

Claus Pias (Weimar)

## Ordnen, was nicht zu sehen ist<sup>1</sup>

»Die Anordnung d. Tafeln [...] macht ungeahnte Schwierigkeiten«  
(Aby Warburg, 1928)

Das Programm dieser Tagung wirft anscheinend zwei Fragen zugleich auf: Erstens die nach einem »Archiv« der filmischen Gesten, und zweitens die nach der Ordnung digitaler Bilder. Trotz grundlegender Unterschiede (bewegt/unbewegt, analog/digital, sehen/rechnen) münden beide jedoch in eine einzige: Ist es möglich, Bilder nach Bildern zu ordnen und nicht durch »supplementäre« Texte? Und diese Frage ist als Aufforderung zu lesen, die Bilder ernst nehmen, sie als *Monumente* und nicht als *Dokumente* verhandeln.<sup>2</sup> Ernst machen bedeutet auch, daß der »Text des Bildes« nicht mehr bloße Metapher ist, sondern daß es um die Materialität von Bildern als Mengen diskreter Daten gehen soll. Die Verarbeitung von Bildern als Daten stellt dabei nicht mehr bloß eine »Kunstgeschichte ohne Namen«, sondern eine Ordnung ohne Wörter in Aussicht, die zugleich keine Geschichte mehr wäre, sondern vielleicht eine »Ordnung der Ähnlichkeit« unter gegenwärtigen Medienbedingungen. Computer erscheinen dabei als geeignete Ausrüstung eines Befreiungskampfes gegen den historischen und kulturellen Sinn. Ihr Rechnen versteht sich als externalisiertes und »objektives« Sehen – in dem Sinne, wie das Dosengelächter der *daily soaps* nach Slavoj Žižek ein »objektives« Lachen ist.<sup>3</sup> Ein solcherart »reines« (anscheinend subjektfreies, jedenfalls aber problematisches) Sehen wäre nicht zuletzt im Rahmen einer fast zwei Jahrzehnte währenden Kritik der Ikonographie zu verorten, für die ein Sehen ohne Geschichte eine schlichte Unmöglichkeit darstellt.<sup>4</sup> In diesem Rahmen verstehe ich jedenfalls die Frage der Veranstalter nach Aby Warburg und den Anfängen der Ikonologie vor ihrer kanonisch-methodologischen Ausformulierung und vermutlichen Beschneidung.<sup>5</sup> Gleichwohl die gegenwärtigen Referenzen auf Warburg sich weitgehend unter dem Stichwort »Kollektives Gedächtnis« subsumieren lassen, erscheint er oft genug auch als Garant der Möglichkeit einer weniger »inhaltistischen« oder textlastigen Ikonographie. Gleichwohl werde ich meine laienhaften Zweifel daran markieren, ob und wie der Privatgelehrte aus der Heilwigstraße 114 uns bei der Frage der »Suchbilder« heute überhaupt weiterhilft oder weiterhelfen kann. Zur Verdeutlichung möchte ich diese Auführungen jedoch durch zwei Anekdoten der Computergeschichte rahmen.

### I.

Soviel dürfte klar sein: Computer haben das Verhältnis von Bild und Text verändert, denn Bilder haben mit ihrer Digitalisierung fundamentale Eigenschaften

<sup>1</sup> Da es sich bei diesem Text um einen Beitrag zu einem Diskussionspanel handelte, wurde der pointierte und performative Charakter beibehalten und lediglich um einige Anmerkungen ergänzt.

<sup>2</sup> Foucault, *Archäologie des Wissens*, Frankfurt a.M. 1973; Wolfgang Ernst, *Medium Foucault. Weimarer Vorlesungen über Archive, Archäologie, Monumente und Medien*, Weimar 2001 ([*medien*]<sup>1</sup>, Bd.4)

<sup>3</sup> *Interpassivität*, Hg. Robert Pfaller, Wien / New York 2000

<sup>4</sup> Zu den Versuchen des 20. Jahrhunderts, umgekehrt Bilder zu schaffen, die keinerlei kulturelles Vorverständnis benötigen vgl. demnächst *Kulturfreie Bilder. Zur Ikonologie der Voraussetzungslosigkeit*, Hg. Claus Pias, Weimar 2001 (*visual intelligence*, Bd.3)

