

Physische Nachbildungen im Prozess des authentischen Eintauchens

Till Boettger

Prolog

Für das Erlebnis eines echten Eintauchens sollten wir in einen Reisebus oder besser noch in einen Helikopter steigen, um eine möglichst frei steuerbare Antizipation zu vollziehen. Im Idealfall könnten wir wie bei einem DVD-Player in Schleifen die Annäherung und das Entfernen beliebig oft wiederholen. Als Vorbereitung zu diesem Experiment wäre es hilfreich, den Probanden gleiche Bilder zu implantieren, die man unmittelbar mit dem Raumerlebnis abgleichen könnte. Schließlich würde der Versuchsaufbau von einer Zukunftsmaschine vervollständigt werden, die rückblickend eine Gegenüberstellung des tatsächlich Erlebten mit dem vorgestellten Bild in Beziehung setzt.

Die Bilderwelt

Bewegte und unbewegte wie auch informative und werbende Bilder generieren einen großen Teil unseres täglichen Lebensraums. Bilder zeigen etwas und lassen das nicht Sichtbare sichtbar werden. Es ist ein Bildraum entstanden. Das häufig reproduzierte Bild gewinnt durch ständige Präsenz an Bedeutung, indem es in der industrialisierten Welt die Vorstellung von Realitäten prägt. Es entsteht ein Bilder-Lebensraum, der seine eigene Existenz besitzt. Teilweise stellt sich diese Bilderwelt als Matrize dar und ist nicht nur mehr Reflexions- oder Reibungsfläche. Architekten, Webdesigner, Visualisierer, Künstler und Werber generieren ihr eigenes Bild von Räumen und schaffen eine errechnete und gestaltete Grundlage. Als Konsequenz muss sich das reale Abbild mit detaillierten Erwartungen auseinandersetzen. Die Realität wird zum Suchbild.

Pressebilder sind überwiegend nicht mehr schwarz-weiß und suggerieren somit keine abstrakte distanzierte Dokumentation; sie versuchen durch bessere Drucktechniken und durch qualitativ hochwertige Online-Darstellung, sich als authentischere Bilder zu präsentieren. Die inszenierte Bilderwelt besitzt ihre eigene Authentizität, da sich immer

mehr kritische Medienbenutzer daran gewöhnt haben, dass mediale Bilder nicht objektiv sein können. Die technischen Voreinstellungen, die Selektion, die grafische Aufbearbeitung lässt ein wertendes Bild entstehen. Auch selbstauferlegte Regeln, wie z. B. beim Spiegel Verlag, der seine Fotografen verpflichtet, ihre Aufnahmen nicht inhaltlich zu verändern, ändern wenig an dem Tatbestand, dass eine objektive Realitätswiedergabe nicht möglich ist.

Dem kritischen Beobachter ist bewusst geworden, dass sich die Echtheit eines Bildes eher mit einer gefühlten Glaubwürdigkeit einschätzen lässt. Somit produzieren verschiedene Bilder von unterschiedlichen Bildgestaltern für diverse Zielgruppen eine eigene Bilderwelt. Thomas Knieper und Marion G. Müller beschreiben Authentizität als „Glaubwürdigkeit, (das) ein Kollektives, gesellschaftliches Konstrukt (ist), das an die Wahrnehmung vieler und nicht an die Produktion einzelner gekoppelt ist.“¹

Bemerkenswert ist, dass sich die Bilderwelt selbst im Journalismus stark verzweigt hat und von einem Ereignis mehrere Versionen erzeugt, die tatsächlich sehr unterschiedliche Interpretationen zulassen. Deutlich wird dieses Phänomen bei den Filmaufnahmen von Saddam Husseins Hinrichtung, die mit einer doppelten Videostrategie zwei Authentizitäten erzeugt. Die Richtungen der Aufnahmen von dem wackelnden Mobiltelefon und die Einstellungen der offiziellen Kamera sind so geschickt gewählt, dass von keiner Zufälligkeit ausgegangen werden kann. Es werden zwei Zielgruppen bedient. Das tatsächliche Ereignis und die produzierten Aufnahmen laufen parallel voneinander ab. Es stellt sich die Frage nach der Verantwortung des Bildes als Generator der Vorstellung sowohl vor als auch nach dem Entstehen des Raumes. Kann sich der reale Ort mit seinen Ereignissen noch frei entfalten?

Das Davorbild – das Danachbild

Der Reisende, der Unternehmer, der Lernende, der Gast bzw. der Fremde im Allgemeinen erreicht seinen neuen Ort mit Vorstellungen. Auch wenn die oberflächlichen Gleichsetzungen „Deutschland ist Oktoberfest“ oder „Paris ist der Tour Eiffel“ durch differenzierte Informationen erweitert worden sind, bestimmen einzelne Bilder die Vorstellung vom unbekanntem Ort. Diese Bilder im Kopf des Aufbrechenden erzeugen eine Illusion. Getrieben von der Möglichkeit, in lokale Welten der Imagination real eintauchen zu können, ist der Start der Reise von dem Wunsch nach dem Erlebnis bestimmt.

