“<sup>189</sup> beschreiben, sondern, wie es für WYSIWYG-Editoren gilt,<sup>190</sup> was man sieht ist (nur) das Ergebnis eines Rechenprozesses, dessen Variable der Betrachter ist.

Diese Beziehung zwischen der perspektivischen Methode und Berechnung virtueller Welten führt Niklas Roy in seiner Skulptur *Grafikdemo* (2004) auf eine recht triviale, Abb. 28.1

---

Benennung von Internet-Browsern wie Microsofts *Internet Explorer* oder Apples *Safari*, die eine Erforschung des virtuellen Terrains Internet suggerieren.

McLuhan konstatiert in diesem Zusammenhang ähnliches über den Betrachter: „Der Betrachter von Renaissance-Kunst wird systematisch außerhalb des Erlebnisrahmens gestellt. Eine Piazza für alles, und alles an seiner Piazza. Die instantane Welt elektronischer Informationsmedien beteiligt uns alle, und zwar alle zugleich. Keine Distanzierung, kein Rahmen ist möglich.“ (McLuhan 1984. S. 53).

186„Die neue elektronische Interdependenz formt die Welt zu einem globalen Dorf um.“ (McLuhan 1984. S. 67).

187Vgl. hierzu Friedberg 2009. S. 231: „For Alberti, the metaphor of the window implied direct, veridical, and unmediated vision, transparency of surface or aperture, and transmitted light. The computer 'window' implies its opposite: the visual field seen through a computer 'window' is rarely direct [...]; it is mediated to a high degree through its proprietary or trademarked 'software'; and its representational function is highly iconic.“

188Der Programmcode war zugänglich, wurde aber in C++ geschrieben.

189Frank Stella im Gespräch mit Bruce Glaser. Vgl.: Glaser 1995. S. 158.

190Das Akronym „WYSIWYG“ steht für „What you see is what you get“. Hiermit werden Editor-Programme bezeichnet, die ein Dokument während der Bearbeitung in Form der letztlichen Ausgabe anzeigen.

aber zugleich augenfällige Weise vor. Im Gehäuse eines alten Commodore Computers ist die Plastik einer Teekanne installiert, die wie ein Drahtgittermodell aussieht. Wie eine 'wirkliche' Computeranimation lässt sich diese Plastik durch Tastendruck um seine Achsen drehen. Dem Betrachter ist erst auf den zweiten Blick klar, dass es sich hierbei um ein reales Objekt und nicht um ein CAD-Modell<sup>191</sup> handelt. Im Vergleich zu einer Studie von Menschenköpfen Albrecht Dürers, in der er die geometrischen Prinzipien der Perspektive auf Körper anwendet, indem er die Volumen einzig durch Polygone darstellt, wird die Analogie dieser beiden Verfahren deutlich. Beide Arbeiten beziehen sich mit ihrer Gitterstruktur auf eine visuelle Ordnung, die Weibel auf Descartes' analytische Geometrie zurückführt.<sup>192</sup> Weibel bezieht sich hier nur auf den virtuellen Raum des Monitorbildes, doch der Raum des Betrachters, der Raum vor dem Monitor ist in interaktiven Arbeiten ebenso relevant. Vergleichbar dem stereoskopischen Verfahren Dalís, arbeiteten Fleischmann/Strauss daher bei *Rigid Waves* (1992-93) mit einem distant-tracking-Sensor, der die Betrachter-Raum-Relation in die Bildgenerierung einbezieht.<sup>193</sup>

Abb. 28.2

Abb. 29

*Rigid Waves*, das zeitgleich mit *Liquid Views* entstand und ebenfalls auf den Narziss-Mythos rekurriert, behandelt den Einfluss der Betrachtungssituation für die Bildgenese. Doch anders als bei Dalí, bei dem sich die Metamorphose des Narziss simultan mit der Bildnäherung entwickelt, werden Bewegung und Zeit in *Rigid Waves* fragmentiert. Obwohl es sich um eine closed-circuit-Installation handelt, die das Kamerabild des Betrachters spiegelbildlich auf einer gerahmten Projektionsfläche darstellt, negiert die Arbeit eine Spiegelsituation, weil das Bild zeitversetzt, verschwommen oder verzerrt erscheint. Diese Bildstörungen werden durch distant-tracking und den Algorithmus generiert, bis das Bild bei naher Betrachtung zersplittern lässt. Die Diskrepanz von Handlung und animierter Darstellung evoziert so keine Täuschung des Betrachters, sondern macht vielmehr die Differenz von Selbstbild und medialem Bild deutlich.

In *Liquid Views* werden hingegen zwei Bildebenen kombiniert, indem die Aufnahme

191CAD ist ein Akronym für „computer-aided design“ und bezeichnet die grafische Zeichnung mittels einer Computer-Software.

192„Für die Kunst des bewegten Bildes gehört selbstverständlich Descartes zu den naturwissenschaftlichen Vätern. [...] vor allem wegen der von ihm 1637 begründeten analytischen Geometrie, der Verwandlung von Raum- und Flächenbeziehung in Zahlenrelationen, d.h. der Digitalisierung bzw. Mathematisierung des Raumes, am besten verdeutlicht durch das cartesianische Koordinatensystem, wo jedes Ereignis im Raum durch die x,y und z-Achsen lokalisiert werden kann. Dieses Koordinatensystem ist die Grundlage heutiger Computergrafik und -animation.“ (Weibel 1995. S. 36).

193D „Das Stereoskop ist ein wichtiger kultureller Schauplatz, auf dem der Bruch zwischen Greifbarkeit und Sichtbarkeit einzigartig evident wird.“ (Crary 1990. S. 30).

der Kamera und das Bild des steinigen Quellengrunds in einen Bildraum montiert werden. Ähnlich wie Alberti es für das *circumscriptio* beschreibt, wird die Aufnahme des Kopfes ausgeschnitten und vor den Hinter- bzw. Untergrund gesetzt. Obwohl so eine Tiefen- und Raumwirkung suggeriert wird, ist dies doch nicht weiter von Belang, denn die Zerstörung, das Zerfließen des Bildes geschieht in der Bildfläche. Die Wellen – auch wenn sie selbst durch Licht- und Schattenwurf oder ihre Form eine eigene Körperlichkeit besitzen – unterscheiden nicht zwischen Porträt und digitalem Bild.<sup>194</sup>

Anders als in *Rigid Waves*, wo die digitale Bildmanipulation von vornherein augenfällig ist, da jede Bewegung zur Bildstörung führt, wird sie bei *Liquid Views* erst bei der Berührung des Touchscreens evident. In diesem Moment der Wahrnehmungsverfremdung wird die Erfahrung von der Gemachtheit oder Berechenbarkeit des (technischen) Bildes umso intensiver, statt nur den Effekt eines digitalen Zerrspiegels hervorzurufen. Die Gemachtheit des Bildes verweist darin gleichzeitig auf den „Code“,<sup>195</sup> der eigene technisch-mediale Anforderungen besitzt. Denn genau wie für Baudelaire das 'geschlossenen Fenster' eigene Qualitäten hat, so hat der digitale Apparat, der Rechner, der Touchscreen und der Monitor diese eben auch. Im Sinne Martin Heideggers ist das digitale Bild dem Algorithmus vor-gestellt und ver-stellt den Blick auf die eigentliche Herstellung.<sup>196</sup> Diese Gestelltheit des Bildes, wie sie bei Roys *Grafikdemo*, dem Gitternetz der *Mappamundi* oder Mat Collishaws *Narcissus* augenfällig ist, indem bei letzterem der Selbstauslöser in der Hand gehalten wird, wird bei *Liquid Views* in jenem Moment evident, in welchem das Monitorbild durch die Berührung verschwimmt. Das Heideggersche „Ge-stell“ ist, für die Medienkunst, so als das Interface zu begreifen. Dass Weibel die grafische Oberfläche der digitalen Medien auf Descartes bezieht, mag nachvollziehbar sein, die damit verbundene Subjekt-Konstruktion des „Cartesian perspectivalism“<sup>197</sup> bezieht sich jedoch immer noch auf die Vorherrschaft des Visuellen. Die grafische Oberfläche ist indes nur eine spezielle Form des Interface, das Tasten ist in der Medienkunst hingegen elementar.<sup>198</sup> Es ist daher fraglich, inwiefern man beim

---

194Der Algorithmus von *Liquid Views* setzt sich aus drei Bestandteilen zusammen: dem Umwandeln des Kamerabildes in eine digitale Struktur; das Auslesen der Touchscreen-Information; die Darstellung des Teiches, die Struktur des Kamerabildes und die Informationen des Touchscreens, die das Monitorbild integriert und animiert werden.

195„Fotos, Filme, Videos und überhaupt alle technischen Bilder werden von Apparaten hergestellt, welche objektive Erkenntnis programmgemäß kodifiziert. Nur wer diesen Code kennt, kann solche Bilder tatsächlich entziffern.“ (Flusser 1997. S 76).

196Vgl.: Heidegger 2010. S. 64.

197Wie Anm. 5.

198Siehe hierzu: Flusser 1985. S. 23: „Doch die zu ballenden Punktelemente sind weder faßbar noch sichtbar, noch begreiflich: Sie sind nicht in den ballenden Griff zu bekommen, es sei denn mit Hilfe von Vorrichtungen, welche in die Punkthaufen hineingreifen können. Diese Vorrichtungen heißen

Rezipienten der digitalen Medien noch von Descartes' denkendem Subjekt ausgehen kann, denn es handelt sich doch vielmehr um ein multisensorisches Subjekt, das sich durch ein 'tango, ergo sum' definiert.<sup>199</sup>

Selbst Weibels interaktive Installation *Das tangible Bild* verdeutlicht diese Dimension für die digitalen Bilder. Vom technischen Aufbau unterscheiden sich diese Arbeiten kaum von *Liquid Views*, denn auch bei Weibel wird der Betrachter von einer Kamera aufgenommen und simultan an eine Wand – nicht auf den Monitor – projiziert. Dieser kann nun an einem 'Gummi-Screen' durch Berührung die Oberfläche eindrücken und die Projektion so simultan verzerren. Vergleichbar mit Albertis *velum* ist das Interface hier in gleichgroße Quadrate unterteilt, doch anders als das *velum*, das zweidimensional ist und einen Bildraum lediglich konstruiert, verlagert der 'Gummi-Screen' den Raum in die dritte Dimension des Betrachtterraums, indem es auf den Druck und damit auf die (räumliche) Bewegung des Betrachters reagiert. Abb. 30

Anders als der Touchscreen in *Liquid Views*, der sich unmerklich über den Bildschirm legt, erfährt der Benutzer von *Das tangible Bild* durch die Materialität des 'Gummi-Screens', dass zwischen ihm und dem Datenraum eine weitere (Ober-)Fläche, ein Interface liegt. Sie ist der Zugang zum enigmatischen Datenmeer<sup>200</sup> des binären Codes, indem es ihn in ein lesbare Schema überträgt; sie erfüllt dieselbe Funktion wie die Seekarten der Renaissance, die das Terrain der Meere befahrbar machten. Doch statt Küstenverläufe oder Städte sind es nun Icons und Ordner, die, vergleichbar den abstrakten Zeichen einer Karte, der Orientierung dienen. Dementsprechend spricht man bei der Vorortung auf dem Screen von *mapping* bzw. *bitmapping* bei grafischen Darstellungen.

Wie *Das tangible Bild* aufzeigt, kann man die Ordnung des Interface so in einer direkten Tradition von Alberti verstehen,<sup>201</sup> und genau genommen kann man sie auch nur so verstehen, denn diese Oberfläche setzt sich aus einzelnen Pixeln zusammen, die für sich genommen nur eine geringe Information – im geringsten Fall ein Bit – besitzen und erst durch den Benutzer zu einer Karte imaginiert werden.<sup>202</sup>

---

Tasten.“

199Das Verb 'tangere' wird hier in seiner semantischen Doppeldeutigkeit im Sinne von 'berühren' als auch von 'berührt sein' verstanden, was sowohl die taktilen als auch die immersiven Qualitäten solcher Arbeiten wie *Liquid Views* einschließt.

