

Virtual Amoeba – eine Reise ins Innere der Digitalen Bilder

Die folgenden 9 Gedankenspuren sollen den Background von **Virtual Amoeba – Metabild zu einer Theorie digitaler Bilder** fragmentarisch ausleuchten. Der Text ist Teil meines Vortrags im Forum **Kommunizieren und Navigieren in Digitalen [Gegen]-Welten** auf der Konferenz **EVA 2002 Berlin – Electronic Imaging and the Visual Arts**.
Kai Pohl < k.pohl@web.de >

1. Spur: Richtung

Bilder sind keine Fiktionen, sondern praktisch wirksame Energien und Tatsachen, konstatierte **Carl Einstein**. Wie Eisenspäne an einem Magneten klebt das Bewusstsein an Bildern – und nicht die Bilder am Bewusstsein. Bilder gibt es nicht, weil ich sehen kann, sondern ich kann sehen, weil es Bilder gibt. In diesen Haarspalt drängen sich Bilder, die einzig den Zweck haben, daß ich sie sehe. Ein Bild ist auf mich als Betrachter gerichtet, man könnte sagen, das Bild sieht mich an – der **Davidoff-Mann!** der Nachrichtensprecher! – es spricht zu mir und mit mir, prägt und verformt mich. Was ich sehe, entzieht sich meinem Einfluß. Doch siehe, digitale Maschinen! Ich haue in die Tasten, tausche Daten aus und bilde mir was ein.

2. Spur: Übertragung

Ein Metabild ist ein Bild höherer Ordnung, aber nicht das Bild von einem Bild – das wäre eine Kopie. Als Metabild im digitalen Medium bezeichne ich die hypertextuelle Struktur von Bildern über Bilder. **Virtual Amoeba** untersucht die Sprache digitaler Bilder anhand digitaler Bilder. Grundlage der Untersuchung sind die Thesen der Theorieschrift **Binary Digit Pictures**. Die Übertragung von theoretischen Ergebnissen in den Bildbereich folgt einer visuellen Metaphorik, die mit ihrer verbalen Schwester nur sehr entfernt verwandt ist: kein gerader Weg führt von den verständlichen Worten einer schriftlichen Abhandlung zu den erkennbaren Bildern einer Metastruktur. Mein Hauptinteresse gilt der Frage nach dem emanzipatorischen Status der jüngsten technischen Bildart: erweitern digitale Bilder den Daseinshorizont oder sind sie ein Irrlicht, dem wir hinterherjagen in die Kälte des gewaltig sich blähenden Nichts?

3. Spur: Sinn des Lebens

Die multimediale Vernetzung formt die Lebenswelt um. Schlagwörter wie Computerisierung, Cyberspace, Informationsgesellschaft, digitales Zeitalter zirkulieren als Leitbegriffe in einem Diskurs, der um die neuen Spielarten medialer Wirklichkeitserfahrung kreist. Hintergründig geht es um Auseinandersetzungen zur Gestaltung von Technologien, die auf einem ideologischen Schlachtfeld stattfinden. Die digitale Ästhetik reicht weit hinein in den Alltag, in die Sprache, in das Alltagsbewußtsein. Fernsehbilder, Radiosendungen, Zeitungen, Bücher, World Wide Web, Tonträger, Kinofilme, **Audi TT**, die internationale Raumstation und der neue **Nike-Schuh** sind digital aufgenommen/gesendet/entwickelt/entworfen/produziert/bearbeitet/distribuiert. Nur konsumiert wird immer noch analog. Wenn unser existentielles Problem nach **Vilem Flusser** nun darin besteht, daß alles einschließlich uns selbst als digitaler Schein zu verstehen wäre: was bleibt uns dann, als zwischen CPU, RAM und ROM, binärem Code und programmierten Algorithmen, Pixel und Screen doch wieder nach dem Sinn des Lebens suchen?

4. Spur: Eindeutigkeit

Das binäre Glück liegt in der Eindeutigkeit, die zweierlei ist. Da wäre zum einen die 1:1-Mentalität des Datenkosmos: verlustfreies Kopieren ersetzt das analoge Verhältnis Original – Kopie durch das digitale Verhältnis Original = Original bzw. Kopie = Kopie. Und zum anderen der binäre Wertevorrat: 0 und 1, wobei jede Speicherzelle genau einen der beiden Zustände einnehmen kann. Aus der Logik des Entweder-oder folgt die Technik des So-und-nicht-anders; in niederen Speicherzellen formiert sich die Logistik der Wahrnehmung: nicht das Auge sucht den Eindruck – ein optischer Output fesselt den Blick.

