

Hans Dieter Huber Ästhetik der Irritation

1. Ein erstes Beispiel

Auf einer Fotografie sieht man drei Männer in und vor einem Wartehäuschen stehen. Oberflächlich betrachtet, denkt man, daß sie auf einen Bus oder eine Straßenbahn warten. Ein älterer Mann mit Popelinemantel, Hut und Brille blickt sorgenvoll, aber konzentriert nach rechts aus dem Bild. Seine Hände versuchen, ein schwarzes Etui, das er um den Hals hängen hat, entweder zu halten, zu öffnen, zu schließen oder zu verbergen. Die Haltung seiner Hände ist ambivalent und nicht eindeutig bestimmbar.

Der links hinter ihm stehende Mann mit verschränkten Armen, entschlossenem Blick und breitem Stand hat den Beobachter entdeckt und blickt ihn herausfordernd oder misstrauisch an, als würde er gerne einschreiten. Man erschrickt leicht, wenn man gewahr wird, daß man selbst beobachtet wird. Wer beobachtet hier also was oder wen? Der Jüngere im Hintergrund ist dagegen vollkommen von irgendeinem Geschehen außerhalb des Bildfeldes fasziniert. Eine seltsame Dreieckskonstellation ergibt sich in dieser Fotografie. Je genauer man hinsieht, desto irritierender wird das Bild. Die Situation erscheint umso fragwürdiger, je öfter und länger man das Foto betrachtet.

Wo schauen die Menschen hin, warum stehen sie so herum, als ob sie auf den Bus warten würden? Je länger man die dargestellten Personen beobachtet, desto sicherer scheint man sich zu werden, dass sie gar nicht auf den Autobus warten, sondern einem Geschehen außerhalb des Bildes folgen. Es geht um ein verstohlenes, heimliches Zuschauen. Denn der Mann im Vordergrund verbirgt offensichtlich geschickt ein Fernglas unter seinen Händen. Diese Fotografie irritiert den Beobachter in erheblichem Maße und sie irritiert immer wieder aufs Neue. Die Verwunderungen und Verunsicherungen lösen sich auch nicht auf, wenn man wüßte, was die Personen beobachten.

Der polnische Philosoph Roman Ingarden hat für diese Formen von Unbestimmtheit (unter anderem in der Erfahrung von Bildern) den Begriff der Leerstelle entwickelt. Seiner Ansicht nach sind Bilder schematisch entworfene Gebilde, die im Gegensatz zu Alltagsgegenständen oder realen Szenarien nicht vollständig bestimmt sind. Der Beobachter kann oder muss die fehlenden Bestimmungsstücke durch seine eigene Vorstellungskraft ergänzen und zwar auf eine vom Bild selbst mehr nicht kontrollierbare oder vorhersehbare Art und Weise. Jeder Beobachtung bzw. Erfahrung von Bildern ist daher im Gegensatz zu Alltagsszenarien oder Episoden eine grundlegende Unbestimmtheit eingeschrieben. Es gibt in der Wahrnehmung künstlicher Bilder unbestimmte Leerstellen, welche die entscheidenden Schnittstellen zur emotional-kognitiven Gesamtsituation eines Beobachters bilden. Wir werden diesen entscheidenden Übergang von der Situation einer mehr oder weniger spezifischen Reizauslösung zur Situation einer selbst gesteuerten Vorstellungsbildung eines situierten kognitiven Agenten später noch genauer in den Blick nehmen. Bilder

irritieren ihre Beobachter durch das Offenlassen zahlreicher näherer Bestimmungen, die in der realen Wahrnehmungssituation sofort aufgefüllt werden könnten, im Bild selbst aber aufgrund der medialen Formfixierung im Medium vielleicht für immer unbeantwortbar bleiben.

2. Überblick über den Gedankengang

Ich möchte ihnen nun zuerst einen Überblick über den Gedankengang skizzieren, den ich heute vortragen werde. Meine erste These lautet, dass die Erfahrung von Bildern immer anders ist als die Erfahrung von realen Gegenständen und Alltagssituationen. Diese Andersartigkeit der Bilderfahrung gegenüber der Erfahrung von realen Dingen und Ereignissen hat mit der beschriebenen Unbestimmtheit der Darstellung zu tun, die zu einem nicht reduzierbaren Dilemma in der Beobachtung führt. Der Unterschied künstlicher Bilder zu natürlichen Wahrnehmungssituationen wird vom Beobachter stets als solcher bemerkt. Die wahrgenommenen Differenzen führen aufgrund der Unbestimmtheit zu Irritationen im emotional-kognitiven System eines Beobachters. Irritationen führen wiederum zu Unsicherheit. Es geht daher um die Frage, mit Hilfe welcher Codes und Programme Beobachter die durch Irritation ausgelösten Unsicherheiten absorbieren und verarbeiten können. Als Fernziel geht es dabei um eine Neubewertung der Frage, wie eine Erkenntnis aussieht, die speziell durch die Erfahrung von Bildern ausgelöst werden kann. Es handelt sich also um eine erkenntnistheoretische Studie, in der speziell die Mechanismen der Erfahrungsverarbeitung und- systematisierung durch Beobachter neu beschrieben und bewertet werden, insofern sie durch Bilder ausgelöst und inspiriert wurden. In dem Moment, in dem es sich bei diesen Bildern um Kunstwerke handelt, sprechen ich dem zufolge von einer Ästhetik der Irritation.