<sup>5</sup> Immer noch lesenswert dazu Carlo Ginzburg, »Kunst und soziales Gedächtnis. Die Warburg-Tradition«, in: ders., *Spurensicherungen. Über verborgene Geschichte, Kunst und soziales Gedächtnis*, München 1988, S.149-233

von Text übernommen. Als Dateien sind sie Mengen diskreter Zeichen in linearen Ketten (zumindest logisch oder auf defragmentierten Speichermedien) von endlicher Größe, die dann als Chrominanz und Luminanz interpretiert werden, wenn sie auf zweidimensionalen Rasterbildschirmen (denn nur von solchen, und nicht etwa von Vektorbildschirmen, reden wir heute noch<sup>6</sup>) dargestellt werden sollen. So lautet zumindest mein Abstraktionsvorschlag für unseren Zusammenhang, der erst einmal von zwei Dingen absieht. Erstens davon, daß es letztlich keine Software gibt, sondern nur Signale und Schaltzustände und damit Meßwerte.<sup>7</sup> Und zweitens davon, daß die Rede von ›dem‹ digitalen Bild seine Dreiteilung vernachlässigt: in *Image Processing* als Sammelbegriff für mathematische Bildbearbeitungstechniken, *Computergrafik* im Sinne der algorithmischen Bildgenerierung (Raytracing, Radiosity etc.) und *elektronische Signalspeicherung* (Scannen, digitale Fotografie etc.). Wir nehmen also der Einfachheit halber an, daß Daten in einem Format vorliegen, das von entsprechenden Programmen als zweidimensionales Bild interpretiert und aufbereitet wird. Was sich daraus – und speziell unter den Bedingungen bestimmter Kompressionsverfahren – für Möglichkeiten eines »vergleichenden Sehens« (oder eben: vergleichenden Rechnens) ergeben könnten, habe ich an anderer Stelle ausgeführt.<sup>8</sup>

Im Falle des bewegten Bildes, dessen Bewegung ja auf Ähnlichkeiten und Differenzen zwischen je zwei Bildern beruht, ist die Lage um eine Dimension komplizierter. Schon aus diesem Grund möchte ich nur auf ein sehr altes Beispiel aus der jungen Geschichte der Computergrafik verweisen will, bei dem alles noch halbwegs einfach war. Kenneth Knowlton, Mitarbeiter der *Bell Telephone Labs*, veröffentlichte 1964 ein Aufsatz mit dem Titel »A Computer Technique for Producing Animated Movies«.<sup>9</sup> Mehr noch: er hat mit der Kombination aus hauseigenem *IBM 7090* und einem *Stromberg-Carlson 4020 Microfilm Recorder* selbst kleine Animationsfilme hergestellt. Und zuletzt hat er mit dieser Technik einen Lehrfilm hergestellt, der den gleichen Titel trägt wie sein Aufsatz und erklärt, wie er programmiert wurde.

Während Ivan Sutherland sich zur gleichen Zeit an Trickfilmen auf Vektorbildschirmen versuchte, hatte Knowlton erkannt, daß man mit Radardisplays und ihren choreographischen Linien aus Licht eben keine vernünftigen Filme machen kann. Und aus Ermangelung von Rastergrafik, die einfach noch nicht patentiert war,<sup>10</sup> hatte er die grandiose Idee, einfach das auf den Bildschirm zu schreiben, was simple Textgeneratoren schon auf Fernseher und Teletyper bringen konnten, nämlich Buchstaben.<sup>11</sup> Knowlton schrieb also sinnlosen Text auf den Bildschirm, der nur durch's *Schriftbild* zum *Bild* wurde. Denn wenn man verschiedene Zeichen – einen Punkt, ein Semikolon, ein großes »I«, »H« oder »W« – unscharf anschaut, erscheinen sie nur als mehr oder minder helle Flecken. Knowlton entwickelte noch die passende Programmiersprache in Assembler, die er mutig eine »Filmsprache« nannte und fertig war das System. Auf dem Computermonitor wurden die Filme aus ASCII-Zeichen programmiert und getestet, anschließend wurde eine Datei auf einem Magnetband erzeugt, das dann wiederum den Mikro-

<sup>6</sup> Claus Pias, »Punkt und Linie zum Raster«, in: *Ornament und Abstraktion*, Kat. Basel, Fondation Beyeler, 2001

<sup>7</sup> Friedrich Kittler, »There is no Software«, in: xxx

<sup>8</sup> »maschinen/lesbar. Darstellung und Deutung mit Computern«, in: *Darstellung und Deutung. Die Bildmedien der Kunstgeschichte*, Hg. Matthias Bruhn, Weimar 2000 (visual intelligence, Bd.1), S.125-144; aktualisierte, englische Fassung: [www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/](http://www.unites.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/)

<sup>9</sup> Kenneth Knowlton, »A Computer Technique for Producing Animated Movies«, in: *AFIPS Conference Proceedings* 25 (1964 Spring Joint Computer Conference), S.67-107

<sup>10</sup> Eingereicht 1968 und niedergelegt 1971 von Ralph Baer, dem Chef der *Equipment Design Division* des Rüstungslieferanten *Sanders Associates* in New Hampshire.