5. Spur: Abstraktion

Digitale Bilder sind abstrakt im Wortsinn, nämlich abgelöst von der analogen Wirklichkeit: sie fassen grob zusammen, unter Auslassung der Feinheiten, und das nicht, weil sie Realität eingeschränkt abbilden, sondern weil sie eine zutiefst technische Anordnung uneingeschränkt zur Bedingung ihrer Aneignung machen. Das Digitale ist nicht die Reflexion der Welt, sondern die technische Konstruktion von Sinneseindrücken. Die digitale Wirklichkeit ist eine technisch konstruierte Wirklichkeit. Sie ist Realität als technischer Effekt. Der Computer als Bildmaschine gewährt Ausblicke in ein Universum des Virtuellen, indem er abstrakte Algorithmen sichtbar macht.

6. Spur: Berechnung

Digitale Bilder sind Bilder, die keine Bilder sind – jedenfalls keine im Sinne der Wörterbuch-Definition, wonach ein Bild die Darstellung von etwas oder jemandem, in der Optik Synonym für die Abbildung ist. Dies setzt eine Ähnlichkeit zwischen Bild und abgebildetem Gegenstand voraus. Die Ähnlichkeit zwischen Monitorbild und binär codierten Segmenten eines virtuellen Speichers läßt sich höchstens noch herbeireden. Überhaupt verweigern echte – sprich errechnete – Digitalbilder jeden Vergleichsmaßstab, da es für sie schlicht kein Pendant in der Analogwelt gibt, das für die menschliche Sensorik irgendwie erreichbar wäre.

7. Spur: Bedeutung

Am Computer gilt, daß das, was ich als Bild sehe, für die Maschine nur die Ausgabemöglichkeit eines Datensatzes ist; es bedeutet ihr nichts. Mit der Bedeutung ist es wie mit der Schönheit: sie liegt nicht im Objekt, sondern formt sich, indem ich zu einem Objekt in Beziehung trete. Auf konstruktivistisch heißt das dann: der Empfänger bestimmt den Sinn der Botschaft. Dies setzt einen Empfänger voraus, unvoreingenommen und selbstbewußt, der weiß was er tut, der jederzeit Souverän seiner Wahrnehmung ist, der über das medientechnische Sammelsurium der Gegenwart bestens Bescheid weiß, diesem aber niemals ausgesetzt ist. Pessimistisch betrachtet bin ich als der mitteleuropäische Durchschnittsempfänger des Jahres 2002 ja eher ein **Pawlowscher Hund**. Jeder Sender kennt doch seine Pappenheimer: was nützte sonst der ganze Zauber um Marktforschung und Werbestrategien? Nur wenn der Empfänger zu einer Zielgruppe gehört, die weiß was sie will, weil sie lange genug nichts anderes bekommen hat [und in Ermangelung der Fähigkeit, sich etwas anderes vorzustellen;-], kann es angehen, dass die Bedeutung in der Botschaft bereits mitgeliefert wird. So mündet die individuelle Anpassung an die Bedingungen einer medial konstruierten Umwelt in den kategorischen Imperativ: Ihr müßt euch alle individuell anpassen!

8. Spur: Aneignung

Durch digitale Entwürfe werden Virtualitäten und Kontingenzen erfahrbar. Deshalb beginnt digitale Emanzipation mit dem Angreifen der herrschenden Übereinkunft, wonach alle Wünsche und Träume auf dem Boden der Tatsachen zu bleiben haben. Die emanzipatorische Aneignung des Digitalen wäre ein Baustein zu einer Ästhetik des Zusammenhangs. Ästhetische Mittel können abstrakte Vorstellungen konkretisieren, indem sie zu einer neuen Wahrnehmung der Dinge beitragen.

9. Spur: Umkehrung

Virtual Amoeba ist ein Modellfall für die Umkehrung der Sichtweise, nach der die Bilder den Betrachter transformieren. Durch eine simple technische Spitzfindigkeit verändern sich die Bilder im Kern des Metabildes: die Anzahl der virtuellen Besucher und die Zeiten der Bilderschließung in 4 Bereichen des Metabildes werden in den Kernbildern als Variable für die Bilderzeugung eingesetzt. Dabei geht es zu wie im richtigen Leben: eine Bildveränderung durch den einzelnen Besucher ist quasi nicht wahrnehmbar. Erst durch die Betrachtungen von vielen werden die Bilder zum Tanzen gebracht.