

Persistenter Identifier: 1571051867188_1988

Titel: ARCH+ : Zeitschrift für Architektur und Städtebau

Ort: Stuttgart

Datierung: 1988

Strukturtyp: volume

Lizenz: [Rechte vorbehalten - Freier Zugang](#)

PURL: https://digibus.ub.uni-stuttgart.de/viewer/image/1571051867188_1988/1/

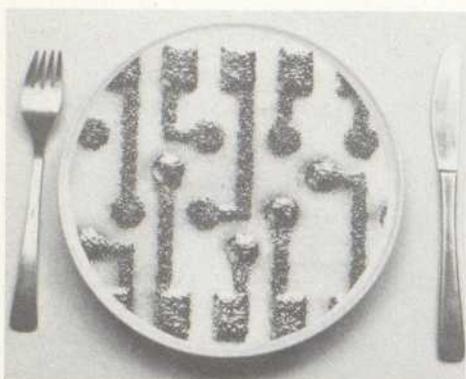
Abschnitt: Transformationen

Autor: Moles, Abraham A.

Strukturtyp: article

Lizenz: [Rechte vorbehalten - Freier Zugang](#)

PURL: https://digibus.ub.uni-stuttgart.de/viewer/image/1571051867188_1988/150/LOG_0033/



THEMA

Das Wort Kultur bedeutet mehr als den Umgang mit Kunst: es meint die Art, wie wir mit der Umwelt umgehen, wie wir unsere Wünsche, Ideen, Projekte und Genüsse behandeln – all das mit den materiellen und immateriellen Werkzeugen, die uns heute zur Verfügung stehen. Kultur besteht aus Gegenständen, aus Dingen, aber auch aus Wörtern, Bildern, Klängen, aus allen Objekten unserer Wahrnehmung.

Immaterielle Kultur präsentiert sich heute als eine Widerspiegelung der Welt: insbesondere durch die moderne Technologie mit elektronischen Bildern, Klängen, Texten usw. Aber diese „Immaterialien“ gründen sich auf einem materialen Substrat, auf Maschinen, Kabeln, Terminals, – auf den Geräten der elektronischen Welt, die jedes immaterielle Produkt unterstützen. Kurz, eine immaterielle Kultur basiert auf Materialität und ist nicht von Materialität unabhängig.

Tatsächlich wird das heutige, und mehr noch das zukünftige Leben, aus der Dialektik von Material/Immaterial bestehen. Sie addiert sich zur konventionellen Opposition zwischen Wirklichkeit (oder Darstellung des Wahrnehmbaren) und Imaginären; in anderen Worten, zur Opposition zwischen Mimesis und Phantasie.

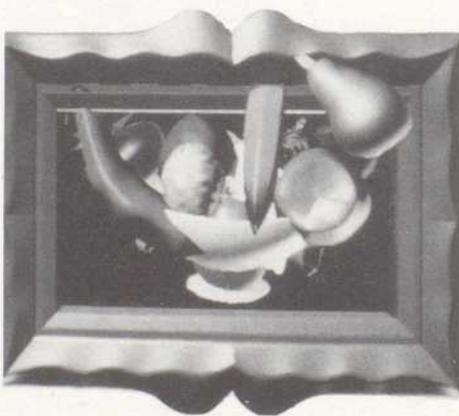
Also, die Welt der Immaterialien ist mit den materiellen Geräten aller Art in den Kulissen die Schaubühne des Welttheaters. Das Sortiment der Werkzeuge, die man nützen kann, ist weit größer und vielseitiger als was das Zeitalter der Mechanik kannte. Wir stehen am Anfang einer Revolution.

NACHDENKEN ÜBER „ELEKTRONISCHE GESPENSTER“ (VILLIERS DE L'ISLE ADAM)

Die immaterielle Kultur, mit ihren Widerspiegelungen, ihren synthetischen Bildern, Sachen, Objekten irgend eines Teils der materiellen Welt, bevöl-

kert unsere Alltagswelt mit elektronischen Erscheinungen, die sich mit der residualen Realität mischen. Am Ort der Wirklichkeit im traditionellen Sinn, finden wir mehr und mehr Bilder der Wirklichkeit. Der Satz von Austin, „How to do things with words“ ergänzt sich durch die Frage: „Wie realisiert man Handlungen durch Bilder?“ Die Grenzen zwischen Gegenständen und ihrer Darstellung verschwinden, und dieses kulturelle Phänomen hat – oder wird – Folgen haben für unser Verhalten.