3. Der Widerstreit der Bilder gegen die Wirklichkeit

Worin besteht nun die entscheidende Differenz künstlicher Bilder gegenüber der raumzeitlichen Dynamik von Alltagssituationen und wieso wird sie bemerkt? In seiner Vorlesung über Phantasie, Bildbewusstsein und Erinnerung aus dem Wintersemester 1904/05 hat Edmund Husserl diese Frage ausführlich untersucht. Für ihn unterscheidet sich ein Bild von einem gewöhnlichen Gegenstand darin, dass er den dargestellten Gegenstand nur vorstellig macht, dieser aber selbst nicht ist. Ein Bild erscheint dem Beobachter daher in einem ganz anderen Sinne als ein normaler Gegenstand. In seiner Bildtheorie unterscheidet Husserl drei verschiedene Ebenen eines Bildes voneinander:

- 1.) Das Bild als physischer Gegenstand
- 2.) Das Bild als ein durch eine bestimmte Form- und Farbgebung so-und-so erscheinendes Bildobjekt
- 3.) Das Bildsujet

Wir haben also erstens ein physikalisches Objekt, einen materiellen Gegenstand. Zweitens haben wir die repräsentierende oder abbildende Darstellung (das Bildobjekt) und drittens das repräsentierte oder abgebildete Objekt (das Bildsujet). Husserl argumentiert nun, dass es von vornherein zur imaginativen Vorstellung von Bildern gehört, dass sie, während ihr das Bildobjekt erscheint, nicht dieses (das Bildobjekt), sondern ein anderes, Abwesendes, ihm nur entfernt Ähnliches, meint. Daher sei in der Wahrnehmung von Bildern von vornherein das Bewusstsein einer Differenz zwischen Bildobjekt und Bildsujet vorhanden, obwohl das dargestellte Sujet selbst gar nicht erscheint.

Die Vorstellung von Bildern ist also eigentlich eine Art der Projektion. Als Beobachter projiziere ich das Sujet ins Bildobjekt hinein. Ich sehe das Dargestellte in der Darstellung, das Repräsentierte in der Repräsentation, das Exemplifizierte in der Exemplifikation und die Materialität im Material. Wir haben es also hier mit einem Sehen-in oder einem Sehen-unter zu tun. Wir sehen das Dargestellte in der Darstellung oder unter den spezifischen Bedingungen seiner Darstellung. Und diese Bedingung ist im Gegensatz zu realen Wahrnehmungssituationen nicht von dem Dargestellten abtrennbar. Wir können das Bildobjekt immer nur in einer ganz bestimmten Hinsicht, nämlich unter der Art und Weise, wie es dargestellt und materiell verkörpert wurde, sehen. Diese Bedingungen sind stets sowohl materielle als auch mediale Bedingungen. Indem wir also das Dargestellte unter der Bedingung seiner Darstellung sehen, sehen wir zugleich die mediale Differenz mit. Sie wird als solche bemerkt, und unterscheidet sich in diesem Bewusstsein von vornherein von der Wahrnehmung alltäglicher, gegenwärtiger Situationen oder Szenarios.

Husserl argumentiert nun, dass diese beiden Auffassungen, die Auffassung des Bildes als physikalisches, materielles Objekt der Wahrnehmung und als vorgestellte, imaginierte Darstellung in Widerstreit zueinander stehen.

Das Bild erscheint, aber es streitet mit der wirklichen Gegenwart, es ist also bloß „Bild,, es ist, wie sehr es erscheint, ein Nichts.

Die Darstellung eines Bildes ist zwar immer in einer aktuellen, gegenwärtigen Wahrnehmungsauffassung gegeben, aber sie wird durch den Charakter der Vorstellungstätigkeit des Beobachters entscheidend modifiziert. Und wir wissen durch seinen Schüler Ingarden, dass der Beobachter durch seine subjektive Vorstellungstätigkeit die zahlreichen Unbestimmtheitsstellen der Darstellung durch eine projektive Vorstellungstätigkeit ergänzt und konkretisiert.

Die Erscheinung des Bildobjektes trägt daher immer den Charakter des Unwirklichen an sich, nämlich das Widerstreiten mit der aktuellen Gegenwart. Die Differenz zwischen Bildwahrnehmung und Alltagswahrnehmung wird vom Beobachter als solche bemerkt, indem die Bildwahrnehmung einen Widerstreit gegen die aktuell anwesende Gegenwart, die raumzeitliche Dynamik des Gesichtsfeldes der Wahrnehmung, erzeugt. In der konkreten Bildwahrnehmung

erlebt man die Erscheinung eines Bildes in der sinnlichen Anschauung, die aber im Widerstreit steht mit der synchron erlebten Gegenwart des Gesichtsfeldes. Die Erscheinung einer bildhaften Darstellung im kognitiven System eines situierten Agenten ist also die Erscheinung eines Nicht-Jetzt im Jetzt.