Die Schwelle

Das Verlassen des Schiffes, das Warten im Transitraum oder das Passieren der Grenzkontrolle sind Momente des Übergangs, die sich als Schwellenräume darstellen. Diese Momente können für die Erinnerung und das visuelle Gedächtnis von erhöhter Relevanz sein, da sie sich als Schlüsselmomente festsetzen. Außerdem wird natürlich der ambivalente Raum des Übergangs medial genutzt, da er eine besondere Spannung und Kraft hat. Das heißt, der Übergangsraum lässt in der Vorstellung Bilder mit der Wirklichkeit zusammenstoßen.

„Als der sechzehnjährige Karl Roßmann, der von seinen armen Eltern nach Amerika geschickt worden war, weil ihn ein Dienstmädchen verführt und ein Kind von ihm bekommen hatte, in dem schon langsam gewordenen Schiff in den Hafen von New York einfuhr, erblickte er die schon längst beobachtete Statue der Freiheitsgöttin wie in einem plötzlich stärker gewordenen Sonnenlicht. Ihr Arm mit dem Schwert ragte wie neuerdings empor, und um ihre Gestalt wehten die freien Lüfte.

„So hoch!“ sagte er sich und wurde, wie er so gar nicht an das Weggehen dachte, von der immer mehr anschwellenden Menge der Gepäckträger, die an ihm vorüberzogen, allmählich bis an das Bordgelande geschoben.“²

Lokale Ereignisse oder: Was ist hinter den Bildern?

Das Projekt *Green River* von Olafur Eliasson arbeitet mit dem Verschieben von lokalen Erwartungsstrukturen, die die Realität invertieren. Olafur Eliasson sucht speziell Orte, die ihre Natürlichkeit inszenieren. Die blaugrauen Wasserflächen, die das Stockholmer Festland pittoresk umspülen, sind für eine halbe Stunde ohne Ankündigung des Künstlers mit dem harmlosen Uranin giftgrün gefärbt worden. Anders als beim Vorläuferprojekt des Künstlers *Uriburu*, der mit einer Selbstinszenierung einen Fluss grün färbt, wird bei Eliasson eine irritierende lokale künstliche Welt geschaffen. Der Ort überascht und baut seine eigene künstliche Realität auf,

ohne Anwesenheit des Künstlers. Diese temporäre Veränderung setzt die inszenierte Natürlichkeit in den richtigen künstlichen Kontext.

Die Gates von Christo und Jean Claude im Central Park von New York im Jahre 2005 ermöglichen eine Wahrnehmungsverschiebung und eine neue Auseinandersetzung mit dem Ort, indem sie der Wegeführung einen neuen Rhythmus geben. Die Skizzen, die Präsentationszeichnungen, die Installation und die Dokumentationsfotos bzw. Filme bilden eine klare Konzeptionskette, die das Bild zum Einstieg nutzen und dem lokalen Ereignis nicht seine Kraft entziehen. Das Bild in der persönlichen Erinnerung als auch in der Bilderwelt macht das Projekt ewig.

Christian Boltanski setzte sich 2006/07 im Besonderen mit dem Ort der Mathildenhöhe in Darmstadt auseinander, indem er eine Totalinstallation zum Thema Zeit konzipierte (Abb. 1). Der Besucher wird mit seiner eigenen Endlichkeit gequält, die Installation *Les lits* (1997/98, Arken Museum of Modern Art, Dänemark) erinnert sowohl an Geburtsbetten als auch an Totenbahnen (Abb. 2). Diese Zweideutigkeit vernichtet konzeptionell die Lebenszeit. Der atmosphärisch kühle Raum lässt ein durchdringendes Eintauchen möglich werden, das persönliche Erinnerungen an Orte von Geburt und Tod ins Bewusstsein hebt.

Marc Meer schreibt in seinem Buch *Zur Architektur des Raumes*: „Hinter den Bildern liegt der Raum, sagt sie (die Architektur). Da liege die Wirklichkeit auch. Wo Raum ist da, ist auch Wirklichkeit zugleich.“³

Pflichterfüllungswunsch des Realen oder: Wie weit darf die Verpflichtung des Ortes gegenüber dem Bild gehen?