Die Formel „nicht berühren“ gewinnt das Niveau eines Lebensprinzips: man berührt nicht mehr direkt, man berührt nicht die „Simumacren“, die die Sache repräsentieren und die in manchen Fällen so eng mit der Sache verwoben sind, daß jede Veränderung des Bildes eine Veränderung der Sache nach sich zieht. Beispiel: die Steuerung von Maschinen in der Industrie, insbesondere von großen Systemen, wo Sache und Bild in eine immer engere Korrespondenz treten. Es ist eine neue Weltanschauung: durch die Vermittlung der Automation wird die Handlung der



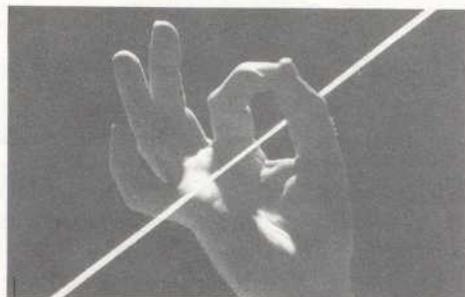
Zeichen (oder Bilder) zur Handlung der Sachen.

Die universelle Verwandlung ist eine andere Konsequenz einer immateriellen Welt. Die Verarbeitung von elektronischen Signalen enthält in sich eine Möglichkeit, eine Gestalt in eine andere Gestalt zu verwandeln durch Verfahren, die die Hersteller elektronischer Grafik schon beherrschen. Sicher steht die Ausbreitung

Abraham A. Moles

TRANSFORMATIONEN NACHDENKEN ÜBER ELEKTRONISCHE GESPENSTER

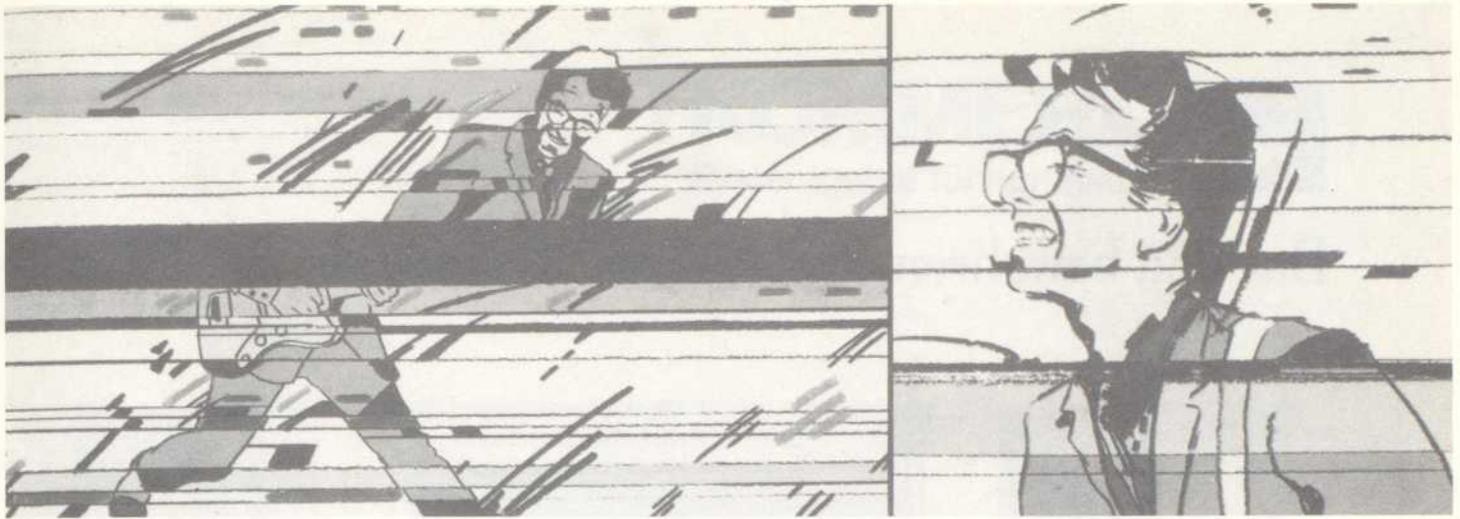
dieser Verfahren noch am Anfang; aber schon bringt die Vervielfältigung ihrer Produkte durch die Massenmedien interessante Ergebnisse, z.B. für Kinder, deren aristotelische Kategorien durcheinan-