Das Dargestellte kann niemals das Jetzt, mit dem es streitet, darstellen, es kann also nur ein anderes, ein Nichtgegenwärtiges darstellen.

In der Folge geht Husserl genauer auf das Verhältnis zwischen Gegenwärtigem und Fiktivem ein. Er argumentiert, dass dort, wo eine bestimmte Wahrnehmungsauffassung mit einer anderen im Widerstreit steht, letztendlich diejenige Auffassung, die sich mit der Einheit der gesamten aktuellen Wahrnehmungssituation zu einer umfassenderen Gesamtwahrnehmung zusammenfügen lässt, das als wirklich gegenwärtig Empfundene bestimmt. Die dazu widerstrebende oder widerstehende Auffassung einer Bilddarstellung wird zu einem bloßem Fiktum reduziert, zu einem Scheinobjekt, einem Nichts im Jetzt. Husserl führt als Beispiel eine Wachspuppe an. Wenn ich die Puppe für einen echten Menschen halte, habe ich eine „Wahrnehmungserscheinung“, sagt er. Sobald ich mir aber der Täuschung bewusst werde, also die Differenz zwischen einem echten Menschen und einer künstlichen Darstellung erkenne, mag ich zwar noch dieselbe Wahrnehmungserscheinung haben, aber nun erlebe ich den Widerstreit gegen die Wirklichkeit. Interpretiere ich als Beobachter daher aufgrund dieser wahrgenommenen Differenz das Wahrgenommene als Wachspuppe, so fühle ich eben dieses „andere“, ich fühle den Widerstand, den meine Wahrnehmung, meine Vorstellung, meine Kognition oder meine Erfahrung gegen eine automatische, normale Verarbeitung bildet und habe die Erscheinung eines Nichts im Jetzt. Denn dieser Mensch ist ein Nichts. Die Person im Jetzt ist ein Nichts, aber sie stellt ein Ähnliches, Abwesendes, nicht Gegenwärtiges dar.

Eine alltägliche, normale Erfahrungsverarbeitung und Erfahrungssystematisierung widerstreitet also der Erfahrung von Bildern. Dieser Widerstreit kann sich auf ganz verschiedene materielle, syntaktische, semantische oder pragmatische Bereiche der Bilderfahrung beziehen. Eine Auseinandersetzung des Beobachters mit diesen Erfahrungswiderständen sind der Anlass und der Beginn jeder ästhetischen Erfahrung. Ästhetische Erfahrung erwächst aus dem Bewusstsein der Differenz und des daraus resultierenden Widerstandes gegen die bisherigen Erfahrungen. Das Resultat des Bewusstwerdens dieser Differenz ist zunächst eine Irritation des emotional-kognitiven Systems, mehr oder weniger stark, mehr oder weniger bewusst. Was ist darunter nun zu verstehen?

4. Die Erfahrung von Bildern irritiert

Weil die Erfahrung von Bildern immer anders ist als die Erfahrung von Alltagsszenarien, löst sie Irritationen in uns aus. Was heißt es, daß ein Bild aufgrund seiner Differenz gegenüber Alltagserfahrungen Irritationen in unserem kognitiven System auslösen kann?

Der am 27. Januar 1775 in Leonberg bei Stuttgart geborene Friedrich Wilhelm Joseph Schelling hat 1799 in seinem *Entwurf eines Systems der Naturphilosophie* den Begriff der Irritation als eines von drei grundlegenden Kennzeichen lebender Systeme aufgefasst, nämlich als diejenige Fähigkeit eines Organismus, in Kontakt mit einer Außenwelt treten zu können. Voraussetzung dafür, so Schelling, sei Erregbarkeit oder Irritabilität. Für ihn ist die Rezeptivität eines Organismus durch seine Lebenstätigkeit bedingt. Äußere Einflüsse aus der Außenwelt werden zu einem Irritament, das im Organismus die entgegengesetzte Wirkung dessen hervorbringt, die es der Natur des äußeren Einflusses nach eigentlich hervorbringen müßte.

Irritation ist eine Einwirkung, welche die autopoietische Selbstreproduktion des lebenden Organismus in seiner Lebens-Produktivität in Gang hält. Es ist von daher kein weiter Schritt mehr zu der Erkenntnis, dass irritable Systeme nur geschlossene Systeme sein können. Nachdem Schelling auf den Gedanken zurückkommt, daß keine äußere Einwirkung in der Lage ist, einen lebenden Organismus direkt zu beeinflussen, gelangt er zu der Erkenntnis, daß die Art des Einflusses nur durch die Struktur des lebendigen Organismus selbst bestimmt werden kann, aber nicht durch die Struktur des einwirkenden Einflusses, denn dieser könnte nur Zerstörung zur Folge haben. Irritabilität ist also eine indirekte Affizierbarkeit des Organismus, könnte man in den Worten Schellings sagen.