200Siehe hierzu: Bickenbach 2009. S. 35 ff.

201„The grid of Alberti's *velo* forms a direct antecedent to the 'bit-mapped' computer screen where picture elements – pixels – are 'mapped' onto digital 'bits'.“ (Friedberg 2009. S. 39).

202Vgl. Flusser 1985. S. 31: „Worauf es hier jedoch ankommt, ist der allen technischen Bildern gemeinsame Grundcharakter: näher betrachtet, erweisen sie sich allesamt als aus Punktelementen komputiert eingebildete Flächen.“

In der bekannten Arbeit *Legible City* (1989) des australischen Medienkünstlers Jeffrey Shaw wird dieses Mapping des Besuchers ganz wörtlich thematisiert. Der Besucher sitzt dabei auf einem fest installierten Fahrrad und schaut auf eine Projektion, die wahlweise virtuelle Ansichten von Manhattan, Amsterdam oder Karlsruhe darstellt. Durch das Treten der Pedale kann er nun frei durch die jeweilige Stadt radeln. Dabei bestehen die Straßenzüge nicht aus Häusern, sondern aus überdimensionierten Wörtern, die sich je nach dem gewählten Weg zu unterschiedlichen Sätzen und Erzählsträngen zusammensetzen.

Shaws Installation ist nicht wegen seines Interface interessant – dieses steht mit dem festen Standpunkt und der perspektivischen Flucht des Bildes in einer klassischen Tradition<sup>203</sup> –, sondern weil Interaktion hier als Bewegung in einem virtuellen Raum verstanden wird. Das Interface ist dabei ein Vehikel, das Fahrrad.

Es ist dennoch nicht ganz zutreffend, bei *Legible City* von einer Stadt zu sprechen, denn die (gesamte) Stadt ist höchstens als Datenbank vorhanden. Was sichtbar wird, sind nur Fragmente einer Stadt, die sich ja nach dem Verhalten des Benutzers zu unterschiedlichen 'Pfadern' zusammensetzen. Doch statt vom Benutzer zu sprechen wäre die Bezeichnung des Betrachters als *Entdecker*<sup>204</sup> viel treffender, denn er benutzt die Arbeit nicht nur, er definiert durch seine Interaktion einen 'ästhetischen Raum'. Wie die frühneuzeitlichen Seekarten, setzt die *Legible City* den Rahmen, innerhalb dessen man sich bewegen kann. Die Bewegung und der Weg, den man in der Virtualität zurücklegt, lassen einen Raum erst entstehen. Bei Shaw wird dieser Aspekt durch die verschiedenen sprachlichen Syntagmen und Erzählungen deutlich, die durch das Befahren des virtuellen Raums entstehen. So gesehen ist auch die semantische Konnotation von *Legible City* und dem Fahrrad-Interface zu dem Begriff *velocity*, dem englischen Fachterminus für Geschwindigkeit, nicht ganz zufällig, sondern ein Verweis auf Bewegung als ästhetisches Potenzial. In *Liquid Views* wird dies hingegen durch die closed-circuit-Situation erreicht. „Das virtuelle Spiegelbild“ kann nur dann und nur solange bestehen, solange es ein Gegenüber hat, solange dieses Gegenüber in diese virtuelle Welt eintaucht und sie von ihm entdeckt wird; die Temporalität der Echtzeit ist dann auch immer mit einer Anwesenheit verbunden.

203Boissier verweist in einem anderen Zusammenhang auf diese paradoxe Situation von neuen Medien und klassischen Wahrnehmungstraditionen: „Ein weiterer Aspekt desselben Paradoxons: Die Schnittstelle, durch die der Benutzer mit dem Virtuellen verbunden ist, ist ein Vehikel, das das Navigieren, Reisen, Erforschen ermöglicht. Das moderne interaktive Subjekt, das von der Trägheit erfaßt wurde, sieht die Welt vor seinen Augen defilieren.“ (Boissier 1995. S. 377).

204Siehe: Anm. 185.

Dieser virtuelle Ort bei Shaw ist genauso ambivalent wie das Spiegelbild des Narziss. Wenn Michel Foucault den Spiegel als Ort und Nicht-Ort zugleich beschreibt, der einen unwirklichen Raum hinter der Oberfläche aufzeigt, zugleich aber auch immer auf den wirklichen Raum vor dem Spiegel zurück deutet,<sup>205</sup> dann verweist er genau auf diese Unschärfe solcher interaktiven Installationen. Einerseits ist der virtuelle Raum programmiert und errechenbar, andererseits generiert er sich für und durch den Benutzer immer nur in Fragmenten. Im Unterschied zum mimetischen Raum der Renaissance oder einem diegetischen Raum im Film negiert der virtuelle Raum seine Künstlichkeit, indem er keine formale, sondern eine performative Referenz hat. Statt sich auf das Ideal einer äußeren Referenzwelt zu beziehen, hat das Virtuelle seinen Bezugspunkt in dem Betrachter. Virtualität definiert sich eben nicht dadurch, dass sie sich von einer Realität abgrenzt, sondern dadurch, dass sie von der Präsenz eines Betrachters abhängig ist.<sup>206</sup> Die Virtual Reality zielt dementsprechend auf die perfekte Simulation, die kontinuierliche Interaktion und die Intensität der Wahrnehmung.<sup>207</sup> Bei *Rigid Waves* scheitert dieser Anspruch, indem sich die Bildstörungen vor ein reales Bild stellen; die GUIs, die sich genauso opak vor den Rechenprozess stellen, versuchen diesem Anspruch hingegen gerecht zu werden, indem sie sich mit ihrem 'Desktop' auf die reale Welt beziehen und die Abstraktion des binären Codes verschleiern.

Das Interface ist damit eine zentrale Kategorie der Medienkunst, da es die Schnittstelle zwischen Realem und Technisch-Medialem bezeichnet, und es die Differenz beider Welten so offenkundig werden lässt. Aus diesem Grund sind die Begriffe der Echtzeit und der Interaktion gerade essentiell für die Medienkunst. Albertis fixierte zentralper-

---

205. „Der Spiegel ist nämlich eine Utopie, sofern er ein Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut; ich bin dort, wo ich nicht bin, eine Art Schatten, der mir meine eigene Sicherheit gibt, der mich mich erblicken läßt, wo ich abwesend bin: Utopie des Spiegels. Aber der Spiegel ist auch Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme; vom Spiegel aus entdecke ich mich als abwesend auf dem Platz, wo ich bin, da ich mich dort sehe;“ (Foucault 1990. S. 39).

206. Siehe hierzu auch Grau 2002. S. 172: „Im Gegensatz zur perspektivischen Darstellung auf der zweidimensionalen Bildfläche offerieren sich sukzessiv polyvariante Blickpositionen. Der Betrachter wird zum essentiellen Bestandteil der künstlichen Welt, die er nicht nur beobachtet, die nicht nur auf ihn reagiert, sondern durch die Aktion erst ausgelöst wird.“

207. „Das Bild im Spiegel – könnte das Reale ihm gegenüber nicht entbehren und natürlich auch nicht die nachdenkende Oberfläche selbst. Das ist das Paradoxe am Virtuellen, das es hervorzuheben gilt: das Paradoxe einer verstärkten Präsenz, die noch prägnanter ist als die des klassischen Bildes, das sich wahrhaftig auf Bildern und Bildschirmen zeigt.“ (Boissier 1995. S. 371). Zur Problematik der Konzeption des Virtuellen schreibt Boissier: „Einerseits ist es gerade die Forschung über die Auswirkung der Präsenz des *Flüssigsten*, d.h. der besten Qualität multisensorieller Wahrnehmung und der sofortigen Intervention des Operateurs. Andererseits ist es die Tatsache, daß diese Vorrichtungen hauptsächlich dazu bestimmt sind, eine virtuelle Präsenz in einem virtuellen Syntheseraum, aber auch in einem weit entfernten realen Raum zu liefern.“ (Boissier 1995. S. 373).

spektivische Malerei konnte dies nicht leisten, hatte sie doch das weit größere Problem, erst einmal eine dritte Dimension zu erschließen.

Bei Echtzeit-Interaktion erweitert sich der Raum schließlich um die zeitliche Dimension und die Differenz von Virtualität und Realität wird immer geringer. Dies ist nun der paradoxe Anspruch der Virtual Reality, dass sie danach strebt, diese Differenz von Virtuellem und Realem aufzuheben.<sup>208</sup> Dementsprechend streben die interaktiven Arbeiten danach das Albertische Diktum vom „Umarmen des Bildes“ zu verwirklichen und durch sensorische Interfaces zu erreichen. Im Folgenden soll es daher um die Umsetzung dieses Anspruches gehen und insbesondere darum, welche taktilen Qualitäten der Touchscreen bei *Liquid Views* besitzt und ob man hier immer noch von Virtuellem und Realem sprechen kann oder ob man sich stattdessen vielmehr einer „Mixed Reality“<sup>209</sup> gegenüber sieht.

### **3.2 Der Touch des Touchscreens – Berührung als Zugang oder Trackball vs. Eyeball**

„Denn interaktive Systeme sind elektronische Veräußerungen und Metaphern für unsere taktilen Sinnesqualitäten, während Buchdruck, Malerei, Fotografie, Film und Fernsehen Projektionen und Metaphern unserer visuellen Sensibilität sind“<sup>210</sup>

Derrick de Kerckhove

In seinem viel zitierten Aufsatz „Touch versus Vision. Ästhetik neuer Technologien“ beschreibt Derrick de Kerckhove die Aktualisierung der Wahrnehmung durch die technologischen Entwicklungen und konstatiert, dass mit der zunehmenden Präsenz elektronischer und digitaler Bilder eine Renaissance der Propriozeption, des Taktilen und der Körperlichkeit verbunden ist.<sup>211</sup> De Kerckhove geht dabei von einer Vorherrschaft des Visuellen aus, des „scopic regime“, wie Martin Jay es nennt, die sich durch die Dominanz der Sprache seit der Erfindung des Buchdrucks manifestiert hat, und die durch die neuen, elektronischen Medien abgelöst werde.<sup>212</sup> Mit diesem Verständnis

---

208Siehe auch: Boissier 1995. S. 370 f.: „Etwas Virtuelles wäre ohne seine Zugangsmodalitäten gar nicht vorstellbar. So gesehen ist das Virtuelle – und das besagt seine Etymologie – ein Kräftesystem, dessen Aktualisierungsbedingungen realisiert werden. [...] Das Bild im Spiegel – oder auf der anderen Seite des Spiegel – könnte das Reale ihm gegenüber nicht entbehren und natürlich auch nicht die nachdenkende Oberfläche selbst. Das ist das Paradoxe am Virtuellen, das es hervorzuheben gilt: das Paradoxe einer verstärkten Präsenz, die noch prägnanter ist als die des klassischen Bildes, das sich wahrhaftig auf Bildern und Bildschirmen zeigt.“

209Vgl.: Grau 2002. S. 186.

210Kerckhove 1993. S. 155.

211Kerckhove 1993. S. 139 ff.

