

Axel Roch

## **Oberflächen und Schnittstellen: Sur/Inter/Face/Art.**

Die kulturtheoretische und philosophische Ästhetik der elektronischen und technischen Bildmedien benötigt eine Auseinandersetzung mit bzw. eine Differenzierung der Ästhetischen Paradigmen Spiegel und Oberfläche im Kontext avancierter Interfacetechnologien. Ein solches Forschungsprogramm hat der Kultur- und Medienphilosoph Vilem Flusser in seinem Buch "Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien" in historischer Absicht schon längst angebahnt: "Man ist gewohnt, die Kulturgeschichte nach der Art der Werkzeuge - aus Stein, Bronze, Eisen oder Kunststoff - zu periodisieren. ... Wie sähe es aus, wenn man erkenntnistheoretische und Ästhetische verwendete ? Man spräche vielleicht von einer Vorspiegelzeit, einer Spiegelzeit, einer Zeit der Fotografie ...". Neben Fotografie analysiert Flusser natürlich auch andere Bild- und Kommunikationsmedien, wie Film, Fernsehen und Video. Ein Bild, nicht gespeichert oder manipuliert, kann in solchen Medien der reinen Übertragung dem Spiegel als kulturelles Paradigma zugeordnet werden. Ein Spiegel überträgt als reine und glatte Oberfläche ein Bild ohne Manipulation, der Spiegel, der die Dinge repräsentiert, rettet die Identität einer konstruierten Gegenständlichkeit.

Der bekannteste Spiegel, in dem das Subjekt sich selbst veräußert und wiederfindet, ist natürlich der Wasserspiegel in seiner griechischen Überlieferung. Narziss, wenn man Leon Battista Alberti oder Leonardo da Vinci glauben darf, erfindet im Anblick seiner selbst auf dem Wasserspiegel nichts geringeres als eine neue Kunst: die Malerei. "Was ist", so Alberti im Jahre 1436, "Malerei anderes als der Versuch, mit den Mitteln der Kunst die Wasseroberfläche jenes Quells zu umarmen ?" Dieser mythische Ursprung ist bis heute die Quelle der Tradition, nach der Künstler sich selbst und ihren eigenen Körper porträtieren oder inszenieren. Theoretisch allerdings bleibt der Unterschied zwischen Spiegel, Oberfläche und Haut, genauso wie die Eigenbewegung des künstlerischen Körpers bzw. des Betrachters - in der Beschreibung von Alberti "die Umarmung" - genauer zu bestimmen. In den Bildtheorien seit der Renaissance gilt der Spiegel oft als Leitmedium. Sogar noch der Film als Medium ist im nicht-experimentellen Fall ein imaginärer Spiegel, ohne jegliche Körperlichkeit der Betrachter. "Der Film gleicht also dem Spiegel ... Obwohl - wie in jenem - alles zur Projektion gelangt, gibt es eine Sache, eine einzige, die sich niemals darin reflektiert: der eigene Körper des Zuschauers" (C. Metz). Mit dem Abwandern des Spiegels als Leitmedium in Photographie, Film und Fernsehen, als Medien der Übertragung, erscheinen Schnittstellen und Oberflächen als neue kulturästhetische Paradigmen.

Elektronische Bilder beispielsweise sind von Anfang an Effekte einer Oberfläche, auch wenn sie in der sogenannten "photorealistischen" Computergrafik noch dem Spiegelparadigma

verfallen, insofern sie versuchen, die Natur nachzuahmen. In der Computergrafik erscheint die Oberfläche noch als Material eines Gegenstandes und als Reflexionsintensität im Pixel. Ein physikalisches Modell der Lichtreflexion läßt einen in drei Dimensionen modellierten Gegenstand erscheinen. Zwei Verfahren der elektronischen Bildsynthese sind prominent: Raytracing (dt. Strahlverfolgung) und Radiosity (dt. Strahlungsaustauschrechnung). Das Bild des Radiosity-Verfahrens ist ein geschlossener, thermodynamischer Raum, energetisch ausgeglichen und beruhigt, der Raum eines Schiffs. Eine Integration von Lichtenergiewechselwirkungen im Computer, d.h. der wechselseitige Austausch der Lichtenergie zwischen Flächen, erfolgt durch numerische Approximation. Eine numerische Integration erfolgt nicht im kontinuierlichen, sondern im diskreten. Deswegen zeigen frühe Radiosity-Bilder kaum runde Gegenstände, sondern deren Annäherung: eckige Flächen, kantige Objekte mit matten, interdiffus reflektierenden Oberflächen. Der Algorithmus der Bildsynthese als Medium formiert die sichtbaren Objekte als Nachrichten. Das Bild eines Raytracing-Verfahrens dagegen ist ein Fenster zu einem offenen, hyperrealen Raum, es ist der Raum eines Flugzeugs. Die virtuellen Körper sind hier mathematisch definiert oder modelliert, Lichtpunktwechselwirkungen setzen die erste Ableitung algebraischer Flächen voraus, was daher meist abstrakt-geformte Gegenstände erscheinen lässt. In Radiosity interagieren Flächenstücke durch eine numerische Approximation, Raytracing lässt Punkte als Differentiation mathematischer Körper miteinander interagieren. Radiosity ist ein Integalkalkül zwischen Flächen, Raytracing ein Differentialkalkül zwischen Punkten. Dieses erscheint deswegen ausgeglichen und matt, jenes daher hyperreal und vielfach glänzend.