Die unglaubliche Stärke der teilweise allgegenwärtigen Bilderwelt setzt den Ort unter Erfolgsdruck. Der Pflichterfüllungswunsch des Realen bezüglich des Bildes hat einen Prozess in Gang gebracht, der die Bilder mit sich selbst konfrontiert, da sich der Ort als Abbild präsentiert und dieses abgebildet wird. Diese mehrfache Möglichkeit des Verglei-

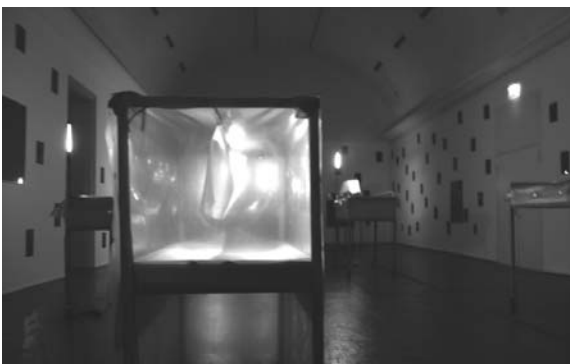


Abb. 1: Christian Boltanski, Totalinstallation



Abb. 2: Christian Boltanski, „Les lits“

chens mit der zusätzlichen Fähigkeit, Bilder ausschließlich künstlich digital oder auch künstlich manuell herzustellen, lässt keinen Wunsch unerfüllt. Das Bild muss Verantwortung übernehmen und Spielräume bieten, um so neue Eintauchtiefen zu ermöglichen. Das Abdriften in die Superrealität nimmt dem Bild den Spielraum und so die Kraft und Stärke.

Neben den Skyline Analysen für Manhattan gibt es ernst zu nehmende Wünsche, mit Donald Trump als Schirmherr das World Trade Center in New York wiederaufzubauen. Baudrillard schreibt vor dem 9/11 über das WTC in New York: „...“, dass die Türme des World Trade Centers ganz alleine den Geist der Stadt New York in seiner radikalsten Form ausdrücken: die Vertikalität – die bilden zwei Lochstreifen. Sie sind die Stadt selbst und zur gleichen Zeit das, wodurch die Stadt als historische, symbolische Stadt beseitigt wurde; das Wiederholen das Klonen...“⁴

Die medial geführte Diskussion um den Rückbau des Kulturpalastes und den Wiederaufbau des Berliner Schlosses kann als Beispiel für diesen Prozess herangezogen werden. Die lokale Umnutzung des Palastes der Republik im Jahre 2005 ermöglichte Berlin einen kontextuellen, von der Gegenwart motivierten Umgang mit der Architektur und der Geschichte der DDR. Die voluminösen stützenfreien Räumlichkeiten des ehemaligen Volkskammergebäudes boten die Möglichkeit, Ausstellungen zu realisieren, die in keinem anderen innerstädtischen Gebäude in Berlin hätten präsentiert werden können. Es entstand eine neue lokale Realität. Parallel dazu bildete sich eine Gruppe, die sich einen Wiederaufbau des Berliner Schlosses vorstellen konnte. Die temporäre Schlosssimulation 1993/1994 half sehr beim Vorstellungsprozess, da sie als physische Nachbildung ein Bild lokal dreidimensional werden ließ. Es wurde angefangen, ein Bild des Fehlens in den Köpfen festzusetzen, indem man in der Bilderwelt das Schloss als schon wiederaufgebaut feierte. Das Erleben der physischen Ausmaße der Attrappe zusammen mit den entstandenen Fotos der Installation verankerte das Schloss in der Bilderwelt. Die Schlossinstallation nutzte die Kraft des Bildes, die ein lokales Eintauchen suggeriert. Der Konsens wird über das häufig verbreitete Bild gesucht. Es wird eine selbstständige Bilderwelt erzeugt, die einen vergangenen Kontext widerspiegelt und anschließend als detaillierte Schablone zum Abgleichen genutzt wird.

Vergleichbar ist die Vorgehensweise in Dresden. Die Frauenkirche wurde nicht als einzelne Aktion ausgeführt, um ein unvorstellbares Kriegstrauma baulich zu bekämpfen, sondern ist vielmehr der Start eines romantisch verklärten Barockbaubooms. Dresden baut im Barock die Bilder von Canaletto nach.

Lokale Eintauchtiefen oder: Welche Parameter erarbeiten die Grenze zwischen der Bilderwelt und dem Ort, um beiden Wirklichkeiten ihre Echtheit zu gewähren?

Als weiteres Anschauungsbeispiel bietet sich die Selbstinszenierung des Times Square in New York an, da er auf unglaubliche Weise die Bilderwelt speist und als Bildschirmmaschine partiell extreme Eintauchtiefen ermöglicht und in anderen Bereichen sehr eindimensional arbeitet. Die Reinheit des nicht anhaltbaren Veränderungssystems macht diesen Ort zum Reflex des marktwirtschaftlichen Systems. Das Bedürfnis der Touristen, in diesen Fluss einzutauchen, ist grenzenlos. Der Stadtraum wird zum Innenraum (Abb. 3).