212„Im Westen blieb Propriozeption tendenziell in einer komplementären oder untergeordneten

bezieht sich de Kerckhove auch auf Marshall McLuhan und dessen berühmten Ausspruch „The medium is the message“.<sup>213</sup>

McLuhan pointiert mit diesem Ausspruch, dass Medien, insbesondere die elektrischen Medien,<sup>214</sup> nicht nur einen Inhalt transportieren, sondern in ihrer Medialität selbst Bedeutung generieren. Gerade das elektrische Licht, insofern es nicht als ein anderes Medium - wie etwa die (Leucht-)Schrift - verstanden wird, exemplifiziert für McLuhan die medialen Qualitäten, da durch die Beleuchtung neue Räume und Situationen erst geschaffen werden, die das menschliche Sein und die Handlung konstituieren.<sup>215</sup>

Vergleichbar mit Walter Benjamin, der mit dem technisch-reproduzierbaren Kunstwerk eine Veränderung des Apperzeptionsapparats verknüpft,<sup>216</sup> spricht auch McLuhan von einer tiefgreifenden Strukturveränderung der Raum- und Denkmuster, die durch die elektr(on)ischen Medien initiiert wird:

„In the mechanical age now receding, many actions could be taken without too much concern. Slow movement insured that the reactions were delayed for considerable periods of time. Today the action and the reation occur almost at the same time. We actually live mythically and integrally, as it were, but we continue to think in the old, fragmented space and time patterns of the pre-electric age.“<sup>217</sup>

Statt eines fragmentarischen und seriellen Raumes und den damit verbundenen Denkmustern, wird das Paradigma des „elektrischen Zeitalters“ hier durch Gleichzeitigkeit,

---

Beziehung zur Visualisierung, da sie in ihrer eigenen Entwicklung durch die distanzierende und desensorialisierende Wirkung der Literatur behindert wurde. Ich meine damit, daß die Mehrzahl der Menschen von den Gewohnheiten des Lesens geführt wurden, abstrakte Zeichen in vornehmlich visuelle Bilder zu übersetzen und sowohl sich selbst wie die eigene Position im Raum ausgehend von einem Blick-Punkt wahrzunehmen.“ (Kerckhove 1993. S. 139).

Auch Flusser beschreibt eine Ablösung der sprachlichen Denkmuster durch die technischen Bilder, bezieht dies aber auf die syntaktische Ordnung, wie sie etwa, wie in Kapitel 2.3 erwähnt, auch Lessing für die Literatur hervorhob: „Lineare Texte haben ihre dominante Stellung als Träger der lebenswichtigen Informationen nur etw viertausend Jahre lang eingenommen. [...] Und selbst während der relativ kurzfristigen Vorherrschaft der Texte haben die Bilder weitergewirkt und die Textvorherrschaft dialektisch streitig gemacht. So daß man angesichts des gegenwärtigen emportauchenden Universums der technischen Bilder das folgende zu sagen versucht ist: Die linearen Texte haben im Dasein der Menschheit nur eine vorübergehende Rolle gespielt, die 'Geschichte' war nur ein Zwischenspiel, und wir sind gegenwärtig dabei, in die 'normale' Lebensform zurückzukehren...“ (Flusser 1985. S. 9).

213Siehe hierzu McLuhan 2010. S. 7-23.

214McLuhan gebraucht den Begriff 'elektrische Medien' nicht im Sinne neuer Medien, sondern bezeichnet damit alle elektrischen Mittler, die einen Impuls transportieren.

215Vgl.: McLuhan 2010. S. 8 f. „Whether the light is being used for brain surgery or night baseball is a matter of indifference. It could be argued that these activities are in some way the 'content' of the electric light, since they could not exist without the electric light. This fact merely underlines the point that 'the medium is the message' because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action. [...] For electric light and power are seperate from their uses, yet they eliminate time and space factors in human association exactly as do radio, telegraph, telephone, and TV, creating involvement in depth.“

216Benjamin 1974. S. 464.

217McLuhan 2010. S. 4.

Omnipräsenz und rhizomatischer Vernetzung charakterisiert. Das Medium ist damit nicht nur *Botschaft/Message*, sondern, wie McLuhan sein berühmtes Aperçu reformulierte, auch *Massage*.<sup>218</sup> Damit betont er nicht mehr nur die Erweiterung des Visuellen hin zu einem „multiple viewpoint“,<sup>219</sup> sondern auch, dass die neuen, elektronischen Medien eine ganzkörperliche Erfahrbarkeit einfordern und einen multisensorischen Wahrnehmungsapparat konstituieren. Berührung und Sensorik sind bei McLuhan daher keine Termini, die sich – wie de Kerckhoves Propriozeption – einzig auf die Taktilität beziehen, sondern der „touch“ bezeichnet hier eine immersive Berührung.<sup>220</sup>

„The extension of man“, so der Untertitel von McLuhans Hauptwerk „Understanding Media“,<sup>221</sup> pointiert McLuhans Verständnis von Medien und der epistemischen Geltung für den Menschen: sie sind eine Verlängerung, ein Werkzeug, eine Erweiterung des Menschen, die stellvertretend für ('pro') ein Körperteil aufgestellt ('thesis') werden, es so ersetzen. Wie etwa das Fernsehen, kompensieren die Medien die menschlichen Sinne nicht nur, sondern verbessern sie aufgrund ihrer Anorganik vermeintlich sogar, indem sie etwa erlauben, das räumliche *Ferne* zu *sehen*. Doch zugleich sind diese Erweiterungen auch eine Amputation, weil das Organische, das die Prothese ersetzen soll, erst einmal entfernt oder ab-geschnitten ('am-putare') werden muss. Dass das Ambivalente, die Grenze und das Veränderliche ein wesentliches Merkmal des Narziss-Mythos sind, haben die diversen künstlerischen Bearbeitungen bereits gezeigt. Doch dass McLuhan seine Medientheorie am Narziss-Mythos exemplifiziert, begründet er mit der etymologischen Verwandtschaft des griechischen *Narcissus*, dem mythologischen Jüngling, und *narcosis*, der Betäubung oder Narkose.<sup>222</sup> Vor dieser Folie interpretiert er den Mythos neu:

„This is the sense of the Narcissus myth. The young man's image is a self-amputation or exten-

218,„Seit der Renaissance hat der westliche Künstler seine Umwelt hauptsächlich mittels visueller Kategorien wahrgenommen. Dabei beherrschte das Auge des Betrachters alles. Seiner Raumvorstellung entsprach eine Perspektivprojektion auf eine in formale Einheiten der Raummessung unterteilte Ebene. Er akzeptierte die Vorherrschaft der Vertikalen und der Horizontalen – der Symmetrie – als eine unbedingte Voraussetzung jeglicher Gestaltung. Diese Ansicht ist tief im Bewusstsein der westlichen Kunst verwurzelt. Primitive und voralphabetische Menschen vereinigen Zeit und Raum zu einem Ganzen und leben weniger in einem Schraum als in einem unbegrenzten Hör- und Riechraum. Ihre bildnerischen Darstellungen gleichen Röntgenaufnahmen. [...] Die elektrische Schaltungstechnik schafft uns erneut einen Zugang zur mehrdimensionalen Raumorientierung der 'Primitiven'.“ (McLuhan 1984. S. 56 f.).

219Friedberg liest McLuhan einzig in Hinblick auf ihre Fenster-Thematik und reißt McLuhan Äußerung dabei aus dem Zusammenhang. Vgl.: Friedberg 2009. S. 210.

220Vgl.: McLuhan 2010. S. 66: „It begins to be evident that 'touch' is not skin but the interplay of the senses, and 'keeping in touch' or 'getting in touch' is a matter of a fruitful meeting of the senses, of sight translated into sound and sound into movement, and taste and smell.“

221Vgl.: McLuhan 2010.

222McLuhan 2010. S. 45.

sion induced by irritating pressure. As counter-irritant, the image produces a generalized numbness or shock that declines recognition. Self-amputation forbids self-recognition.<sup>223</sup>

McLuhan versteht das spiegelnde Wasser als Medium und Narziss als Mediennutzer und betont, dass diese Lesart, die das Situative und Prozessuale der Handlung fokussiert, gegen die gängigen Interpretationen läuft.<sup>224</sup> Für ihn geht es folglich weniger darum, was Narziss sieht, sondern wie er es sieht. In der Tat ändert der Erkenntnisprozess, den Narziss durchläuft, nichts daran, dass er sich in das Bild der Wasseroberfläche verliebt, egal ob er es als Anderen oder als Selbst versteht. In seinem Abbild sieht er vor allem ein perfektes (Spiegel-)Bild, das durch die optischen Gesetze und die glatte Wasseroberfläche entsteht und ist so mehr von der Medialität des Spiegels denn des Inhalts angetan. Der antike Mythos von Narziss scheint für McLuhan aber deswegen interessant, weil er die Dominanz des Visuellen repräsentiert, da die Täuschung gesehen aber nicht berührt oder gehört werden kann. Dies ist was McLuhan als Amputation, als Betäubung der Sinne versteht; da der „Gadget Lover“<sup>225</sup> die Bedingungen des Mediums nicht hinterfragt, sondern von der Erweiterung des Mediums – gewissermaßen 'blind vor Liebe' – so eingenommen ist, dass er diese potenziert und darüber die andere Sinne vergisst, wird er betäubt oder eben amputiert.

Als 1964 „Understanding Media“ publiziert wurde, war vor allem das Fernsehen auf dem Weg, das Radio als elektronisches Leitmedium abzulösen. In eben dieser Zeit etablierten sich mit der Body- und Performance-Art parallel zu diesem Medium eine Kunstbewegung, die die Körperlichkeit und die Unmittelbarkeit der Situation in den Fokus ihrer Arbeiten rückte. VALIE EXPORT etwa thematisierte in ihrer von Peter Weibel begleiteten Straßenaktion *Tapp- und Tastkino* (1968) die Grenze zwischen visuellem Screen und taktile Erfahrung, indem sie Passanten aufforderte, ihre in einem umgeschnallten Kasten versteckten Brüste zu 'begreifen'. In Hinblick auf McLuhan ist aber Chris Burdens Performance *Velvet Water* interessanter, da sie eine gewisse motivische Ähnlichkeit zu Narziss aufweist. Burden, der in seinen Performances seinen Körper immer wieder Extremsituationen aussetzte, beschrieb *Velvet water*, die am 7. Mai 1974 in der School of the Art Institute of Chicago aufgeführt wurde, wie folgt:

„Die Performance begann damit, daß ich mich erhob, direkt in die Kamera schaute und sagte:

»Ich werde heute Wasser atmen, was das Gegenteil von Ertrinken ist, weil man, wenn man

223McLuhan 2010. S. 47.

224,„It is, perhaps, indicative of the bias of our intensely technological and, therefore, narcotic culture that we have long interpreted the Narcissus story to mean that he fell in love with himself, that he imagined the reflection to be Narcissus!“ (McLuhan 2010. S. 46).

225McLuhan 2010. S. 45.

Abb. 32.1

Abb. 32.2

Wasser atmet, daran glaubt, daß Wasser ein reicherer, dichter Sauerstoff ist, der Leben zu erhalten vermag.« Dann tauchte ich meinen Kopf mehrfach in das Spülbecken und versuchte, Wasser zu atmen. Nach etwa fünf Minuten brach ich röchelnd zusammen. Die Kameras wurden abgeschaltet.<sup>226</sup>

Burden lässt sich in seiner Performance nicht von einer Spiegelung täuschen, sondern von seinem Glauben, dass man Wasser einatmen könne. Erst als er keine Luft mehr bekommt, als die Grenze der körperlichen Belastbarkeit erreicht ist, bricht er aus dieser selbst-suggestierten Illusion aus, indem die Performance mit dem Zusammenbruch Burdens endet.<sup>227</sup> Für McLuhan ist es ebenso nicht der (körperliche) Ausbruch aus dieser abgeschlossenen Situation, den er als das Narzisstische begreift, sondern das Gefangen-sein darin: „He [Narcissus] was numb. He had adapted to his extension of himself and had become a closed system.“<sup>228</sup> Narziss ist so bei McLuhan negativ besetzt und richtete sich – wie auch die Body- und Performance Art – gegen die Passivität der Mediennutzung, insbesondere der von Fernsehen und Radio, die einfach nur konsumiert, ohne über die (Rezeptions-)Bedingungen zu reflektieren.