<sup>11</sup> Vgl. James D. Foley / Andries van Dam, *Fundamentals of Interactive Computer Graphics*, Reading Maß. 1984, S.95ff.

film-Belichter steuerte, der die gleichen Buchstaben auf Film belichtete und optisch unscharf gestellt war. Das Ganze kopierte man auf 16mm um, klebte eine Tonspur dazu und fertig war der Computerfilm.

Diese historische Miszelle soll nicht mehr besagen, als daß das Verhältnis von Text und Bild bei aller Computergrafik von Anfang an geregelt ist. Und das bedeutet, daß mit und durch die Virtualität des Codes immer schon geklärt ist, *wie* ein Bild entstehen wird und *was* für ein Bild entstehen wird, wenn der Code in die Aktualität von Laufzeit überführt wird. Genauer gesagt muß er nicht einmal in Laufzeit überführt werden, denn alles steht schon geschrieben, nur eben nicht für Menschaugen. Alle Computergrafik ist zwar nur mit hypothetischer Notwendigkeit versehen, weil Daten nie sichtbar sind und immer auch anders dargestellt werden könnten, sobald sie aber einer bestimmten Darstellungs-Hypothese (einem technischen Dispositiv, einem Algorithmus usw.) folgen, ist diese vollständig determiniert.

## II.

Bei Computergrafik herrscht also einigermaßen *prospektive* Sicherheit darüber, was für Bilder aus Daten oder Algorithmen entstehen *werden*. Bei der Kunstgeschichte hingegen herrscht ziemlich *retrospektive* Unsicherheit darüber, warum die Bilder, die immer schon da sind, eigentlich *so sind*, wie sie sind. Die Suche nach Ähnlichkeitsbeziehungen oder überhaupt Beziehungsgesetzen zwischen den Bildern ist also die Suche nach einem Algorithmus oder einem kulturellen Programm, das sie schreibt. So jedenfalls lautet Edgar Winds – im Namen der sog. Warburg-Schule vorgebrachte – kritische Diagnose Heinrich Wölfflins »abstrakter Kunstgeschichte«. <sup>12</sup> Wölfflin, so Wind, spalte die Kunstwissenschaft von der Kulturgeschichte ab und versuche, »einen Stilbegriff auf mathematischem Wege zu finden«. Es handle sich – so Wind weiter – um eine Formalisierung, das »Aufstellen einer allgemeinen Satzfunktion« aus der sinnvolle Sätze durch Einsetzen von Werten anstelle der Variablen entstehen. Sprich (und immer noch in Winds Worten): man bilde eine allgemeine Stilfunktion, setze an die Stelle der Variablen bestimmte Werte und fertig sei ein Bernini oder Terborch. Anschließend müsse man nur noch den Algorithmus selbst zum lebendigen Subjekt der Entwicklung machen und hätte die passende Geschichtsphilosophie, die »den Menschen ausschaltet«. Demgegenüber schaltet die Ikonographie, die sich ja als Verfahren der »Klassifizierung von Bildern« versteht, <sup>13</sup> den Menschen auf allen Ebenen ein. Auf der vor-ikonographischen Ebene mit seiner »vitalen Daseinserfahrung«, auf der ikonographischen Ebene mit seinem »literarischen Wissen« und auf der ikonologischen Ebene mit seiner »Weltanschauung«. <sup>14</sup> Immer wieder insistiert sie dabei auf der Erkenntnis einer »eigentlichen« und »wesentlichen« Bedeutung <sup>15</sup> und nimmt ihre Gegenstände nicht als archäologische Monumente, sondern als historische Dokumente wahr. Schon vor den »Phänomensinn« schiebt sich das Historische. Wenn also – so Wind 1931 – eine Kunstgeschichte in Software zu gießen wäre, dann die von Wölfflin, die Betrachter idealerweise zu kultur- und ge-