der gewirbelt werden. Der gewöhnliche Spaß „alles ist in allem und umgekehrt“ gewinnt eine merkwürdige Bedeutung: wenn sich alles auf dem Bildschirm des Fernsehers in alles verwandeln kann, gerät der Unterschied zwischen den Kategorien des Wesens und der Erscheinung der Welt in Gefahr und droht zu verschwinden: wir wissen noch nicht, welche langfristigen Konsequenzen das für unsere Kultur haben wird.

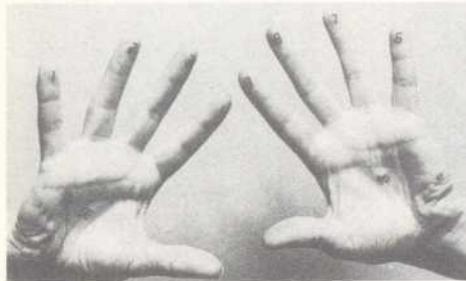
Die elektronische Revolution verändert radikal die Art und Weise, Bilder zu schaffen. Es kommt zu dem, was wir „thematische Visualisierung der Welt“ nennen, d.h. zur Erschütterung der analogen Darstellungsprinzipien, z.B. der konventionellen Photographie, die mit Licht ein Analogon auf die empfindliche Schicht des Films schreibt. Früher gründete das photographische Verfahren auf der Kette: ursprüngliches Objekt + Kamera + Licht = Bild.

Jetzt ist das strukturalistische Prinzip die neue Basis der thematischen Darstellung. Das Imago der Welt zergliedert sich in Elemente: jedes Element wird bewertet oder abgeschätzt im Verhältnis zu einer bestimmten, ausgewählten, arbiträren, physikalischen Eigenschaft. Und das Ergebnis für jedes Atom oder jeden Punkt der Szene (Pixel), wird im Computer gespeichert. Das ist die erste Phase. In der zweiten Phase verwirklicht die Informationsmaschine eine geordnete Synthese, alle Pixels (oder picture elements) werden



an ihren richtigen Platz gesetzt; jedes Pixel läßt sich in einer visuellen Charakteristik: Intensität, Farbe usw. ausdrücken. Das thematische Bild ist also die Übersetzung, zuerst durch Analyse, und dann durch Synthese, von irgendeinem physikalischen beobachteten Punkt der Welt.

Dieses Prinzip wurde zuerst von Geografen und Kartografen in der „thematischen Kartografie“ benützt; heute ist es die Grundlage des „Scanning Verfahrens“, daß philosophisch bedeutet, das alle Aspekte der Welt visualisierbar sind. Alles was physikalisch ist, kann sichtbar gemacht werden, keine materielle Eigenschaft der Materie bleibt mehr verborgen.



TAKTILE IMMATERIALITÄT?

Das Wort Immaterialität bedeutet allgemein: „nicht berühren“; es ist mehr oder weniger Synonym mit der Idee: „Das Bild ist alles, das Bild liefert das Imago, und alles wird durch die Fern-Sinne: sehen und hören wahrgenommen. Die Welt wäre mit beiden Sinnen komplett, ausreichend für die Aktionen und Genüsse des Menschen. Diese Interpretation ist ein Irrtum. Darin liegt eine historische Unterschätzung der Welt der Empfindungen; eine epistemologische Beschränkung der menschlichen Sensorialität, eine Begrenzung des künstlerischen Freiheitsfeldes.