Die technische Entwicklung schritt aber auch nach McLuhan weiter voran und egalisierte die künstlerische Kritik, indem sie Nutzer stärker mit einbezog und so die Schaffung jenes 'virtuellen Menschen' vermied, eines motorisch und zerebral Behinderten, wie ihn Jean Baudrillard einst apokalyptisch heraufbeschwor.<sup>229</sup> So versteht Derrick de Kerckhove den Fernseher schon als Medium des aktiven Konsums,<sup>230</sup> der durch die Fernbedienung und besonders durch den Videorekorder zu einem Apparat wird, dessen Information zeitlich wie thematisch individualisiert sind.<sup>231</sup>

In dieser Hinsicht lassen sich die Unterschiede zwischen dem Bankräuber aus Porters *The Great Train Robbery*, Acconcis *Centers* und *Liquid Views* im Grad der Performativität des Betrachters unterscheiden. Obwohl alle drei an die Bildlogik einer *en face*-Darstellung anknüpfen, appellieren sie an verschiedene reale Gegenüber. Von einem zentralen, starren Publikum in einem abgedunkelten Kinosaal, über eine kollektive und ephemere Rezeption vor dem Monitor in einem Ausstellungsraum, hin zu einem intimen Dialog mit dem Touchscreen, fordern die technischen Medien immer mehr die

Abb. 33

---

226Z.n. Kat. Chris Burden 1996. S. 164.

227Zur Verbindung des Narziss-Motivs mit dem Ertrinken siehe Kat. Narcissus Reflected 2011. S. 136 ff.

228McLuhan 2010. S. 45.

229Vgl. Jean Baudrillard: „Der virtuelle Mensch, der unbeweglich vor seinem Computer sitzt, liebt per Bildschirm und nimmt Unterricht per Konferenzschaltung. Er wird zum motorischen und sicherlich auch zerebralen Behinderten.“ (z.n. Kerckhove 1995 S. 345).

230Vgl.: Kerckhove 1993. S. 153.

231Vgl.: Kerckhove 1993. S. 153.

Aktivität des Betrachters ein. Die „ästhetische Bewegung des Auges“, die Panofsky für den Film beschreibt,<sup>232</sup> entwickelt sich bei den elektronischen Medien zu einer faktischen Bewegung.

Der *Touch* des Touchscreen ist in dieser Hinsicht nicht nur als eine einfache Berührung des Bildschirms zu verstehen, gerade weil dieses Interface keine taktile Oberfläche besitzt; der *Touch* ist viel mehr als eine Kontaktaufnahme zu verstehen – als 'to be in touch with something' –, die polysensorisch und insbesondere performativ ist und damit auch immer die raum-zeitliche Umgebung miteinbezieht.

Der französische Medientheoretiker Paul Virilio unterscheidet in seiner Medientheorie die „formale Logik“, die „dialektische Logik“ und „paradoxe Logik“ des Bildes und knüpft daran die entsprechenden Rezeptionsmodi von „Realität“, „Aktualität“ und „Virtualität“.<sup>233</sup> Diese Logik der Bilder, die Virilio in den entsprechenden Medien der Malerei, der Foto- und Kinematografie und der Video- und Infografie sieht, begreift er aus deren zeitlicher Dimension heraus. Während die Darstellung eines handwerklichen Bildes, etwa die eines Gemäldes, nur in der Realität vorhanden ist, ist das aufgenommene Bild, etwa die Fotografie, immer eine Darstellung eines vergangenen Moments, der dadurch, dass er dauerhaft auf einen Film gebannt ist, sich ständig aktualisiert. Das Paradoxe der virtuellen Medien ist nach Virilio hingegen, dass sie durch das ständige Feedback ein Objekt in Echtzeit darstellen und von der Realität ablösen. Virilio beschreibt damit eine Qualität des Bildes, die sich auf das Dargestellte bezieht, aber gleichzeitig die eigentliche Darstellung unberücksichtigt lässt. Ihm schwebt eine komische Vorstellung einer Authentizität der technischen Bilder vor und verkennt dabei, dass sich Fotografien und digitale Bilder genauso ästhetischen Mitteln bedienen und einen Handlungsrahmen bereitstellen und sich eben nicht nur über einen äußere Impuls definieren. Porträts oder Historienbilder (etwa Poussins *Narziss und Echo*) können wie Fotografien einen vergangenen Moment darstellen, Fotografien hingegen können ebenso fiktive Szenen zeigen, die sich so nie ereignet haben (etwa Shermans *Film Still*

---

<sup>232</sup>Wie Anm. 144.

<sup>233</sup>„Das Zeitalter der *formalen Logik* des Bildes war die Zeit der Malerei, der Radierung, der Architektur, die mit dem 18. Jahrhundert zuende ging. Das Zeitalter der *dialektischen Logik* des Bildes war die Zeit der Photographie, der Kinematographie, oder wenn man das vorzieht, die Zeit des Photogramms im 19. Jahrhundert. Das Zeitalter der *paradoxen Logik* des Bildes ist jene Zeit, die mit der Erfindung der Videographie, der Holographie und der Infographie begann... als ob am Ende des 20. Jahrhunderts das Ende der Moderne selbst durch das Ende einer Logik der öffentliche Repräsentation gekennzeichnet wäre. Während wir aber die *Realität* der formalen Logik der traditionellen bildlichen Darstellung recht gut kennen und in geringerem Ausmaß auch die *Aktualität* der dialektischen Logik, die die photo-kinematographische Darstellung bestimmt, fällt es uns schwer, die *Virtualität* der paradoxen Logik des Videogramms, des Hologramms oder der durch Zahlencodes erzeugten Bilder einzuschätzen.“ (Virilio 1989. S. 143 f.).

#2). Auch wenn Virillios Konzept der Bildlogik recht unklar ist, sein Axiom einer Abhängigkeit von Bild und der Relation von Herstellungs- und Rezeptionsmoment verweist doch gerade für die Medienkunst auf die Relevanz des Benutzers.<sup>234</sup> In diesem Sinne geht es in Acconcis *Centers* eben nicht darum, die räumliche Trennung zu verschleiern, sondern sie zu thematisieren. Nicht nur, dass man sich statt der blickfüllenden Leinwand einen Monitorbild gegenüber sieht, auch die Bildstörungen, die anfängliche Bewegung der Kameraposition oder die ständige Korrektur der Armhaltung, die immer auf das Zentrum des Bildschirms bzw. des Kameraobjektivs zeigt, markieren die räumliche und mediale Trennung des Videobildes von der realen Welt. Acconci ist dahingehend präsent, dass er sich selbst bei der Aufnahme und sein 'Sein'<sup>235</sup> im und als Videobild nicht verschleiert, sondern zum Gegenstand der Arbeit macht. Auch in *Liquid Views* sieht sich der Benutzer einer Aufnahme von sich Selbst gegenüber, doch anders als bei Acconci kann er nicht das Verhältnis zum Videobild behandeln, weil es sich hier nicht um eine direkte Übertragung des Bildes, sondern um ein Synthesebild handelt, das aus Aufnahme und animiertem Teich besteht. Dementsprechend ist seine Handlung nicht auf die reale Präsenz der Ausstellungssituation bezogen, sondern auf seine Tele-Präsenz vor einem Teich. Dieser Begriff der Telepräsenz zeigt nach Jean-Louis Boissier zwei Dimensionen auf:

„[Für die Telepräsenz zeigen sich] ganz deutlich zwei Aspekte der Problematik des Virtuellen auf [...]. Einerseits ist es gerade die Forschung über die Auswirkung der Präsenz des Flüssigsten, d.h. der besten Qualität multisensorieller Wahrnehmung und der sofortigen Intervention des Operateurs. Andererseits ist es die Tatsache, daß diese Vorrichtung hauptsächlich dazu bestimmt sind, eine virtuelle Präsenz in einem virtuellen Syntheseraum, aber auch in einem weit entfernten realen Raum zu liefern.“<sup>236</sup>

Telepräsenz bezeichnet so die Potenz des Benutzers in einem Raum zu handeln und

234,„Daher die Krise bei den traditionellen (graphischen, photographischen, kinematographischen...) Formen öffentlicher Darstellungen, von der eine Präsentation profitiert, eine *paradoxe Präsenz*, eine Tele-Präsenz des Objekts oder des Wesens aus der Entfernung, die seine Existenz selbst, hier und jetzt, ersetzt.“ (Virilio 1989. S. 145).

235Zum Begriff des 'Sein' siehe Kerckhove 1995. S. 349 f.: „Heute verlangt man von der Kunst ebenso wie von der Technologie etwas ebenso Solides, ebenso physikalisch Nachprüfbares, ebenso Nützlich und Angenehmes wie die Perspektive. Es gilt demnach, einen anderen zentralen Referenzpunkt zu finden, damit wir uns psychologisch in dieser Expansion und bemerkenswerten Komplexwerdung unserer sensorischen Fähigkeiten orientieren könne. Dieser neue Referenzort, der Ort der Selbstwahrnehmung, ist der *Seins-Punkt*, der das Feld der vom Standort zugelassenen kognitiven Operationen hin zu subtil taktilen, vom physischen Körper ausgehenden Wahrnehmungen erweitert. Der *Seins-Punkt* ermöglicht es auch, mit Fernaktionsmitteln die Stimulation einer Sensibilität der Netzwerke anzusprechen sowie die Technologien im Bereich der Tastart zu integrieren [...] dieser Seins-Punkt [ist dabei] an die Stelle unseres Standpunktes zu treten oder ihn zumindest zu überholen – was ein klassisches Erbe der Renaissance ist – [und] mit unserer Propriozeption zusammenfällt.“

236Boissier 1995. S. 373.

gleichzeitig – durch die elektronische Übertragung zu einem technischen Apparat – einen anderen, sowohl virtuellen als auch entfernten Raum, zu beeinflussen. Sie überträgt die Charakteristika der Präsenz in eine (virtuelle) Ferne.<sup>237</sup> Eine klassische Medienkunstarbeit, die im Zusammenhang von Telepräsenz immer wieder erwähnt wird, ist Paul Sermons *Telematic Dreaming* (1992).

Abb. 34

Der zentrale Bestandteil ist hier das Bett, das sowohl als Projektionsfläche als auch als vermeintliches Interface dient. Eigentlich ist die Kamera das Interface, das den einen Partner aufnimmt und in Echtzeit auf das entfernte Bett des anderen projiziert. Es ist aber vor allem dieses konträre Verhältnis von der Intimität und (körperlichen) Nähe des Bettes einerseits und der Öffentlichkeit und Entfernung der Installation andererseits, die diese Arbeit im Kontext der Telepräsenz so interessant macht. Eine eigentliche Übertragung von Taktilität findet nicht statt, doch die haptische Oberfläche des Bettes und des Lakens verschmelzen mit der Überblendung der Projektion. Dadurch wird der Tastsinn nicht simuliert, sondern *Telematic Dreaming* kreiert eine ganz neue Art taktiler Erfahrung.<sup>238</sup>

Es ist nicht verwunderlich, dass die Fotografie der Installationssituation an das Darstellungsschema von Narziss-Darstellungen anknüpft.<sup>239</sup> Auch hier geht es um die Situation des Begehrens, doch statt des Spiegelbilds ist es der wirkliche Geliebte, der eigentlich neben einem im Bett liegen sollte und hier durch die Projektion präsent gemacht wird. Im Vergleich mit *Liquid Views* wird aber auch deutlich, dass die taktile Interaktion nicht einfach als Berührung des Touchscreens zu verstehen ist. Der Besucher betritt bei *Liquid Views* den schlichten Raum, in dem als einziges reales Objekt der Sockel mit Kamera und Touchscreen vorhanden ist. Das beschränkte Blickfeld der Kamera auf eine Seite des Monitors lässt nur einen Betrachter zur gleichen Zeit zu, sodass eine recht intime, dialogische Situation entstehen.<sup>240</sup>

Die Berührung des Screens bricht nun mit dieser Atmosphäre und lässt den Betrachter einen 'taktile Chock'<sup>241</sup> erfahren. Es ist nicht nur ein 'Chock', weil die kalte, glatte und

<sup>237</sup>Siehe hierzu auch Grau 2002. S. 175: Präsenz ist beides: eine subjektive und eine objektive Kategorie, die als Gefühl der Anwesenheit in einem polysensuell angereicherten Bildraum charakterisiert.“

<sup>238</sup>Kerckhove 1993. S. 153.

<sup>239</sup>Siehe hierzu den Bildvergleich von Cocteau's Orphée zu Collishaws und Poussins Narziss in Kapitel 2.2.