<sup>12</sup> Edgar Wind, »Warburgs Begriff der Kulturwissenschaft und seine Bedeutung für die Ästhetik«, in: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, 25(1931), Begleitheft, S.163-179 (wieder in: *Aby M. Warburg. Ausgewählte Schriften und Würdigungen*, Hg. D. Wuttke, 3. Aufl. Baden-Baden 1992, S.401-417)

<sup>13</sup> Erwin Panofsky, »Zum Problem der Beschreibung und Inhaltsdeutung von Werken der bildenden Kunst« und ders., »Ikonographie und Ikonologie«, in: *Bildende Kunst als Zeichensystem I*, Hrsg. E. Kaemmerling, Köln 1979, S.xxx, hierS.212

<sup>14</sup> Panofsky, a.a.O., S.203 und 223

<sup>15</sup> z.B. Panofsky, a.a.O., S.221 und 209

schichtsfreien Scannern oder »australischen Buschmännern« (Panofsky) macht und sich damit jene »Unmöglichkeit« einer im »strengen Sinne formale[n] Beschreibung« unternimmt.<sup>16</sup>

Dieser argumentative Umweg über Wind und Panofsky soll nur verdeutlichen, als daß Warburgs Ansatz als Methode – und darin eben anders als der Wölfflins – gerade *nicht* als Vorbild für solche Programme herhalten kann, die auf der Basis von rein visueller Ähnlichkeit operieren und von denen auf dieser Tagung die Rede sein soll. Wer die Tafeln des *Mnemosyne*-Atlas gesehen hat, weiß ohnehin schon, daß visuelle Ähnlichkeit nicht das vorherrschende Ordnungskriterium ist, denn sonst wäre beispielsweise kaum Sasseti auf der Ghirlandaio-Tafel zu finden. Zwischen ihnen (oder besser: den Fotos von Gemälden von ihnen) besteht kein optisches Ähnlichkeitsverhältnis, sondern ein historisches, vertragsmäßiges Auftragsverhältnis. Es ist also ein *textueller Link*, der beide verknüpft. Dieser aber spielt sich außerhalb der Bilder ab, ist unsichtbar und bedarf des Kommentars in der Tafel-Erläuterung. Die Tafeln, das bringt Warburg klar zum Ausdruck, funktionieren nicht ohne Text. Dies schließt – gerade hinsichtlich der Klassifizierung der »Pathosformeln« – visuelle Verwandtschaften nicht aus, sondern ein. Auf die Frage nach der Aktualität Warburgs für das Archiv der Bilder unter digitalen Bedingungen würde ich jedoch vier einschränkende Thesen zur Diskussion stellen.

1. Das Interessante an Warburg besteht in dem Versuch, sowohl die Bilder, als auch das, was *nicht* auf den Bildern zu sehen ist, in *eine und nur eine* Ordnung zu bringen. Nur so schien es Warburg auch möglich und notwendig, schon geschriebene Aufsätze noch einmal im Medium der Tafel zu reformulieren. Ich möchte dabei noch einmal daran erinnern, was Warburg 1929 vor dem Kuratorium der »Kulturwissenschaftlichen Bibliothek« über den *Mnemosyne*-Atlas sagte:<sup>17</sup> Der *Mnemosyne*-Atlas sei die »Seele« (und nicht bloß irgendein »Kapitel«) in einem Buch, das »Selbsterziehung des Menschengeschlechts« heiße. Um dieser monumentalen Aufgabe gerecht werden zu können, müsse es erstens einen »Mittelmeerbecken-Vorgang« darstellen, einen »Erbgutsverkehr von Osten nach West, von Nord nach Süd«, womit das »Menschengeschlecht« sich als Europa-Projekt zu erkennen gibt. Und zweitens müsse dieses Kapitel nicht nur »illustriert« sondern »systematisch« und »historisch« *zugleich* sein, und es müsse gerade dadurch »widerspruchslose Evidenz erringen«.

Es geht also um ein *darstellungstechnisches* Problem, ein Problem der Aufbereitung, Strukturierung oder Visualisierung von Daten, um das, was sich überhaupt nicht von selbst versteht, in eine Konfiguration zu setzen, die keine Fragen mehr aufkommen läßt. Dem Optischen kommt bei dieser Herstellung von Evidenz zwar eine privilegierte Rolle, doch ist es nicht das dominante Sortierkriterium, sondern vielmehr eine Art User-Interface des Historischen.<sup>18</sup>