Die philosophische Reflexion elektronischer Bilder allerdings, die reflektierte Reflexion, wie Flusser es nennt, findet nun nicht im Bild selbst, sondern in dessen Programmierung statt. "Die Frage ist also nicht, ob Bilder Oberflächen von Stoffen oder Inhalte von elektromagnetischen Feldern sind, sondern inwieweit sie dem stofflichen und dem formalen Denken und Sehen entspringen". Im technischen Bild erscheint nicht die Intensität der Reflexion, nicht die Stofflichkeit des Gegenstandes, sondern das informatische Programm. Die formale Schnittstelle, das algorithmische Interface der elektronischen Bilder ist das Werkzeug der Herstellung: oft vorstrukturierte Software, wie beispielsweise Photoshop, Softimage, Maya, Flint, Flame oder Inferno. Das alles sind Programme, als interaktive Schnittstelle und Schlüssel zur Maschine aber auch Programmierung. Das Sehen zu Denken im Entwerfen von Computerwelten oder elektronischen Bildern ist daher die Schnittstelle: der Code als Bewegung in der Programmierung ist die Bedingung der Möglichkeit synthetischer Eigenbewegungen des Körpers, sei es der Körper des Benutzers, des Betrachters oder des Künstlers.

Oberflächen und Schnittstellen, in der deutschen Sprachverwendung austauschbar, spannen theoretisch den Möglichkeitsraum elektronischer Ästhetik auf. Eine Theorie der Oberfläche erlaubt zeitbasierte Manipulationen im Speicher, also Bilder jenseits der Mimesis zu denken,

und damit die formalen Spannungen zwischen einer dreidimensionalen computergenerierten Welt mit virtuellen Körpern und zweidimensionalen Leinwänden zu diskutieren. Noch mehr in Frage steht aber die Erweiterung des elektronischen Bildes um den Körper, dessen Bewegung als Interface einen kreativen und subjektiven Weltentwurf erlauben soll. Software und Algorithmen, die sich im Sinne der Individualisierung an den Benutzer, Betrachter oder Künstler anpassen, erfassen die Eigenbewegung des Körpers. Sie verhalten sich adaptiv und dynamisch und sind mit dem anarchologischen Ansatz der Kunst- und Medienwissenschaften vereinbar. Eine solche Form von Subjektivität hat uns nämlich Gerard Simon in seiner Analyse des Seins und der Erscheinung in der Antike versprochen. Die anarchologische Theorie technischen Visionierens, so Siegfried Zielinski, die sich nicht nur auf Deleuze/Guattari gegen Foucault bezieht, sondern auch auf den Versuch der 90er Jahre "im Rahmen einer Archäologie der Audiovisionen so etwas wie eine Genealogie des anderen Blicks, des von den hegemonialen Konzeptuierungen des Sehens abweichenden Visionierens zu entwerfen", spielt die Frage nach dem Blick eine besondere Rolle. Es war nämlich schon viel früher der besagte Gerard Simon, der in seiner Archäologie und Analytik nicht des Wissens, sondern des Blicks, die totale Subjektivität in den Techniken des Sehens im Blick hatte: "angenommen selbst, dem Blick gelänge der Kontakt mit dem Objekt, so könnte doch, da es sich einzig um 'meinen' Blick handelt, der sich von dem anderer Menschen und erst recht von dem der Tiere unterscheiden kann, nichts die Annahme rechtfertigen, er würde eine universale Erkenntnis des Sichtbaren liefern. Ein kompletter Relativismus, in dem jeder Sehende einzeln das Maß aller Dinge abgibt, ist theoretisch durchaus vertretbar". Simon verspricht also in der Unterscheidung und Synergie von Sehstrahl und Lichtstrahl, keine reine Passivität, sondern Aktivität, besser Ko-Kreativität, also eine Subjektivität in den Wissenschaften vom Sehen, von der man/ich träumen soll. Jeder einzelne Betrachter soll eine eigene Dingwelt entwerfen, die anders ist, als die des Nächsten. Anders formuliert: die Algorithmen des Visionierens 'sollen und müssen' die Geschichte des Betrachters und seine Vorstellungen individuell und dynamisch in der Betrachtung adaptieren. Deswegen geht mit den Fragen nach dem anderen Blick die Absicht einher, den Betrachter als produzierendes Subjekt, die Eigenaktivität im Unterschied zur Interaktivität, ins Bild zu bringen. Sur/Inter/Face/Art heißt daher für die Kunst- und Medienwissenschaften allgemeiner die Bewegung des Körpers im Interface zu dynamisieren, so daß imaginative Entwurfsprozesse in flüssigen Codes möglich werden. Die Fragen um das Experiment Mensch/Maschine zwingen daher zu Überlegungen nach Methoden einer experimentellen Interfacekultur, sowie nach den Möglichkeiten einer Informatik der Imagination und des Imaginären.

Aus: Styx-Projektionen, (Ed.) European Academy of Fine Arts, Trier: 2001, S.16ff