<sup>240</sup>„Wie sich bereits auf den Fünf-Sinne-Folgen des Barock zeigte, wurde der tactus historisch schon früh als Sinn der Intimität verstanden, da er – im Gegensatz zum Gesichtssinn, Gehör und Geruch, ein Kollektiverlebnis wesentlich ausschließt. [...] Auch wenn es das Sehen ist, das die Liebe initiiert, kann das bloße Anschauen des begehrten Objekts den Liebenden niemals befriedigen; denn derjenige, der Genuß sucht, kann ihn nur in der Berührung, der Umarmung erlangen. (Benthien 1999. S. 267).

<sup>241</sup>Dieser Begriff bezieht sich auf Benjamins „Chockwirkung“ mit dem er die „tiefgreifenden

festen Materialität des Touchscreen nicht mit den Erwartungen an eine Wasseroberfläche korrespondiert, sondern in der Berührung die ganze Intimität der Situation kulminiert und gleichzeitig dadurch aufgelöst wird. Der Tastsinn ist Nahsinn, er hat nur einen sehr begrenzten Spielraum<sup>242</sup> und dient intuitiv der Vergewisserung über die objektive Realität. Doch das virtuelle Spiegelbild in *Liquid Views* ist uns nicht gegenüber, sondern in einem entfernten Raum, in einem virtuellen Teich. Es ist diese Diskrepanz zwischen Nähe und Ferne, zwischen intimer Berührung und Telepräsenz, die den Betrachter 'chockt'.

McLuhan und de Kerckhove besprechen beide die Rolle des Tastsinns, doch im Gegensatz zu McLuhan, der in der Frühphase der elektronischen Medien die Gefahr der Amputation und der Betäubung der Sinne durch die Medien sieht, beschreibt de Kerckhove, im Wissen um die technische Entwicklung der Interfaces, den Tastsinn als Kompensation des überforderten Sehsinns, doch zugleich auch als weiteren Schritt hin zu einer sensitiven Immersion des Betrachters in die virtuelle Welt. Bei Flusser sind die Tasten gar notwendige Bedingung der elektronischen Medien, da die visualisierte Oberfläche bzw. der abstrakte Elektronenfluss durch Impulse aktiviert werden muss.<sup>243</sup>

In dieser Hinsicht ist es die taktile Immersion, die das Potenzial und die Herausforderung der Virtual Reality, der Telepräsenz und allgemein der digitalen Medien bezeichnet. Dem Interface, insbesondere in Form von Touchscreen, Mouse und Dataglove,<sup>244</sup> kommt so eine wesentliche Aufgabe zu, denn wie schon Albertis *velum*, das den Schnitt durch die Sehpyramide künstlich kompensiert, muss das Interface, das gleichfalls als der Schnitt durch die Mensch-Maschine zu bezeichnen wäre, die sensorische Wahrnehmung künstlich kompensieren. Es muss im Sinne McLuhan prothetisch sein. Im Gegensatz zu Alberti, der nur das Sehen bearbeitete, handelt es sich bei dem Interface um eine multisensorische Dimension. Oliver Grau verweist darauf, dass sich Ivan

---

Veränderungen des Apperzeptionsapparats“ durch den Film bezeichnet. Diese Wirkung tritt für die reproduzierbare Kunst an die Stelle des „Hier und Jetzt“ und der Aura des Kunstwerks. (Benjamin 1974. S. 437, 464).

Auch McLuhan spricht in Hinblick auf Tele-Medien von 'shock': „As counter-irritant, the image produces a generalized numbness or shock that declines recognition.“ (McLuhan 2010. S. 47).

242Zum Begriff des Spiels im Kontext von Interaktion und Medienkunst siehe: Grau 2002. S. 207 f.

243„Doch die zu ballenden Punktelemente sind weder faßbar noch sichtbar, noch begreiflich: Sie sind nicht in den ballenden Griff zu bekommen, es sei denn mit Hilfe von Vorrichtungen, welche in die Punkthaufen hineingreifen können. Diese Vorrichtungen heißen Tasten.“ (Flusser 1985 S. 23).

244Siehe hierzu Kerckhove 1993. S. 160: „Interface-Forschung brachte, neben vielen anderen Erfindungen, in den frühen 80er Jahren die Entwicklung des Touch-screen hervor, des durch Berührung interaktiven Bildschirms. Dieses Interface konnte sich nie richtig durchsetzen, obwohl es auf manchen Gebieten der Industrie, in Schulen oder Einkaufszentren, wo der Touch-screen Zugang zu elektronischen Katalogen und Führern gab, eingesetzt wurde. Die wirkliche Revolution Virtueller Realität setzt erst mit der Erfindung des Datenhandschuhs ein.“

E. Sutherland, der mit seinen Gedanken die Entwicklung des Mensch-Maschine-Interface – wenn auch nur in Hinblick auf das visuelle Display – signifikant beeinflusste, sich ebenfalls auf Alberti bezog;<sup>245</sup> in seinem Artikel „Ultimate Computer Display“ von 1965 heißt es: „One must look at a display screen as a window through which one beholds a virtual world. The challenge to computer graphics is to make the picture in the window look real, sound real and objects act real.“<sup>246</sup>

Auch für Grau ist das Interface das entscheidende Kriterium für digitale Kunst, wenn er es mit der Immersion verknüpft.<sup>247</sup> Hier wird deutlich, dass die Paradoxie, die Boissier für die Tele-Präsenz beschreibt, ebenso für das Interface gilt. Erst dort, wo der immersive Anspruch des Interface scheitert, wird es als solches sichtbar. Im Ineinanderfließen von Virtual Reality und Realität, im stetigen Fluss elektronischer Bilder, die nur noch für den Bruchteil einer Sekunde auf den Screens der Computer erscheinen, ist dieser Bruch oder 'Chock' visuell kaum noch wahrnehmbar. Die ständige Metamorphose und die Geschwindigkeit der elektronischen Bilder lässt daher die Taktilität des Interfaces evident werden.

Im Grunde verwies schon Ovid auf diese Bedeutung des Interface, als er die spiegelnde Wasseroberfläche mit den Worten, „nicht das Meer, das gewaltige, trennt uns [...] Nur ein winziges Wasser“ beschrieb.<sup>248</sup> Es ist zwar eine noch so kleine, doch immer noch materiell vorhandene und taktil erfahrbare Oberfläche, die zwischen Narziss und seinem (virtuellen) Spiegelbild liegt, ein – wortwörtliches – *inter-face*.

Oscar Muñoz' *Narciso* greift diese Ambivalenzen und die Relevanz des zeitlichen Flusses auf, indem er das schwimmende Bild des Narziss im Waschbecken versickern ließ. Julius Popp veranschaulichte die beschleunigte und ephemere Wahrnehmung der elektronischen Medien, wenn er in seiner Installation *bit.fall* (2001-2006) die immateriellen Tags des Internets durch einen materiellen wie metaphorischen Wasserfall visualisiert. Via Internetanschluss lädt *bit.fall* aktuelle Schlagworte herunter und wandelt sie in ein System aus Wassertropfen um. Diese pointilistische 'Wasser-Pixel-Grafik' ist nur für einen Augenblick lesbar, bevor sie durch die Schwerkraft auseinander gerissen wird

Abb. 35

245Vgl.: Grau 2006. S. 434.

246Z. n. Grau 2006 S. 434 f.

247„Im virtuellen Kunstwerk repräsentiert das Interface, das natürliche oder kritische Interface, neben der Interaktion die zentrale künstlerische Gestaltungsgröße, die gleichwohl emanzipativ wie manipulativ eingesetzt werden kann. Angesichts des Suggestionpotenzials virtueller Bildräume wird die Frage nach der Interfacegestalt, der Verbindung mit dem Datenwerk besonders bedeutsam. Das Interface, als Verbindung von Hard- und Softwareelementen, determiniert Charakter und Dimension der Interaktion und bestimmt den Grad psychischer Entgrenzung mit dem Datenwerk, die Immersion.“ (Grau 2006. S. 444).

248Wie Anm. 104.

und mit einem destruktiven Aufschlag in eine Pfütze zerfließt.

Die amorphe und liquide Materialität des Wassers als Versinnbildlichung elektronischer Ströme zu verstehen ist dabei keine Erfindung des digitalen Zeitalters. Diese Analogie zwischen dem medialen Bilderfluss und der flüssigen Form des Wasser ist eine Konnotation, die sich in der Materialästhetik gerade gegen Ende des 19. Jahrhunderts findet.<sup>249</sup>

Insbesondere auf der Pariser Weltausstellung von 1900 wird diese Beziehung deutlich, indem dem *Palais de l'électricité* ein illuminiertes Wasserspiel vorangestellt wurde.<sup>250</sup> Abb. 36

Anders als in den scheinbar natürlichen Wasserläufen englischer Landschaftsgärten, zeugt diese pompöse Inszenierung von der menschlichen Beherrschung des sonst expansiven Materials;<sup>251</sup> wie die Elektrizität, der 'Strom', der im Inneren des Palais in seinem facettenreichen Nutzen präsentiert wird, wird das Wasser hier analog als Naturkraft präsentiert, die vom Menschen reguliert und in ihre Grenzen verwiesen wird.

Die eingängigen Videoinstallationen Fabrizio Plessis führen diese Analogie zwischen Wasser und Elektrizität in Hinblick auf die elektronischen Bilder weiter. Sein monumentaler *Electronic Waterfall* (2000) bildet einen unaufhörlichen Datenfluss ab, indem auf 33 Monitoren ein stetiger Wasserfall abgespielt wird. Vergleichbar mit der Arbeit Abb. 37.1

Popps verbindet auch Plessi den immateriellen Datenfluss der elektronischen Bilder mit der Materialität des Wassers, indem sich unterhalb der Monitore ein wirklicher Wasserfall ergießt. Wie auch in den Arbeiten *Reflecting water* (1984) oder *Narciso* (1985) Abb. 37.2

suggeriert Plessi durch die Kombination von Natur und Technik die Austauschbarkeit von Material und Medium. Es scheint als sei die Auseinandersetzung mit Wasser für die Medienkunst gerade deswegen interessant, weil solche Charakteristika wie Flüchtigkeit, Unschärfe oder Formlosigkeit ihre Entsprechung in der liquiden Materialität des Wasser finden. Nicht mehr der erhabene Moment der Naturkraft, den Courbet in seinen pastosen Wellen-Bildern darstellt, sondern die Welle als ambivalentes, ephemeres Motiv ist dementsprechend auch für andere Medienkunstarbeiten relevant, wie in *Duality* (2007) des Kollektivs Art+Com. Abb. 37.3

Art+Com, zu deren Gründungsmitgliedern Fleischmann/Strauss gehören, ist eine seit 1988 bestehende Gruppe, die sich aus Personen verschiedener Bereiche wie Künstlern, Informatikern oder Gestaltern zusammensetzt. Bei *Duality* handelt es sich um eine reaktive Installation im öffentlichen Raum Tokios, bei der eine druckregistrierende LED-Fläche in einem Weg über einem künstlichen See eingelassen ist. Betritt man nun

<sup>249</sup>Vgl.: Böhm 2010. S. 241.

<sup>250</sup>Vgl.: Kat. Kristallisationen, Splitterungen 1993. S. 31.