Die Gegenkraft der autopoietischen Produktivität des Organismus kehrt den zerstörerischen, chemischen Einfluß der Außenwelt in eine indirekte, positive und durch Medien vermittelte Produktivität um. Sie facht die Lebenskräfte an. Jede äußere Einwirkung auf den Organismus kann aus diesem Grunde nur als eine indirekte, durch Medien vermittelte Eigenproduktivität des Organismus verstanden werden. Das Wesen des Organismus besteht also in seiner eigenen Irritabilität, folgert Schelling. Er schreibt:

Die Erregbarkeit des Organismus stellt sich in der Außenwelt dar als eine beständige Selbstreproduktion. Dadurch eben unterscheidet sich das Organische vom Todten, daß das Bestehen des ersteren nicht ein wirkliches Seyn, sondern ein beständiges Reproduziertwerden (durch sich selbst) ist.

Das Wesen des Organischen liegt für Schelling also in einem beständigen Reproduziertwerden durch sich selbst. Man muß sich dieses Argument auf der Zunge zergehen lassen. Wir schreiben das Jahr 1799 und der junge Mann, der dies geschrieben hat, ist gerade 24 Jahre alt. Aus dieser Formulierung, die

meiner Meinung nach für damalige Verhältnisse sehr weit voraus gedacht ist, schließt er in einer für mich wirklich verblüffenden Folgerichtigkeit etwas noch viel Radikaleres. Er folgert nämlich, dass der Organismus deshalb für sich selbst das Medium sein muss.

Der Organismus (...) muß sich selbst das Medium seyn, wodurch äußere Einflüsse auf ihn wirken.

Indem der Mensch Bilder sieht, sieht er sich selbst. Er begegnet sich. Er ist für sich sein eigenes Medium. Das heißt, er erzeugt dasjenige, was er sieht, ausschließlich selbst. Jede Beobachtung ist unausweichlich Selbst-Beobachtung, jede Erfahrung Selbst-Erfahrung, jede Erinnerung Selbst-Erinnerung. Erst in der Selbstbeobachtung, der Selbsterfahrung und der Selbsterinnerung, in welcher der sich beobachtende, erfahrende und erinnernde Organismus sich selbst zum Medium ist, kann er die wichtige Unterscheidung zwischen Innen und Außen, zwischen sich und anderen treffen. Indem er für sich selbst zum Medium wird, entsteht Identität, entsteht der Beobachter. Indem die zerstörerischen Einflüsse der Außenwelt die autopoietische Produktivität des beobachtenden Organismus entfachen, wird die Unterscheidung zwischen sich selbst und dem anderen, zwischen Innen und Außen, zwischen Ich und Welt, erst möglich.

5. Wie geht ein Beobachter mit Irritationen um?

Wenn Irritation also die Fähigkeit ist, auf äußere Umwelteinflüsse zu reagieren, stellt sich die Frage, wie ein System mit solchen Irritationen umgeht. Interpretiert es sie als eine störende Abweichung von einem Normalzustand oder als interessante Neuheit? Irritationen wirken immer nur systemintern. Sie können aber vom Beobachter sowohl intern wie extern zugerechnet werden. Hier nähern wir uns nun der Thematik von Code und Programm. Im irritierten System entstehen dadurch strukturelle Unsicherheiten, für die dann eine Lösung gesucht werden muß, die die Autopoiesis des kognitiven Systems (also sein Denken, Fühlen und Kommunizieren) weiter ermöglicht. Irritation ist also eine Selbstwahrnehmungsform des Systems. Es registriert die eigene Irritation nur vor dem Hintergrund des momentanen kognitiven Gesamtzustandes. Irritation ist also, wie Überraschung oder Störung, immer ein systemeigener Zustand. Die Umwelt muß dabei selbst keineswegs irritiert sein, um als eine Quelle von Irritationen in Frage zu kommen.

Diese Ausführungen geben erste Hinweise für die Behandlung von Irritationen im Zusammenhang mit dem Verstehen von Bildern. Es kommt also nur auf das an, was aufgrund von bereits vorstrukturierten Erwartungshaltungen im kognitiven System eines Beobachters registriert und in die Form der Irritation gebracht werden kann und was nicht.

Der irritierte Beobachter hat im Prinzip zwei Möglichkeiten im Umgang mit Irritationen. Er kann seine kognitiven Strukturen der Erfahrungs- und

Wissenssystematisierung so verändern, daß die Irritation als systemkonform erscheinen kann. Die andere Möglichkeit bestünde darin, an den bestehenden kognitiven Strukturen als adäquat festzuhalten und die Irritation zu externalisieren, sie also einem anderen System der Umwelt zuzurechnen, das sich anders verhalten sollte.

6. Selbsterzeugte Unsicherheit

Zunächst erzeugen die durch Bilder ausgelösten Irritationen einen Zustand von Unsicherheit und Unbestimmtheit, dem es kognitiv oder kommunikativ zu begegnen gilt. Unsicherheit entsteht dadurch, daß jedes Ereignis und jedes natürliche wie künstliche Bild einen Moment der Überraschung und der Verwunderung enthält. Sie heben sich vom bisherigen ab, indem die Umstände ihres Auftretens immer neue und immer andere sind. Die Abweichung vom Bisherigen und/oder die darauf folgende Einschätzung als Neu sind also konstitutiv für das Entstehen von Unsicherheit. Es hängt daher viel davon ab, wie ein Beobachter oder ein soziales Kommunikations-System mit der Klassifizierung und Bewertung von Erfahrungen als abweichend und/oder neu umgeht. Hier spielen nun Codierungen eine wichtige Rolle.