2. geht es also darum, die systematische Ordnungsfunktion einer Typologie, die historische Ordnungsfunktion einer Typenschichte und die geographische Ordnungsfunktion eines »Mittelmeerbecken-Vorgangs« in *einem* Tableau zu verschmelzen. Sigrid Weigel hat sehr schön gezeigt, wie dieses Sortier-, Anordnungs- oder Visualisierungsproblem seiner Daten Warburg auf dem Papier einholt und wie er verschiedene Diagrammtypen zeichnend ausprobiert.<sup>19</sup> Daß ein »erleichternder Rausschmiss« (Warburg) dabei allemal helfen kann, sei nur am Rande

<sup>16</sup> Panofsky, a.a.O., S.187 und 217

<sup>17</sup> *Aby M. Warburg. Ausgewählte Schriften und Würdigungen*, Hg. D. Wuttke, 3.Aufl. Baden-Baden 1992, S.307-309

<sup>18</sup> Auf die gleichzeitigen pädagogischen Unternehmungen Otto Neuraths sei hier nur hingewiesen.

<sup>19</sup> Sigrid Weigel, »Aby Warburgs »Götter im Exil«. Das »Nymphenfragment« zwischen Brief und Taxonomie, gelesen mit Heinrich Heine«, in: *Vorträge aus dem Warburghaus*, Bd.4, Berlin 2000, S.65-104

erwähnt. All seine graphischen Versuche sind jedenfalls (so möchte ich Weigels Ausführungen ergänzen) mathematische Graphen, also Formen, die Verbindungen von Punkten zu anderen Punkten (Systeme von Knoten und Kanten) organisieren, berechnen- und optimierbar machen. Genauer noch: Warburg benutzt *Bäume* für genealogische Abhängigkeiten, *Gitter* für tabellarische, also synchrone und diachrone Lesbarkeiten, und *Netzwerke* für die europäischen Übertragungswege und ihre Verluste.<sup>20</sup> Alle diese Graphen sind leider mathematisch sehr verschiedene Dinge, haben völlig unterschiedliche Eigenschaften und sind gar nicht (oder nur äußerst begrenzt) ineinander überführbar. Einfacher gesagt: Nicht alles ist in jedem Graphen darstellbar, und eine Synthese der drei Typen im Sinne der Warburg'schen »Evidenz« eines Zusammenhangs von Genealogie, Typologie, und Topographie ist schon mathematisch unmöglich.

3. Im Zentrum dieser graphentheoretischen Unmöglichkeit tritt die Fotografie auf, genauer: die vielen Fotografien, die auf Tafeln verschoben und arrangiert werden können. Die Tafeln seit 1926 sind also das Experimentierfeld für die Möglichkeit der einen, umfassenden und darin letztlich neurotischen Ordnung. Die Verlagerung vom Schreiben von kunsthistorischer Prosa zum Zeichnen von Graphen und zuletzt zum Verschieben von Bildern koppelt dabei Texte und Diagramme nicht ab – im Gegenteil. Vielmehr geben die Bilder der Tafeln nun mögliche Ordnungen von Texten an. Sortierte Bilder werden gewissermaßen zu Indices sortierter Bücher. Treffenderweise ordnete Gertrud Bing 1931 Warburgs *Gesammelte Schriften* ja nach den Themen der Tafeln.<sup>21</sup> Und gegen die Anonymität preußischer Standortordnungen hatte Warburg bekanntlich das Prinzip guter Nachbarschaft gepflegt, mit dem erst Institutsleiter Fritz Saxl brach. Es wäre eine schöne (wenn auch unbeweisbare Vermutung), daß die Tafeln gewissermaßen Strukturpläne von Bücherregalen sind, deren Anordnung wiederum (so Gombrich) »Karten« der Kulturgeschichte sind.

Trotz dieser Umstellung auf Bildtafeln bleiben die Graphen jedoch problematisch. Nach Peter van Huisstede mußten zumindest verschiedenfarbige Linien zu den Fotos hinzutreten (Kanten also), und zusätzliche *keyword*-Listen mußten die Bildbeziehungen klären (mathematischer: Adjazenzlisten).<sup>22</sup> Vollends das Problem, daß eine Fotografie auf mehreren *Mnemosyne*-Tafeln erscheinen konnte, machte klar, daß Evidenz und Eindeutigkeit so einfach nicht herzustellen waren. Denn um den Zusammenhang eines dreidimensionalen und nicht mehr zu plättenden Graphen darzustellen, hätte Warburg die Fäden im Raum spannen müssen oder die Tafelflächen hätten sich dreidimensional durchschneiden müssen. Was von Warburg zu lernen wäre, ist also weniger eine rein visuelle Bildordnung, sondern gerade das Problem, wie man mehr als *eine* Ordnung für eine begrenzte Datenmenge gleichzeitig zur Darstellung bringen kann. Datenmengen zu haben, für die es keine »evidente«, »natürliche« oder »beste« Darstellung gibt, sondern nur viele mögliche, ist aber die grundlegende Eigenschaft digitaler Medien und zugleich ihr zentrales Problem.