<sup>251</sup>Vgl.: Kat. Kristallisationen, Splitterungen 1993. S. 33.

diese Fläche, erscheinen auf der LED-Fläche konzentrische Lichtwellen, die am Rand der Fläche in tatsächliche Wellen im Wasser des Sees übersetzt werden. Die Arbeit befasst sich mit der medialen Dualität des virtuellen und realen Wassers; mit den Gegensatzpaaren flüssig – fest, real – virtuell, Wasserwellen – Lichtwellen.<sup>252</sup>

Anders als diese Verknüpfung von Material und Medium rekurren Medienkunarbeiten auch auf die kulturgeschichtliche Besetzung des Wassers als lebensspendendes Element.<sup>253</sup> Die reaktive Installation *Ex-iles* (2003) von Electronic Shadow etwa bezieht

Abb. 39.1

sich auf die Konnotation des Wasser als Ursprung der Evolution. Betritt ein Besucher die illuminierte Fläche am Ende des Wasserbassins, erfasst eine Kamera dessen Kontur und ein Strahler projiziert seinen Umriss als schwimmenden Schatten auf die Wasseroberfläche. An der anderen Seite angekommen löst sich der Schatten auf und ein Lichtpunkt schwimmt zurück zum Anfang. Der Verlauf oder die Spuren, die der Licht-Avatar im Bassin hinterlassen hat, wird aufgezeichnet, auf einer Website zugänglich gemacht

und bildet zusammen mit den Daten der anderen Nutzer eine Helix. Dieser Bezug auf die Doppelhelix-Form der DNA illustriert die Beschäftigung der Medienkunst mit

Abb. 39.2

generativen Prozessen und künstlicher Intelligenz, die im Zuge gesteigerter Rechenleistung möglich wurden. Obwohl diese Tendenz von der materialästhetischen Beziehung der digitalen Medien zum Wasser wegführt, ist es dennoch relevant sie zu erwähnen, da hier die Gestik, insbesondere die Berührung, eine ebenso zentrale Funktion erlangt wie in *Liquid Views*. Christa Sommerers und Laurent Mignonneaus Arbeit *A-Volve* (1994-

95) sei hier stellvertretend für diese Tendenz aufgeführt. Die virtuellen Lebewesen, die in ein Wasserbassin projiziert werden, wurden vorher von den Benutzern auf einem Touchscreen als Umriss gezeichnet und dann in die Dreidimensionalität umgerechnet.

Abb. 40

Die Evolution der Geschöpfe, die nach einem programmierten Muster über Überleben und Aussterben bestimmt wird, kann durch den Benutzer beeinflusst werden, indem er mit den Geschöpfen interagiert. Per motion-capturing werden die Bewegungen des Users und die Berührungen der Wasseroberfläche registriert und beeinflussen das Verhalten der Lebewesen. Der User kann seine virtuelle Schöpfung so beschützen oder scheuchen und damit dessen Überleben sichern.

Die semantische Verbindung von Lebendigkeit und Wasser wird hier durch den kunsthistorischen Topos der Berührung als 'Lebensfunke' betont. Exemplarisch sei hier auf Jean-Léon Gérômes Gemälde *Pygmalion und Galatea* (1890) hingewiesen, in dem der

---

252Lieser 2010. S.205.

253Vgl.: Böhm 2010. S. 239.

umarmte Oberkörper Galateas bereits lebendig ist und fleischliches Inkarnat besitzt, während ihre Beine als weißer Marmor noch steif mit der Plinthe verbunden sind. Doch mit der Berührung ist nicht nur eine solche körperliche Verlebendigung verbunden, sondern auch eine geistige. Eingängig hierfür ist der Monolith in Stanley Kubrick *2001: Odyssee im Weltraum* (1968), der den gesamten Film über die Menschheitsgeschichte begleitet, die als Geistesgeschichte mit der Berührung jenes Monolithen durch die Affen beginnt. *Liquid Views* deutet diese Assoziationen an, behandelt aber hingegen eher eine andere Dimension der Berührung. Die Taktilität soll dort Gewissheit schaffen, wo der prüfende Blick versagt. Vergleichbar mit Caravaggios *Der ungläubige Thomas* (1601) gilt hier das Berühren nicht der Verlebendigung, sondern schafft im Gegenteil Gewissheit darüber, dass es sich um 'tote' Materie handelt.

Abb. 41.1

Abb. 41.2

Abb. 41.3

Die Motive von Berührung und Wasser, so lässt sich festhalten, sind keine singulären Phänomene von *Liquid Views*, sondern sind aufgrund ihrer Analogien zu Materialität und Medialität ein beliebtes Sujet der Medienkunst und noch immer en vogue.<sup>254</sup> Doch – und das lässt die Arbeit von Fleischmann/Strauss aus der Masse an Arbeiten hervorstechen – durch den Bezug auf den antiken Mythos knüpft die Arbeit an einen ästhetischen Diskurs an, der die Rolle des Rezipienten behandelt. Es geht in *Liquid Views* um den Kontakt mit der Technik, darum 'to be in touch' mit den digitalen Medien zu sein, und die Grenzen, Differenzen und Synthesen für den Rezipienten bewusst zu machen, indem der Moment des Ineinander- und des Zerfließens von Virtualität und Realität erfahrbar wird. In Anlehnung an Alberti ließe sich fragen: Geht es schließlich bei *Liquid Views* um etwas anderes als darum, mit der Kunst jene Oberfläche des digitalen Quellteichs zu umarmen?

Abb. 42

Im abschließenden Kapitel soll es schließlich darum gehen, wie *Liquid Views* retrospektiv zu betrachten ist und wie solche späteren Arbeiten wie Muñoz' *Narciso* (2001) das Narziss-Motiv deuten, oder treffender: wo sie es *hintragen* (*meta-phorein*).

---

<sup>254</sup>Zu einer detaillierteren Auseinandersetzung über das Verhältnis von Wasser und Narziss in der Kunst siehe: Kat. *Narcissus Reflected* 2011. S. 136 ff.

#### 4 *Liquid Views* im Fluss der Zeit

„Telegramm und Telephon zerstören den Kosmos. Das mythische und das symbolische Denken schaffen im Kampf um die vergeistigte Anknüpfung zwischen Mensch und Umwelt den Raum als Andachtsraum oder Denkraum, den die elektrische Augenblicksverknüpfung mordet.“<sup>255</sup>

Aby Warburg

Dass Aby Warburg hier bereits 1923 die technischen Medien sehr treffend als „Augenblicksverknüpfungen“ bezeichnet, ist bemerkenswert. Dass diese jedoch zugleich Warburgs „Denkraum“ morden, verdeutlicht auch die kunsthistorischen Vorbehalte gegenüber der Medienkunst, wie sie sich heute noch finden. Dementsprechend waren die oben angeführten Autoren fast ausschließlich einer Domäne – den Medien oder der Kunst – zu zuordnen. Entgegen dieser gegenseitigen Isolierung ging es in der vorliegenden Arbeit darum das Beispiel *Liquid Views* als medienspezifische Kunst zu begreifen, zu beschreiben und gleichsam synthetisch als tatsächliche *Medien-Kunst* zu verstehen. So stand dementsprechend zu Beginn der Gedanke „eine exemplarische Analyse über die Metamorphose des Narziss-Motivs in der Medienkunst“ zu verfassen und es hat sich gezeigt, dass eine solche Analyse auch nur exemplarisch sein kann und mit unzähligen weiteren Beispielen hätte ergänzt werden können. Dabei ging es nicht darum die Geschichte „Vom Narziss zum Narzissmus“ nacherzählen zu wollen, denn dies ist ein so weit gestecktes Feld, dass solch eine Arbeit mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Scheitern verurteilt wäre, wie jüngst die Dissertation von Maren Welsch gezeigt hat.<sup>256</sup> Stattdessen sollte die diskontinuierliche, phänomenologische Verknüpfung von *Liquid Views* mit anderen künstlerischen Arbeiten beleuchten, wie die Diskrepanz zwischen einer zeitgenössischen Medienkunstarbeit und einem antiken mythologischen Thema zu verstehen ist. Es wurde deutlich, dass die *Neuen Medien* bzw. die Medienkunst keineswegs ein absolutes Novum ist, als das es von den Medientheoretikern propagiert wird, sondern es handelt sich vielmehr um eine Gattung, die sich nur in ihrer zeitspezifischen Form von anderen, klassischen Gattungen der Kunst unterscheidet.

*Liquid Views* ist in diesem Sinne kein experimentelles Spiel von Technik und Mythologie, sondern – und deshalb ist diese Arbeit so außergewöhnlich – es ist eine sehr frühe Arbeit, die sich mit den gesellschaftlichen Veränderungen des digitalen Zeitalters

---

255Z.n. Grau 2002. S. 162.

256Vgl.: Welsch 2002.

auseinandersetzt.<sup>257</sup> Seismographisch, um noch einmal Warburg zu zitieren,<sup>258</sup> deutet sie kulturelle, soziale, technische und ästhetische Veränderungen voraus, die erst Jahre später evident wurden. Die Qualität von *Liquid Views* besteht dementsprechend darin, technische Innovation mit der ästhetischen wie perzeptuellen Konnotation des Narziss-Mythos verknüpft zu haben. Darin hatte es sicherlich Auswirkung auf die *tabula rasa* der Cyber-, Virtual Reality- und Tele-Diskurse der beginnenden 1990er Jahre.

Lev Manovich erkennt diesen Paradigmenwechsel in der Datenbank und bezeichnet sie als symbolische Form.<sup>259</sup> Nach ihm lassen sich die digitalen Medien vor allem durch das ständige Sammeln und Streuen von Informationen charakterisieren, die in strukturierten, jedoch nicht hierarchischen Datenbanken gespeichert werden.<sup>260</sup> Speichern, Erinnern und Archivieren werden bei Manovich so als Charakteristika des digitalen Zeitalters verstanden. Auch *Liquid Views* wurde 1997 in der Ausstellung *Deep Storage* im Kontext von Datenspeicherung und (Benutzer-)Spuren präsentiert, dort hieß es „das Speichermedium per se, der Computer, verleitet, künstlerisch gewendet, den Besucher/Benutzer dazu, seine Spuren in dem offenen System zu hinterlassen. Spuren im virtuellen Ambiente, deren Flüchtigkeit und Verzerrtheit sich vom bewahrenden, abbildenden Charakter etwa eines fotografischen Porträts unterscheidet.“<sup>261</sup> Dieser Frage nach der Relevanz (binärer) Informationen für die Subjektkonstitution im Zeitalter digitaler Medien wurde in *Liquid Views* durch die virtuelle Spiegelsituation evident. Dass sich Fleischmann/Strauss dabei auf Narziss bezogen haben, ist nur konsequent, denn bei Narziss handelt es sich zwar um ein mythologisches Motiv, doch zugleich – und das hat diese Arbeit mit dem Vergleich zu anderen Werken der Kunstgeschichte versucht zu zeigen – ist es eine ständig erneuerte Metapher, die die Grundsätze

---

257Das die kritische Auseinandersetzung mit klassischen Axiom der Kunst ein verbreitetes Sujet der Medienkunst zu Beginn der 1990er Jahre, verdeutlicht auch der Katalogtext zu der anfangs erwähnten Arbeit *Watch yourself* von Timothy Binkley, die auf der Ars Electronica 1992 ausgestellt wurde: „Eine der vorrangigen Absichten dieser Installation ist es, die aktive Beteiligung eines Computers gegen die passive Rolle, die bei traditionellen Kunstwerken vorausgesetzt wird, zu spielen. Ein weiteres Ziel ist es, die persönliche Beteiligung mit unpersönlichen kulturellen Pradigmen zu verbessern. Sie macht den Bildersturm nachvollziehbar, indem sie dem Benutzer/der Benutzerin erlaubt, diese geheiligten Bilder mit ihrem eigenen Abbild zu 'beschädigen'. Nicht wie die Bilderstürmer der Vergangenheit, die oft nur für Ersatzikonen eintraten, ist ihre Absicht eher, die radikal unterschiedlichen kulturellen Möglichkeiten hervorzustellen, die durch die computerisierten virtuellen Realitäten eröffnet werden, die die beeindruckende Autorität der Tradition mildern und diversifizieren.“ (Kat. Ars Electronica 1992. S. 130 f).

258Warburg bezeichnet in einem Brief an Gutav Pauli aus dem Jahr 1929 selbst als „psychischen Seismographen“. (Warburg 1993. S. 83).