7. Codes und Programme

Ich möchte zunächst zwei Definitionen von Code stellvertretend vorstellen. Das dtv-Lexikon zur Informatik von 1995 gibt folgende Definition von Code:

Code ist eine Vorschrift zum Umsetzen der Zeichen einer Menge A in Zeichen (Codezeichen) oder Zeichenfolgen (Codewörter) einer Menge B. ... Binärcodes liegen dann vor, wenn der Zeichenvorrat nur aus zwei verschiedenen Zeichen besteht,...

Der *Duden Informatik: ein Sachlexikon für Studium und Praxis* definiert Code unter anderem auf diese Weise:

*3. Abbildungsvorschrift, die jedem Zeichen eines Zeichenvorrats (Urbildmenge) eindeutig ein Zeichen oder eine Zeichenfolge aus einem möglicherweise anderen Zeichenvorrat (Bildmenge) zuordnet. Die meisten in der Praxis verwendeten Codes sind umkehrbar eindeutig, d. h. zwei verschiedenen Zeichenfolgen über der Urbildmenge werden stets zwei verschiedene Zeichenfolgen über der Bildmenge zugeordnet [...]
Den Vorgang des Übersetzens eines Zeichens oder einer Zeichenfolge der Urbildmenge in die Bildmenge bezeichnet man als Codierung oder Verschlüsselung; der umgekehrte Vorgang heißt Decodierung oder Entschlüsselung.*

Wenn man diese Definitionen danach befragt, was ihnen gemeinsam ist, dann sieht man, dass Codes offensichtlich als ein System von Regeln oder

Zuordnungen verstanden werden, auf welche Weise Dinge aus einem Bereich mit Dingen in einem anderen Bereich korreliert werden. Ein Code wäre demnach ein Satz von Übersetzungs- oder Zuordnungsregeln.

Auch Niklas Luhmann hat sich ausführlich mit dem Begriff des Code auseinandergesetzt und versucht, diese Begrifflichkeit im Rahmen seines systemtheoretischen Ansatzes fruchtbar zu machen. Er bezieht seinen Code-Begriff aber eher aus der Biogenetik als aus der Linguistik. Für ihn ist ein Code eine Duplikationsregel, die für Vorkommnisse oder Zustände, die an sich nur einmal vorhanden sind, zwei mögliche Ausprägungen bereitstellt. Luhmann denkt dabei vor allem an die Sprache und die Möglichkeit der Negation. Der Sprach-Code stellt für jedes sprachliche Vorkommnis zwei Ausprägungen bereit, nämlich eine Ja-Fassung und eine Nein-Fassung. Dadurch gewinnen Kommunikationssysteme eine enorme Flexibilität und einen eklatanten Strukturgewinn. Die Möglichkeit der Annahme oder Ablehnung sprachlich codierter Positiv- oder Negativfassungen deutet bereits darauf hin, dass es im Zusammenhang mit Codes um eine Angelegenheit der Präferenzen, der Bewertung und Beurteilung von Sachverhalten geht. In einem zweiten Schritt dehnt Luhmann diesen basalen Sprach-Code auf die Medien-Codes der sozialen Funktionssysteme unserer Gesellschaft aus. Seiner Ansicht nach stützen sich die Kommunikationen sozialer Kommunikationssysteme immer auf bestimmte binäre Schematismen oder binäre Codierungen. So beurteilt das Rechtssystem seine Kommunikationen nach dem binären Schematismus Recht/Unrecht, das Wirtschaftssystem nach Haben/Nicht-Haben, das Wissenschaftssystem nach wahr/falsch, die Kunst ihre Kommunikationen nach der binären Codierung schön/hässlich.

Die Probleme binärer Codierungen liegen in ihrer rigiden Binarität unter Ausschluss von dritten Werten. Außerdem sind die einzelnen binären Codierungen im Sinne der Logik nicht streng kontradiktorisch, sondern nur konträr zueinander. Man könnte natürlich den Versuch unternehmen, die strenge Binarität der Systemcodierungen durch eine dreiwertige Logik zu erweitern, wie dies etwa Gotthard Günther oder Saul Kripke getan haben und sie um den Zustand der Unbestimmtheit von Werten zu erweitern. Das würde mir persönlich natürlich in Zusammenhang mit meinen Ausführungen zur Unbestimmtheit von Bildern sehr entsprechen. Binarität bedeutet also eine drastische Reduktion einer unendlichen Zahl von Möglichkeiten auf nur zwei durch Negation aufeinander bezogene Optionen. Die spezifischen Vorteile der Verwendung binärer Codierungen in der Kommunikation liegen darin, den Übergang von einem Wert der Unterscheidung zu ihrem Gegenwert zu erleichtern. Wir erkennen an diesen Ausführungen, dass Codierungen als Unterscheidungen eines Beobachters verstanden werden, der sie zu einer ersten Bewertung und Beurteilung von Kommunikation einsetzt. Er konstruiert durch die Verwendung binärer Codierungen, die er in seiner Beobachtung verwendet, zwei Ausprägungen ein und desselben Objektes oder Ereignisses, die ihm die Annahme oder Ablehnung der Information erleichtern. Codes sind also

Unterscheidungen und Bewertungen, mit denen ein System die eigenen Operationen beobachtet.