Die Konzentration von Informationen und Reizen übersteigt die menschliche Aufnahmefähigkeit. Der produzierte Sog erfindet sich stetig neu und setzt eines der wichtigsten Erscheinungsmerkmale der Marktwirtschaft um: die totale schnelle Wandlungsfähigkeit, die immer neue Wünsche produziert. Die Geschwindigkeit scheint die Zeit zu takten. Die Momente zwischen den 24 Stunden pro Tag sind gedehnt. Der fehlende Stillstand produziert Zwischenmomente. Die Fassade der Architektur ist Bildschirm. Die äußere Schicht ist Projektionsfläche, Tapete und Spiegel zugleich, der Times Square ist Kulisse für Theater. Das Web 2.0 mit YouTube oder My Space ermöglicht es den vorhersehbaren Realitäten und der suggerierten Authentizität, den Times Square in New York als kommerzielle mediale Vitruvinsichtbar werden zu lassen.⁵ Die medialen Räume werden Bühnen und die Werbestrategen werden Regisseure. Der Übergang von innen nach außen wird aufgelöst, die entstehende Projektionsschicht scheint neue Räume zu öffnen, doch sie sind meist nicht mehr als Bildmaschinen, die sich als dichter Hintergrund oder Grenzfläche darstellen (Abb. 4).

Diese ständigen Traumflächen entschleunigen sich selbst, indem sie sich selbst durch Kurzlebigkeit wiederholen. Die Filmpaläste, Nachrichtenstudios, Boutiquen und das recruitment center am Times Square erlauben eine Kontinuität beim bildlich gesteuerten Eintauchen. Die logische Abfolge vom



Abb. 3: Times Square, New York

angekündigten Bild und dem ermöglichten Einsteigen scheint beim recruitment center am konsequentesten gelungen zu sein (Abb. 5). Die Werbefilme der US-Streitkräfte stellen eindimensional die technische, kameradschaftliche und patriotische Herausforderung der Kriegführung heraus. Der Times Square wird zum Ort der Entscheidung, zum Ort des Zeitpunktes. Das Bild wird in Realität umgesetzt.

Immersion

Bilder, die sich authentisch mit Realitäten auseinandersetzen wollen, sollten die Virtualität der Lokalität nie zerstören, indem sie sich als totale Matrize anbieten. Im Gegensatz dazu sollten diese Bilder versuchen, durch das Anbieten von bildlichen Immersionsräumen der Wirklichkeit näher zu kommen. Das Bild darf vom Physischen erwarten, sich nicht flach zu präsentieren. Das Bild wird in seinen realen Kontext gestellt und mit sich selbst konfron-

tiert. Der Verlust des Anspruchs eines Bildes, unzensuriert sein und ohne Original zu existieren, befreit es von der Aufgabe, nur Fenster zur Welt zu sein.

Auf der anderen Seite sollten sich Orte und Architekturen mit den Träumen und Visionen der Bilderwelt auseinandersetzen, jedoch ihre eigene Schaffenskraft nie vergessen, die ein atmosphärisches Erleben möglich macht. Architekturen könnten ihre Grenze mithilfe der Bilderwelten besser setzen, da sie mit einem Davor- und Danachbild arbeiten können.

Bilderwelten als auch reale Orte sollten sich an der Möglichkeit des Eintauchens messen lassen, um so eine kritische Auseinandersetzung zu ermöglichen. Parameter zur Bestimmung der Qualitäten könnten Zugänglichkeit, Tiefe, Benutzung/Nützlichkeit, Verantwortung, Flexibilität sein.

Somit ließe sich die Authentizität in den Zonen zwischen den virtuellen und den lokalen Welten aufspüren.



Abb. 4, 5: Times Square, New York; Werbefilm der US Army am US Armed Forces Career Center

Anmerkungen:

- 1 Thomas Knieper, Marion G. Müller, *Vorwort*, in: dies. (Hrsg.), *Authentizität und Inszenierung von Bilderwelten*, Köln 2003, S. 8.
- 2 Franz Kafka, *Der Heizer* (Amerika), DigBib.Org: Die freie digitale Bibliothek, 1913.
- 3 Mac Mer, *Zur Architektur des Raumes*, Münster 2004, S. 184.
- 4 Jean Baudrillard, Nouvel Jean, *Einzigartige Objekte*, Wien 2004, S. 62.
- 5 Louise Story, *Here's Times Square. There's an Ad*, in: *New York Times*, 18.12.2006.

Weitere Literatur:

Gernot Böhme, *Theorie des Bildes*, München 1999
 Oliver Fahle (Hrsg.), *Störzeichen Das Bild des Realen*, Weimar 2003

Abbildungsnachweis:

Abb. 1, 2: Till Boettger, Darmstadt Mathildenhöhe Christian Boltanski: Zeit, 2007
 Abb. 3–5: Till Boettger, New York, 2007