259Vgl.: Manovich 1999: „...we may even call database a new symbolic form of a computer age [...] a new way to structure our experience of ourselves and of the world.“

260Vgl.: Manovich 1999: „In computer science database is defined as a structured collection of data.“

261Siehe: Kat. Deep Storage 1997. S. 134 f.

eines (Bild-)Medienzugangs behandelt und mit den jeweils zeitgenössischen Denk- und Wahrnehmungsschemata beladen wird. Dieser Prozess hat so auch nicht bei Ovid seinen Ursprung, sondern nahm auch dort nur gleichsam ekphratisch Gestalt an. So verstanden werden auch die medialen Entwicklungen deutlich, weil die Medienkunst mit dem Liquiden einen völlig anderen Aspekt dieser Narziss-Metapher fokussiert.<sup>262</sup> Dass zu Beginn des 21. Jahrhunderts der Theorie der „Liquid Modernity“ des Soziologen Zygmunt Bauman eine verstärkte Aufmerksamkeit zukommt, ist daher nicht einfach als lexemische Koinzidenz abzutun. Denn die Verflüchtigung und Verschmelzung einer „post-panoptisch“ Moderne,<sup>263</sup> sind eben jene Vorstellung, die auch *Liquid Views* zu Grunde liegen.

Im Unterschied zu den beginnenden 1990er Jahre sind in der gegenwärtigen Zeit Touchscreens in Form von Smartphones oder Touchpads nicht nur als reales Objekt, sondern auch als Objekt der Werbung omnipräsent und die „Telematische Informationsgesellschaft“<sup>264</sup> befindet sich in einem Zustand, der die individuelle Existenz immer weiter in die Informationswolken des distanzlosen Internets verlagert. Diese Gesellschaft des *social networking* bezeichnet Shane Fowles als „Narcissus generation“.<sup>265</sup> Auf der anderen Seite hat aber auch die Realität wieder Konjunktur. Die Kulturwissenschaften wenden sich unter dem Schlagwort des *Material Turn* wieder verstärkt der Taktilität und tatsächlichen Objekten zu. Auch die Touchscreens, denen Derrick de Kerckhove noch 1993 keine große Zukunft weissagte,<sup>266</sup> finden sich in nahezu jedem Bereich des Alltags und für Smartphones und Touchpads wird der Anspruch an *Augmented Reality*, die Einbindung in die reale Welt immer bedeutsamer. So führten auch Arbeiten wie Oscar Muñoz' *Narciso* (2001) oder Olaf Nicolais' *Der Künstler als weinender Narziss* (2000) weg von der Immaterilität des Virtuellen und hin zu einer Materialität des Realen, indem die liquide Materialität des Wassers ein zentraler Bestandteil der Arbeiten ist.<sup>267</sup> Die Frage wohin der Weg der Narziss-Metapher führt muss indes offen bleiben. Mit dieser Arbeit wurde jedoch versucht ein 'kunsthistori-

Abb. 43

Abb. 44

<sup>262</sup>Siehe hierzu Ivan Illich: Der Gegenstand unseres Suchens ist nicht H<sub>2</sub>O, sondern vielmehr jene Flüssigkeit, die die inneren und äußeren Räume unserer Imagination durchnässt. [...] Als Stoff für Metaphern ist Wasser ein beweglicher Spiegel. Was er ausdrückt, spiegelt Moden des Zeitalters.“ (z. n. Bickenbach 2009. S. 9).

<sup>263</sup>Baumann 2000. S. 18.

<sup>264</sup>Flusser 1997. S. 74

<sup>265</sup>Fowles 2007. Auch Oliver Grau verweist auf diese Tendenz: „Eine weiter Intensivierung der Illusion besteht in der von Heeter so bezeichneten *social presence*: Befinden sich im virtuellem Raum andere Wesen, die auf den Betrachter reagieren, so wird das Gefühl, *im Bildraum zu sein*, noch erweitert.“ (Grau 2002. S. 176).

<sup>266</sup>Vgl.: Kerckhove 1993. S. 159.

<sup>267</sup>Zur Materialität bei Nicolai siehe: Voorhoeve 2008.

ches Fundament' jenseits der gängigen medientheoretischen Perspektiven zu legen, um solche Fragen weiterverfolgen zu können.

## Literaturverzeichnis<sup>268</sup>

### **Adorf 2008**

Sigrid Adorf: Operation Video. Eine Technik des Nahsehens und ihr spezifisches Subjekt. Die Videokünstlerin der 1970er Jahre. Bielefeld 2008.

### **Alberti 2000**

Leon Battista Alberti: De Pictura/Über die Malkunst. In: Bättschmann 2000 (1435/1436). S. 193-315.

### **Alberti 2000b**

Leon Battista Alberti: De Statua/Über die Bildhauerkunst. In: Leon Battista Alberti: De Pictura/Über die Malkunst. In: Bättschmann 2000 (vor 1435). S. 141-190.

### **Andrews 1995**

Lew Andrews: Story and space in Renaissance Art. The rebirth of continuous narrative. Cambridge, Mass. 1995.

### **Baskins 1993**

Cristelle L. Baskins: Echoing Narcissus in Alberti's "Della Pittura". In: Oxford Art Journal. 16/1.1993. S. 25-33.

### **Bättschmann 1979**

Oskar Bättschmann: Poussins Narziss und Echo im Louvre: Die Konstruktion von Thematik und Darstellung aus den Quellen. In: Zeitschrift für Kunstgeschichte. 42/1979. S. 31-47.

### **Bättschmann 2000**

Oskar Bättschmann (Hg.): Das Standbild. Leon Battista Alberti. Darmstadt 2000.

### **Bättschmann 2008**

Oskar Bättschmann: Albertis Narziß: Entdecker des Bildes. In: Joachim Poeschke, Candida Syndikus (Hg.): Leon Battista Alberti. Humanist - Architekt - Kunsttheoretiker. Münster 2008. S. 39-52.

### **Baudelaire 1985**

Charles Baudelaire: Les Fenêtres [1863]. In: Ders.: Le spleen de Paris. Gedichte in Prosa. Übers. u. komm. v. Friedhelm Kemp. Charles Baudelaire: Sämtliche Werke, Briefe in acht Bänden. Bd. 8. München 1985.

---

<sup>268</sup>Sofern nicht anders gekennzeichnet wurden alle folgenden Internetlinks zuletzt am 13.06.2012 aufgerufen.

**Baumann 2000**

Zygmunt Baumann: Flüchtige Moderne. Frankfurt a.M. 2000.

**Belting 2008**

Hans Belting: Florenz und Bagdad. Eine westöstliche Geschichte des Blicks. München 2008.

**Benjamin 1972**

Walter Benjamin: Die Aufgabe des Übersetzers. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Bd. IV/1. Frankfurt a.M. 1972. S. 9-21.

**Benjamin 1974**

Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (1935). In: Ders.: Gesammelte Schriften. Bd. I/2. Frankfurt a.M. 1974. S. 431-469.

**Benthien 1999**

Claudia Benthien: Haut. Literaturgeschichte - Körperbilder - Grenzdiskurse. Reinbek bei Hamburg 1999.

**Bickenbach 2009**

Matthias Bickenbach, Harun Maye: Metapher Internet. Literarische Bildung und Surfen. Berlin 2009.

**Böhm 2010**

Dorothee Böhm: [Lexikoneintrag über] Wasser. In: Moniak Wagner, u.a. (Hg.): Lexikon des künstlerischen Materials. Werkstoff der modernen Kunst von Abfall bis Zinn. München 2010 (2002). S. 238-242.

**Boissier 1995**

Jean-Louis Boissier: Die Präsenz, Paradoxon des Virtuellen. In: Dencker 1995. S. 370-379.

**Brehm 2001**

Margrit Brehm: Sich sehend sehen – Narziß als reflektiertes Selbst. Einige Überlegungen zur Sichtweise eines Topos bei Caravaggio, Cindy Sherman und Mat Collishaw. In: Damian Dombrowski (Hg.): Zwischen den Welten. Beiträge zur Kunstgeschichte für Jürg Meyer zur Capellen. Festschrift zum 60. Geburtstag. Weimar 2001. S. 336-345.

**Carabell 1998**

Paula Carabell: Painting, Paradox, and the Dialectics of Narcissism in Alberti's "De Pictura" an in the Renaissance Theory of Art. In: Medievalia et Humanistica. Studies in Medieval and Renaissance Culture. NS: 25/1998. S. 53-73.

**Certeau 1988**

Michel de Certeau: Kunst des Handelns. Berlin 1988.

**Crary 1996**

Jonathan Crary: Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert. Dresden 1996.

**Dalí 1974**

Salvador Dalí: Die Eroberung des Irrationalen. In: Ders.: Unabhängigkeitserklärung der Phantasie und Erklärung der Rechte des Menschen auf seine Verrücktheit. Gesammelte Schriften. Hg. v. Axel Matthes und Tilbert Diego Stegmann. München 1974 (1935). S. 268-279.

**Damisch 2010**

Hubert Damisch: Der Ursprung der Perspektive. Zürich 2010.

**Debord 1996**

Guy Debord: Die Gesellschaft des Spektakels. Berlin 1996.

**Denker 1995**

Klaus Peter Dencker (Hg.): Interface 2. Weltbilder Bildwelten. Computergestützte Visionen. Hamburg 1995.

**Derrida 1976**

Jacques Derrida: Freud und der Schauplatz der Schrift. In: Ders.: Die Schrift und die Differenz. Frankfurt a.M. 1976 (1967). S. 302-350.

**Dinkla 1997**

Söke Dinkla: Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute. Ostfildern 1997.

**Edgerton 2002**

Samuel Y. Edgerton: Die Entdeckung der Perspektive. München 2002.

**Flusser 1985**

Vilém Flusser: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen 1985

**Flusser 1997**

Vilém Flusser: Medienkultur. Frankfurt a.M. 1997.

**Foucault 1990**

Michel Foucault: Andere Räume (1967). In: Karlheinz Barck (Hg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1990. S. 34-46.

**Foucault 1994**

Michel Foucault: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt a.M. 1994.

**Fowles 2007**

Shane Fowles: Facebook and the Narcissus generation. Blogeintrag vom 27.06.2011.  
Unter: <http://www.standard.net.au/blogs/plainly-speaking/facebook-and-the-narcissus-generation/2207878.aspx>

**Freud 1924**

Sigmund Freud: Zur Einführung des Narzißmus. Wien, u. a. 1924 (1914).

**Friedberg 2009**

Anne Friedberg: The Virtual Window. From Alberti to Microsoft. Cambridge, Mass.; London 2009.

**Friedewald 1999**

Michael Friedewald: Der Computer als Werkzeug und Medium. Berlin, Diepholz 1999.

**Gemmel 2004**

Mirko Gemmel: Überlegungen zum Spiegelmotiv im Narziss-Mythos. In: kritische berichte. /2.2004. S. 67-75.

Giesbrecht, Harvey: Dialectical narcissism in the visual art of modernity. Ottawa 2006.

**Glaser 1995**

Bruce Glaser: Questions to Stella and Judd. In: Gregory Battcock (Hg.): Minimal Art. A critical anthology. Berkeley u.a. 1995. S. 148-165

**Goldberg 1985**

Benjamin Goldberg: The Mirror and Man. Charlottesville, Virginia 1985.

**Gottlieb 1981**

Carla Gottlieb: The Window in Art. From the Window of God to the Vanity of Man. A Survey of Window Symbolism in Western Painting. New York 1981.

**Grau 2002**

Oliver Grau: Virtuelle kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin 2002.

**Grau 2006**

Oliver Grau: Kunst als Inspiration medialer Evolution. Überwindungsvisionen der Kinoleinwand vom Stereopticon zur Telepräsenz. In: Thomas Hensel (Hg.): Das bewegte Bild. Film und Kunst. München 2006. S. 419-448.

**Hartlaub 1951**

Gustav Friedrich Hartlaub: Zauber des Spiegels. Geschichte und Bedeutung des Spiegels in der Kunst. München 1951.

**Heidegger 2010**

Martin Heidegger: Der Ursprung des Kunstwerkes. Stuttgart 2010 (1956).

**Heleander 1988**

Martin Helander (Hg.): Handbook of Human-Computer Interaction. Amsterdam 1988.

**Jay 1992**

Martin Jay,: Scopic regimes of modernity. In: Scott Lash; Jonathan Friedman (Hg.): Modernity & Identity. Oxford 1992. S. 178-195.