Durch Präferenzen des Beobachters für die eine oder die andere Seite einer binären Unterscheidung werden nun Asymmetrien in die strenge Symmetrie des Codes eingeführt. Binäre Codierungen werden durch Programme ergänzt, die Codes in Richtlinien für das Handeln überführen. Programme definieren nach Luhmann mögliche Kriterien für die korrekte Zuschreibung der Codewerte, sind also Handlungsanweisungen. Die Programme stellen die Bedingungen fest, die für die Realisierbarkeit einer bestimmten Systemoperation gegeben sein müssen. So bestimmen beispielsweise die Programme des Rechtssystems (Gesetze und Verfahren), welcher streitenden Partei Recht zu geben ist und welcher nicht und was bei einer Entscheidung berücksichtigt werden muss. Die Programme der Wissenschaft (Theorien und Methoden) stellen die Bedingungen und Umstände fest, die erfüllt sein müssen, um eine bestimmte Behauptung als wahr oder als falsch gelten zu lassen. Im Erziehungssystem bestimmen die eingesetzten Programme die Kriterien für die Auswahl der Schüler, ihr Weiterkommen und ihre Bildungskarriere.

Programme sind also komplexe Interpretations- und Handlungsanweisungen, die im Normalfall regeln, wie in einer bestimmten Situation verfahren werden soll oder kann. Sie kompensieren die Binarität des Codes, dadurch, dass sie systemfremde Kriterien in die Entscheidung einführen. Sie führen also den durch den binären Code ausgeschlossenen dritten Wert wieder in das System ein und mildern dadurch die Einseitigkeit und Rigidität von Codes ab.

8. Die Codierung von Irritationen

Durch die Unterscheidung eines Beobachters zwischen sich selbst und der Außenwelt und der wechselseitigen Codierung von Irritationen auf sich selbst oder auf die Umwelt erhält das Beobachten die Qualität potentieller Verunsicherung. Jede Beobachtung muss nämlich nicht nur Unterscheidungen treffen, sondern sie muß auch Entscheidungen produzieren, in denen diese basale Unsicherheit wieder in Stabilitäten und Sicherheiten überführt werden kann. Der Beobachter ist also von sich aus unsicher. Durch seine Konstruktionen wird ein Moment der Unschärfe und Instabilität in die Welt eingeführt, und zwar eine selbst erzeugte Unsicherheit. Die Position, in der sich ein Beobachter als Beobachter vor Bildern wiederfindet, ist immer eine Position der Unsicherheit. Diese permanent vorhandene Grundunsicherheit führt daher zum Aufbau eigener strukturdeterminierender Mechanismen. Sie haben die Aufgabe, Irritation und Unsicherheit in Stabilität und Sicherheit zu überführen. Sie sind Anlaß zur Struktur- und Systembildung. Unsicherheit wird also in erster Linie durch Strukturbildung, d.h. Bildung von Ordnung, in Sicherheit überführt. Der Aufbau von Ordnungsstrukturen hat aber nicht die endgültige Beseitigung von Unsicherheit und Instabilität und damit das eigene Ende zum Ziel, sondern das Ziel liegt darin, mit der Strukturierung von Unsicherheit umzugehen und zu arbeiten. Wenn man den Beobachter beobachtet, stellt man fest, daß er das

Beobachtete sozusagen mit Unsicherheit infiziert und ihm damit ein Moment der Unordnung hinzufügt.

9. Unsicherheitsabsorption

Ich zeige Ihnen eine zweite Fotografie, in der zahlreiche Leerstellen existieren, die den Beobachter irritieren, da sie von Alltagssituationen extrem abweichen. In einer realen Situation vor Ort würden wir wahrscheinlich als nächstes nach hinten links zu dem Gebäude gehen und nachsehen, wo die Personen geblieben sind. Dies ist aber vor der Fotografie nicht möglich. Der Rahmen des Geschehens bleibt ebenso ausgeblendet, wie das Handlungsmoment vollkommen unklar ist. Es ist unentscheidbar, ob gerade abgeladen oder aufgeladen wird. Was wird auf- oder abgeladen? "Select Fruit"? Tomaten, Ananas oder Äpfel? Was ist mit den drei links stehenden leeren Holzkisten? Wieso ist die Beifahrertüre des PKWs ebenso geöffnet wie die Beifahrertüre des linken Vans und die Eingangstüre des Gebäudes? Wieso heißt die Station ausgerechnet "The Falls", wie der gleichnamige Kultfilm von Peter Greenaway aus dem Jahr 1980, in dem es um 92 Fälle von Personen mit absurden Schicksalen, schlimmen Erkrankungen und unerklärlichen Symptomen geht, die alle nur eines gemeinsam haben, daß sie nämlich sämtlich den Familiennamen "Fall" tragen. Ist dort ein schlimmes Unglück geschehen oder einfach nur Mittagspause? Sie sehen, daß man diesem Bild ziemlich viele Fragen stellen kann, ohne auch nur eine einzige verlässliche Antwort zu erhalten. Es sei denn, man entscheidet sich als Beobachter für irgendeine Variante. *Worst Case Scenario* oder harmlose Mittagspause, das sind die beiden hier zur Verfügung stehenden Extremvarianten. Durch die Entscheidung des Beobachters aufgrund der ihm zur Verfügung stehenden Programme wird die irritierende Unsicherheit zwar momentan in Sicherheit überführt, die aber aufgrund möglicher Zweifel an der Entscheidung wiederum die grundlegende Unsicherheit regenerieren kann.

