

**Postontologische Kunst:
Virtualität, Variabilität, Viabilität**

(2000) S. 75

Die klassischen technischen Bildmedien Fotografie und Film teilen mit den klassischen Kunstmedien wie Tafelbild und Skulptur die Eigenschaft, Information in einem materialen Informationsträger zu speichern, so dass es schwer fällt, diese Information instant zu ändern. Die Information ist in den klassischen, physikalischen Trägermedien stabil festgelegt und nicht reversibel oder instant zu verändern. Das Bild selbst ist daher eingefroren, statisch, und wenn es sich bewegt, dann nur als Illusion. Das Gegenteil dazu ist das digitale Bild, in dem jeder Teil selbst variabel und veränderbar ist. Das Bild ist nicht nur als Ganzes, sondern vor allem punktuell steuerbar. Schon bei Foto, Film und Video kann durch Übertragung vom analogen zum digitalen Code als Trägermedium der Information im Prozess der Postproduktion die Manipulierbarkeit von Information extrem erhöht werden. Im digitalen Medium sind alle Parameter der Information instant veränderbar. Information ist im Computer nicht gebunden, sondern frei und variabel. Diese instante Veränderbarkeit des Verhaltens aller Punkte des Bildfeldes macht das digitale Bild für virtuelle Umwelten und interaktive Installationen so geeignet. Jeder Punkt, jede Dimension, jeder Parameter des Bildes ist eine Variable aufgrund der virtuellen Speicherung der Information. Dadurch ändert sich der Bildcharakter radikal. Das Bild wird erstmals in seiner Geschichte zu einem dynamischen System (aus Variablen).

Aufgrund der dynamischen Speicherung der Information wird das Bild zu einem dynamischen Feld aus Variablen, die aber nicht von der Speicherorganisation gesteuert werden wie bei Film oder Video, sondern vom Beobachter. Das Bild verwandelt sich von einer starren Fläche in ein dynamisches ganzheitliches Bildfeld, in ein Variablenfeld, das lokal steuerbar ist. Der Beobachter konstruiert den Kontext, in dem die freien Variablen Werte annehmen. Damit kontrolliert der Beobachter auch, welche Formen die Variablen annehmen. Das Bild selbst ist ja noch nicht Bild, sondern nur ein Variablenfeld, genauer eine binäre Variablensequenz (0,1). Die maschinenerzeugten Variablensequenzen bilden den Ereignishorizont für den Beobachter, dessen Verhalten die Erscheinungsform der Variablen als Bild und Ton erst entscheidet. Das digitale Signal ist ja ursprünglich neutral, erst die technische Schnittstelle, der technische Kontext, verändert es in ein Bild- oder Tonsignal, in ein spezifisches Ereignis. Das Bild wird also zu einem Ereignisfeld. Man sollte also eher von einem Ereignisfeld aus akustischen, visuellen oder ol-

faktorischen Variablen sprechen als von einem Bild. Das Bild wird ein dynamisches Feld von lokalen (akustischen, visuellen oder olfaktorischen) Ereignissen. Das Ereignisfeld, das lokal oder global, d. h. punktuell oder als Ganzes, gesteuert, konstruiert und kontrolliert werden kann — und zwar vom jeweiligen Kontext — ist die neue Form des Bildes. Wenn wir nun statt einem stabilen, statischen, zweidimensionalen Bild eine Ereigniswelt (aufgebaut aus digitalen Signalen) vor uns haben, dann verändert sich auch der Bildcharakter radikal, und es stellt sich zweitens dringlicher denn je die Frage nach dem Kontext. Die Vorstellung vom Bild verwandelt sich von der eines Fensters zu der einer Tür, durch die der Beobachter in die Welt multisensorieller Ereignisfelder ein- und austreten kann, die einen zeitlich und räumlich veränderbaren, dynamischen Erlebnisraum beschreiben bzw. konstruieren. Die Veränderung der Werte der Variablen erfolgt durch den Kontext. Kontext kann ein anderes Bildsystem, eine Tonfolge, eine andere Maschine, der Mensch als Beobachter, die Distanz, der Druck sein. Mit einer immer komplexer werdenden Schnittstellen-Technologie können wir immer mehr und immer differenziertere Kontexte konstruieren. Die Schnittstellen (das Gehirn, die Hand, das Licht, die Bewegung, der Atem etc.), bilden den Kontext. Das Bild wird zu einer kontextkontrollierten Ereigniswelt aus Variablen.

Dieses variable, virtuelle Bild hat sich aber durch seine dynamischen System-Eigenschaften noch ein weiteres Merkmal erworben: Es verhält sich wie ein lebendes System, es reagiert auf den Input eines Kontextes, es verändert seinen Zustand und seinen Output durch den Input des Beobachters. Die Interaktivität der Medienkunst besteht also aus den drei Elementen des digitalen Bildes: Virtualität (der Informationsspeicherung), Variabilität (der Bildinhalte) und Viabilität (des Bildverhaltens). Das Bild verwandelt sich damit in ein dynamisches System mit lebensähnlichem Verhalten. Wenn ein lebender Organismus ein System ist, das auf Eingaben selbständig reagiert, dann ist auch das dynamische Bildsystem aus multisensoriellen Variablen, das auf Eingaben reagiert, ein lebender Organismus.

P. W. 1994

Aus: Romana Schuler (Hrsg.): Peter Weibel. Bildwelten 1982 - 1996, Wien 1996, S. 256 und 242