Man vergißt zu leicht, daß es andere Empfindungen und anderen Wahrnehmungen gibt. Man beschränkt sich abusiv auf die Fernsinne, aber es gibt keinen prinzipiellen Grund für diese arbiträre Ausgrenzung, nur die Grenzen der techni-

schen Geräte, mit den anderen menschlichen Sinnen umzugehen.

„Nicht berühren“ ist ein Tabu. Der ästhetische Genuß läßt sich durch viele Medien erzeugen, alle Nah-Sinne gehören ad initio, prinzipiell zum Königreich der Kunst. Einige Zivilisationen kennen diesen Umstand. Und die Technologien sprechen eine deutliche Sprache: Wir müssen jetzt die Welt der Nah-Sinne entdecken und explorieren. Man arbeitet in den Laboratorien daran. Z.B. ist es schon jetzt möglich, durch Impulse Computer zu steuern.

Was hieße dann Immaterialität im Feld des Tastsinnes? „Berühren“ war sicher in der antiken Philosophie das perfekte Synonym des Konkreten, der Objektivierung der Materialität. Hier eröffnet die Immaterialität der Illusion ein Imago mit seinem ganzen künstlerischen Potential: wir brauchen eine neue Kreativität und suchen neue Erfinder für taktile Gestalten und taktile Dynamiken. Das surrealistische Motto „warum nicht?“ negiert grundsätzlich die alte Antwort „es ist technologisch unmöglich“. Nun ist es möglich und das Beispiel des Tastsinns ist nur ein Teil der neuen technologischen Welt der Empfindungen. Entdecken wir eine neue Immaterialität, eine neue illusorische Wiederaufnahme, die konkreter als alle Empfindungsmöglichkeiten wäre, und die ein neues Feld für den Künstler eröffnet.

Also, insofern die Kunst eine programmierte Sensualisierung der Umwelt ist, öffnet sich für den Künstler ein neues Feld: die Welt der Abtastungen, des Geruchs, der Kontakte, der unmittelbaren Sensualität.

ZUSAMMENFASSUNG

1. Immaterielle Kultur, einschließlich der Kunst, ist eine Kultur der Widerspiegelung der Ereignisse durch elektronische Geräte heutiger Technologie.
2. Immaterielle Kultur wird grundsätzlich durch die technische Welt getragen. Das post-industrielle Zeitalter ist zunächst ein industrialisiertes Zeitalter, das seine Werkzeuge überschreitet.

3. Die „Immaterialien“ können nur existieren insofern die technische Umwelt zuverlässig, stabil und sicher ist.

4. Die Widerspiegelung von Phänomenen, Gegenständen, Bildern strebt nach Universalität in Zeit und Raum; sie schließt das imaginäre Museum ein, die imaginäre Bibliothek, aber sie bringt auch die Allgegenwart der Technik.

5. Das Bild, die Klänge – die Imagos sind Teil der elektronischen Mittel. Sie erlauben die Verwandlung von allem in alles. Also lösen sie den kategorischen Unterschied zwischen den Bildern auf, und daher den Unterschied zwischen Dingen und Bildern.

6. Immaterielle Kultur basiert auf einem riesigen Netzwerk von Kabeln, auf einem Gewebe planetarischen Maßstabs. Sie führt die Ubiquität ein, und die potentielle Ewigkeit der Ereignisse.

7. Der Unterschied zwischen Künstler und Zuschauer verschwindet. Die Spontaneität als Bedingung von Kreativität gibt es nur so lange, wie die technische Umwelt stabil und sicher, und so lang das Individuum aktiv ist, und Zeit hat.

8. Die immaterielle Kunst ist heute im wesentlichen eine Welt von Bildern und Klängen, allgemein eine ästhetische Welt der Fernsinne. Aber es gibt, außer der Technologie, keinen Grund, eine immaterielle oder elektronische Kultur nicht auf den Nahsinnen aufzubauen.



Auszüge aus einem Vortrag, den Abraham Moles am 1. Juli 1988 in Karlsruhe gehalten hat. Er sprach dort zum Thema: „Können wir eine immaterielle Kultur erreichen? Die Dialektik der Immaterialität“. Einladet war die Forschungsstelle Angewandte Kulturwissenschaft.

Abbildungen:
Les Immatériaux, Paris, 1986