Sehen wir uns daher zunächst an, wie der kognitive Organismus die durch Bilder erfahrenen Irritationen durch Unsicherheitsabsorption verarbeitet und fragen dann in einem zweiten Schritt nach den spezifischen Bedingungen und Möglichkeiten von Unsicherheitsabsorption in der Kommunikation über Bilder. Unsicherheitsabsorption ist ein Entscheidungsprozeß. Sie regeneriert Unsicherheit, die sie durch Entscheidung beheben will, aufs Neue. Man kann dies z.B. an den Zweifeln über eine getroffene Entscheidung erkennen. Die Regenerierung von Unsicherheit durch Unsicherheitsabsorption hat eine wichtige Funktion für das kognitive oder soziale System. Sie führt zu einer permanenten inneren Unruhe, die das Reproduziertwerden durch sich selbst in Gang hält.

10. Routinen und Gewohnheiten

Das System entwickelt bestimmte Programme (Routinen, Gewohnheiten oder ritualisierte Vorgehensweisen) zur Absorption von Unsicherheit. So wird z.B. ein

spezifisches Vokabular gewählt und benutzt, um sich gegen massive Unsicherheit zu schützen, ohne damit jedoch die Option aufzugeben, besondere Unsicherheiten auch als solche thematisieren und bezeichnen zu können. So benutzt z.B. die Kommunikation über Bilder ein spezifisches Vokabular, um Unsicherheiten zu absorbieren, z.B. einen bestimmten Jargon, der Kompetenz, Durchblick und gelassene Coolness suggeriert, kunsthistorische Stilbegriffe wie Neo-Geo, Zweite Moderne, Kontextkunst, usw., um durch fachspezifische Etikettierung aufkeimende Unsicherheiten zu beheben.

Hier könnte man angesichts der gegenwärtigen Selbst-Verunsicherung der Kunstkritik über ihre eigene gesellschaftliche Funktion eine zentrale Aufgabe sehen. Sie würde lauten, angesichts der laufenden Irritation durch ein konventionalisiertes Verfahren, nämlich der regelmäßigen sprachlichen Abarbeitung von Irritationen im Feuilleton, Unsicherheiten kollektiv zu absorbieren. Dazu böten sich zwei grundlegende Möglichkeiten an: nämlich stellvertretende Internalisierung, d.h. Annahme der als Verunsicherung erfahrenen Irritation durch den Kritiker als Stellvertreter seiner Leser (oder seines impliziten Lesers) oder stellvertretende Externalisierung, d.h. Ablehnung als einmalige Störung des Systems, also Zurechnung zu einer als extern konstruierten Umwelt oder an die Anderen. Beides sind basale Mechanismen von Unsicherheitsabsorption.

Das Gedächtnis spielt hierbei eine entscheidende Rolle. Denn es entscheidet sehr früh, ob eine Stimulation als bekannt oder unbekannt einzuordnen ist und als wichtig oder unwichtig zu beurteilen ist. Nach neueren neurophysiologischen Untersuchungen scheint nur das als unbekannt und wichtig eingestufte bewusstseinsfähig zu sein. Alles andere läuft offensichtlich unterhalb der Bewusstseinschwelle automatisch durch. Das Gedächtnis schließt insofern an die Absorption von Unsicherheiten an, als es Entscheidungen (oder ästhetische Urteile) mit früheren Entscheidungen (oder ästhetischen Urteilen) verknüpft. Das Gedächtnis hat also eine regulative Funktion. Seine Funktion ist das Vergessen. Es vergißt die alles fundierende intrinsische Unsicherheit des Beobachters. Da es in jeweils neuen Situationen benutzt wird und sich darin laufend neu bildet, muß man es als einen inventiven Mechanismus bezeichnen. Man kann also im Zusammenhang mit der Irritation durch Bilder von einem vorstrukturierten Bild-Gedächtnis sprechen, als einem inventiven Mechanismus, der permanent Unsicherheit in Sicherheit überführt und damit Unsicherheit neu generiert. Damit besitzen wir in unserer Kommunikation über Bilder ein sehr elaboriertes, komplexes Programm, das codierte Unsicherheit in Interpretations- und Handlungsanweisungen übersetzt.