**Kacunko 2010**

Slavko Kacunko: Spiegel – Medium – Kunst: Zur Geschichte des Spiegels im Zeitalter des Bildes. München 2010.

**Kat. Ars Electronica 1992**

Kat. Ars Electronica 1992. Die Welt von Innen - Endo & Nano. Hg. v. Karl Gerbel und Peter Weibel. Linz 1992.

**Kat. Chris Burden 1996**

Kat. Chris Burden. Beyond the Limits. Hg. v. Peter Noever. Österreichisches Museum für angewandte Kunst, Wien. 28. Februar - 4. August 1996. Ostfildern 1996.

**Kat. Deep storage 1997**

Kat. Deep storage. Arsenale der Erinnerung. Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst. München, Haus der Kunst, 3. August - 12. Oktober 1997. Hrsg. von Ingrid Schaffner. München 1997.

**Kat. Kristallisationen, Splitterung 1993**

Kat. Kristallisationen, Splitterung. Bruno Tauts Glashaus. Martin-Gropius-Bau, Berlin. 01.10.1993-16.01.1994. Basel 1993.

**Kat. Media -Art – History 1997**

Kat. Media -Art - History. Hg. v. Hans-Peter Schwarz. Anlässlich der Eröffnung des Medien Museum, ZKM Karlsruhe, 18. Oktober 1997. München 1997.

**Kat. Narcissus Reflected 2011**

Kat. Narcissus Reflected. The Fruitmarket Gallery, Edinburgh. 22. April - 26 Juni 2011. London 2011.

**Kat. Performing Data 2011**

Kat. Performing Data. Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss. 16. April - 26 Juni, Laznia Centre for Contemporary Art, Danzig. Danzig 2011.

**Kat. Spiegelbilder 1982**

Kat. Spiegelbilder. Kunstverein Hannover, 9. Mai-30. Juni 1982 Hannover 1982.

**Kat. The machine as seen at the end of the mechanical age 1968**

Kat. The machine as seen at the end of the mechanical age. The Museum of Modern Art, 25. November 1968 - 9. February 1969. New York 1968.

**Kemp 1990**

Martin Kemp: The science of art. Optical themes in western art from Brunelleschi to Seurat. New Haven; London 1990.

**Kerckhove 1993**

Derrick de Kerckhove: Touch versus Vision. Ästhetik neuer Technologien. In: : Welsch, Wolfgang (Hg.): Die Aktualität des Ästhetischen. München 1993. S. 137-168.

**Kerckhove 1996**

Derrick de Kerckhove: Propriodezeption und Autonomation. In: Tasten [Kongressband hg. v. d. Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn]. Göttingen 1996. 1996. S. 330-345.

**Kiening 2009**

Christian Kiening: Narcissus und Echo. Medialität von Liebe und Tod. In: Antike und Abendland. Beiträge zum Verständnis der Griechen und Römer und ihres Nachlebens. Bd. LV. Berlin, New York 2009. S. 80-98.

**Krauss 1979**

Rosalind Krauss: Video. The Aesthetics of Narcissism. In: October. /1.1976. S. 50-64.

**Kristeva 1989**

Julia Kristeva: Geschichten von der Liebe. Frankfurt a.M. 1989 (1983).

**Kruse 2003**

Christiane Kruse: Wozu Menschen malen. Historische Begründung eines Bildmediums. München 2003.

**Lacan 1980**

Jacques Lacan: Das Seminar II (1954-1955). Das Ich der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse. Üb.v. Hans-Joachim Metzger. Freiburg i.B. 1980.

**Lacan 1986**

Jacques Lacan: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. Wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint (1949). In: Ders.: Schriften. Bd. I. Hg. v. Norbert Haas. Berlin 1986. S. 61-70.

**Land 1997**

Norman E. Land: Narcissus Pictor. In: Source. Notes in the History of Art. 16/2/1997. S. 10-15.

**Lessing 1987**

Gotthold Ephraim Lessing: Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie. Stuttgart 1987 (1766).

**Leonardo 1909**

Leonardo da Vinci: Traktat von der Malerei. Nach der Übersetzung von Heinrich Ludwig. Neuherausgegeben und eingeleitet von Marie Herzfeld. Jena 1909.

**Lexicon iconographicum mythologiae classicae 1990**

Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae (LIMC). Bd. 6.1. Zürich, München 1992.

**Lieser 2010**

Wolf Lieser: Digital Art. Neue Wege in der Kunst. Potsdam 2010.

**Lindberg 1987**

David C. Lindberg: Auge und Licht im Mittelalter. Die Entwicklung der Optik von Alkindi bis Kepler. Frankfurt a.M. 1987.

**Lüthy 1992**

Christoph Lüthy: Die Kunst der Renaissance als Voraussetzung für moderne Wissenschaft? In: Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft. 37/1992. S. 215-224.

**Manetti 1970**

Antonio di Tuccio Manetti: The life of Brunelleschi. Übers. v. Catherine Enggass. University Park; London 1970 (1475).

**Manovich 1999**

Lev Manovich: Database as a Symbolic Form. In: Millennium Film Journal. 34, Herbst 1999. Unter: [http://mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich\\_Database\\_FrameSet.html](http://mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html).

**McLuhan 1984**

Marshall McLuhan, Quentin Fiore: Das Medium ist Massage. Frankfurt a.M. 1984 (1967).

**McLuhan 2010**

Marshall McLuhan: Understanding Media. The extensions of man. Abingdon, New York 2010 (1964).

**Most 2002**

Glenn W. Most: Freuds Narziß: Reflexionen über einen Selbstbezug. In: Renger 2002. S. 117- 131.

**Orlowsky 1992**

Ursula und Rebekka Orlowsky: Narziß und Narzißmus im Spiegel von Literatur, Bildender Kunst und Psychoanalyse. Vom Mythos zur leeren Selbstinszenierung.. München 1992.

**Osswald 2003**

Anja Osswald: Sexy lies in videotapes. Künstlerische Selbstinszenierung im Video um 1970 bei Bruce Nauman, Vito Acconci, Joan Jonas. Berlin 2003.

**Ovid 1964**

Publius Ovidius Naso: Metamorphosen. Epos in 15 Büchern. Hg. u. üb. v. Hermann Breitenbach. Zürich 1964.

**Panofsky 1949**

Dora Panofsky: Narcissus and Echo. Notes on Poussin's Birth of Bacchus in the Fogg Museum of Art. In: Art Bulletin. 31/1949. S. 112-120.

**Panofsky 1985**

Erwin Panofsky: Die Perspektive als "symbolische Form". In: Ders.: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Berlin 1985. S. 99- 167.

**Panofsky 1999**

Erwin Panofsky: Stil und Medium im Film. (1947) In: Ders.: Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers. Frankfurt a.M. 1999. S. 19-57.

**Pfisterer 2001**

Ulrich Pfisterer: Künstlerliebe. Der Narcissus-Mythos bei Leon Battista Alberti und die Aristoteles-Lektüre der Frührenaissance. In: Zeitschrift für Kunstgeschichte. 64/3/2001. S. 305-330.

**Pochat 1986**

Götz Pochat: Geschichte der Ästhetik und Kunsttheorie. Von der Antike bis zum 19. Jahrhundert. Köln 1986.

**Posèq 1991**

Avigdor W. G. Posèq: The allegorical content of Caravaggio's Narcissus. In: Source. Note in the History of Art. X.3, Spring 1991. S. 21-31.

**Preimesberger 1999**

Rudolf Preimesberger, u.a.: Porträt. Berlin 1999.

**Price 1977**

Jonathan Price: Video Art: A medium discovering itself. In: Artnews 76.1, Januar 1977.

S. 41-47.

**Reidemeister 2006**

Johann Reidemeister: Superbia und Narziß. Personifikation und Allegorie in Miniaturen mittelalterlicher Handschriften.. Turnhout 2006.

**Renger 2002**

Almut-Barbara Renger (Hg.): Narcissus. Ein Mythos von der Antike bis zum Cyberspace. Stuttgart 2002.

**Riedmatten 2008**

Henri de Riedmatten: Narziss in trüben Wassern - Medienreflexion und Selbstrepräsentation im Werk des Photographen Jeff Wall. In: Jörg Dünne; Christian Moser (Hg.): Automedialität. Subjektkonstitution in Schrift, Bild und neuen Medien. München 2008. S. 195- 215.

**Rosen 2000**

Valeska von Rosen: Die Enargeia des Gemäldes. Zu einem vergessenen Inhalt des Ut-pictura-poesis und seiner Relevanz für das cinquecenteske Bildkonzept. In: Marburger Jahrbuch für Kunstwissenschaft. 27/2000. S. 171-208.

**Schickel 1982**

Joachim Schickel: Narziß oder die Erfindung der Malerei. In: Kat. Spiegelbilder 1982. S. 14-26.

**Shanken 2009**

Edward A. Shanken: Art and Electronic Media. London 2009.

**Stoichita 1997**

Victor I. Stoichita: A short history of the shadow. London 1997.

**Suthor 1999**

Nicola Suthor: P. Ovidus Naso. Der Irrtum des Narziß (vor 8 n.Chr.). In: Preimesberger 1999. S. 96-111.

**Vasari 1983a**

Giorgio Vasari: Leben der ausgezeichnetsten Maler, Bildhauer und Baumeister. Bd. II.1. Bear. v. Ludwig Schorn. Darmstadt 1983 (Nachdruck von 1837).

**Vasari 1983b**

Giorgio Vasari: Leben der ausgezeichnetsten Maler, Bildhauer und Baumeister. Bd. V. Bear. v. Ludwig Schorn. Darmstadt 1983 (Nachdruck von 1847).

**Vinge 1966**

Louise Vinge: Reflections of Narcissus. In: Konsthistorisk Tidskrift. 35/1966. S. 42-44.

**Vinge 1967**

Louise Vinge: The Narcissus Theme in Western European Literature up to the early 19th century. Lund 1967.

**Virilio 1989**

Paul Virilio: Die Sehmaschine. Berlin 1989.

**Voorhoeve 2008**

Jutta Voorhoeve: Unendliche Schleifen: A Portrait of the Artist as a weeping Narcissus von Olaf Nicolai. In: Beate Söntgen; Geraldine Spiekermann (Hg.): Tränen. München 2008. S. 249-262.

**Warburg 1993**

Aby Warburg: "... ein phaenomenaler Scheinwerfer". Ein Brief an Gustav Pauli aus dem Jahr 1929. In: Michael Diers (Hg.): Porträt aus Büchern. Bibliothek Warburg und Warburg Institute. Hamburg - 1933 - London. Hamburg 1993. S. 82-84.

**Wegmann 2002**

Thomas Wegmann: Erkennen als Verkennen. Der mythische Narziß in der medialen Endlosschleife. In: Renger 2002.

**Weibel 1995**

Peter Weibel: Die Welt der virtuellen Bilder. Zur Konstruktion kontextgesteuerter Ereigniswelten. In: Dencker 1995. S. 34-47.

**Welsch 2002**

Maren Welsch: Vom Narziss zum Narzissmus. Mythos und Betrachter. Von Caravaggio zu Olaf Nicolai. Kiel 2002. Unter:

**Winckelmann 2007**

Johann Joachim Winckelmann: Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst. Hg. v. Ludwig Uhling. Stuttgart 2007 (1756).

**Wolf 1998**

Gerhard Wolf: "Arte superficiem illam fontis amplecti". Alberti, Narziß und die Erfindung der Malerei. In: Christine Göttler, u.a. (Hg.): Diletto e Maraviglia. Ausdruck und Wirkung in der Kunst von der Renaissance bis zum Barock. Emsdetten 1998. S. 10-39.

**Youngblood 1970**

Gene Youngblood: The Videosphere. In: Radical Software. „The Alternate Television Movement“. 1.1, Spring 1970. S. 1.

## **Internetquellen**

<http://www.eculturefactory.de/CMS/index.php?id=419>

<http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=document&subCommand=show&forward=%2fnetzkollektor%2foutput%2fproject.xml&entryId=148639&section=technical&lang=de>