Zweitens können Unsicherheiten auch durch ausgearbeitete Programme (wie standardisierte Verfahren oder institutionalisierte Routinen) abgearbeitet werden. Für die Absorption von Unsicherheit gibt es zahlreiche typisierte Repertoires wie konventionalisierte Situationen oder Standards von angemessenem Verhalten. Man denke beispielsweise an die hoch konventionalisierten und von Verhaltensstandards durchsetzten Rituale bei

einer Beerdigung. Vielleicht könnte man daher sagen: je größer die durch Irritation erfahrene Unsicherheit, desto größer die Tendenz, sie durch standardisierte und ritualisierte Verhaltensweisen zu absorbieren.

Für die Kommunikation über Bilder liegen solche Standardrituale z.B. in einer weiteren Informationssuche und in einem eben solchen Angebot, z. B. in Form von Beschriftung und mündlichen Einführungen, ausliegenden Texten und gesammelten Kritiken (Pressespiegel). Auch standardisierte Rezeptionssituationen wie die Eröffnungsrede, die Gruppenführung oder der Katalog, der an der Kasse käuflich erworben werden kann, stellen solche konventionellen Mechanismen der Unsicherheitsabsorption angesichts der Irritation durch das als neu und wichtig Bewertete dar. Sie sind Bestandteil eines regulativen Systemprogramms.

Zur sozialen Bewältigung von Unsicherheit hat die Kommunikation über Bilder also eine Reihe von Bewältigungsstrategien geschaffen. Sie zeichnen sich durch eine stark eingeschränkte Bandbreite aus, die das Verstehen fördern sollen. Verstehen dient der Disziplinierung und Kontrolle von "richtigem" Verhalten. Verstehen ist ein Disziplinierungsinstrument im Rahmen konventionalisierter Strategien zur Absorption von Unsicherheit. Sicherheit wird im Verstehen mit Unterwerfung bezahlt. Im Verstehen als einem standardisierten Ritual von Unsicherheitsabsorptionen entsteht das Subjekt des Bildes als ein Unterworfenes.

So kann es durchaus Regeln oder Vorschriften für die Wahl eines bestimmten Typs von Unsicherheitsabsorption geben, z.B. Satzungen für Vereine, Kommissionen, Mitgliederversammlungen, Anhörungen oder Juries. Die verschiedenen standardisierten Typen von erlaubten, angemessenen und erwünschten Verhaltensweisen schaffen meist ausreichende Sicherheitspotentiale und entdramatisieren extreme Entscheidungen. Sie stellen einen Rahmen von Verhaltensmöglichkeiten zur Verfügung, in dem man sich als irritierter Beobachter orientieren und angemessen verhalten kann. Die Sicherheit, die durch standardisierte Typen von Verhaltensmustern gewährt wird, liegt in der immer wiederkehrenden Wiederholbarkeit und sozialer Akzeptanz solcher Standardverhaltensweisen in verschiedenartigen Situationen.

Die Ablehnung neuartiger Bilder, also ihre Negativcodierung, bindet jedoch das kognitive oder auch soziale System in weitaus stärkerem Maße in seinen Folgeentscheidungen als die Annahme, weil die Ablehnung rückwirkend nicht mehr korrigiert werden kann. Ablehnungen und Ausschlüsse von irritierenden Bildern als Störung bestimmen also insgesamt das strukturelle Driften des Beobachters in seiner spezifischen Welt. Die als Störung abgelehnte Kunst bindet das Kunstsystem bzw. die Kommunikation über Bilder paradoxerweise in weitaus stärkerem Maße als die angenommene, könnte man daher sagen. Von daher bietet es sich an, vom System abgelehnte und ausgegrenzte Positionen im Kunstsystem/ oder in der Kommunikation über Bilder einmal genauer auf die

Folgen für das Kunstsystem bzw. die Kommunikation über Bilder zu untersuchen.

In den Semantiken von Verantwortung, Betroffenheit, Echtheit der Gefühle (Authentizität) und Bildung macht das System sich selbst auf das bestehende Problem der Unsicherheitsabsorption aufmerksam. Es stellt sich daher die Frage, ob die Kommunikation über Bilder so etwas wie eine Philosophie der Unsicherheitsabsorption besitzt. Man könnte diese in den ästhetischen Theorien einer Zeit aufspüren. In den jeweils historisch kontingenten Philosophien der ästhetischen Erfahrung formulieren sich konventionalisierte Modi des Umganges mit Irritation. In der ästhetischen Theorie, der Medientheorie und der Kunstkritik finden wir die Programme, mit deren Hilfe riskant codierte Neuentscheidungen in zuverlässige und stabile Routinen und Im Prinzip könnte man jede kunsthistorische, medienwissenschaftliche oder kunstkritische Interpretationsmethode, wenn auch vielleicht nicht als Philosophien, so doch als Methoden der Unsicherheitsabsorption interpretieren.

Die gesellschaftliche Funktion der Irritation durch Bilder ist also paradoxerweise die Herstellung, Eliminierung und Wiederherstellung von Unsicherheit. Irritation heißt hier immer wieder neu auftretende Regenerierung von Unsicherheit aufgrund von bestimmten Anlässen. Und der Anlass besteht in der permanenten Begegnung mit Bildern und ihrem Widerstreit gegen die gegenwärtige Wirklichkeit.