4. gilt es, Warburg in seinen medienhistorischen Voraussetzungen zu lokalisieren. Dazu gehört nicht nur die Geschichte der Bildatlanten<sup>23</sup> als didaktische

<sup>20</sup> Reinhard Diestel, *Graphentheorie*, Berlin / Heidelberg 1996

<sup>21</sup> Gruppe 2 = Tafeln 1-4, Gruppe 1 = Tafeln 6-23, Gruppe 5 = Tafeln 24-30, Gruppe 4 = Tafeln 31-35, Gruppe 3 = Tafeln 36-40 (nach Huisstede 2000, S.147f.)

<sup>22</sup> Peter van Huisstede, »Der Mnemosyne-Atlas. Ein Laboratorium der Bildgeschichte«, in: *Aby M. Warburg. »Ekstatische Nympe ... trauernder Flußgott«. Portrait eines Gelehrten*, Hg. R. Galitz / B. Reimers, Hamburg 1996, S.130-171. Vgl. ders. »Towards an Electronic Edition of the Mnemosyne-Atlas«, in: *Darstellung und Deutung*, a.a.O., S.145-158. Dieses Projekt stellt gewissermaßen die Frage, was Warburg mit einem Computer gemacht hätte.

<sup>23</sup> Beispielsweise Johann Georg Heck, *Bilder-Atlas zum Conversations-Lexikon: ikonographische Encyclopädie der Wissenschaften und Künste*, Leipzig 1849ff.; Wilhelm Tesdorpf, *Bilderatlas zur Einführung in*

Hilfsmittel, an denen schon lange »das Bemühen erkennbar [... war], eine lineare Folge zu durchbrechen und dreidimensionale Hyperbeziehungen von Bildtraditionen und -bedeutungen herzustellen«<sup>24</sup>. Vielmehr ginge es auch um einen Blick auf Warburg als Bastler auf analoger (Foto-)Papierbasis, der nicht etwa »die« Kunstgeschichte neu organisiert, sondern lediglich eine schon vorgegebene Datenbank. Diese Datenbank besteht aus dem »Generalkatalog der Firma Alinari« und dem »Lagerkatalog der Firma Amsler und Ruthardt, Berlin«.<sup>25</sup> Beide zusammen (zuzüglich einiger Fotoaufträge zwischen Brüssel und St. Petersburg) sollen gewissermaßen in ihre einzelnen *records* zerlegt und nach Topographie, Genealogie und Typologie zugleich neu sortiert werden. Während Computer also ein systemisches Darstellungsproblem ihrer unsichtbaren und inkommensurablen Daten selbst haben, hat Warburg ein Ordnungsproblem einer Datenbank von materiellen Artefakten. Die im Rahmen der »Suchbilder« suggerierte Frage scheint mir also die zu sein, ob das Ordnungsproblem von Warburgs Datenbanken auf die Ebene des Darstellungsproblems digitaler Medien tieferzulegen sei. Und dabei scheint mir fraglich, ob Warburgs Ausgeliefertsein an Fotos und Texte wirklich eine Hilfe sein kann. Schon wenn die digitale Ordnung der Bilder diese im traditionellen Sinne als Bilder (und nicht als Daten) begreift, ergibt sich eine Ordnung der Ähnlichkeit, deren Beziehungen nicht mehr historisch sind. Schon dagegen hätte sich Warburg, der zwar kein Kunst-, aber immerhin noch Bildhistoriker sein wollte, verwahrt.<sup>26</sup> Wenn jedoch die Bilder konsequent als Daten aufgefaßt und unter Kriterien verglichen werden, die vom menschlichen Auge nicht mehr ohne weiteres nachvollzogen werden können, ergeben sich Verwandtschaftsbeziehungen, die für Betrachter weder rein optisch evident sind (Wölfflin), noch historisch-didaktisch rekonstruiert werden können (Warburg).

### III.

Die Frage nach der Ordnung *bewegter* Bilder und damit zu Harun Farockis »Archiv der filmischen Gesten«, das ja zentraler Bestandteil dieser Tagung ist, wird von solchen Überlegungen nur gestreift. Allenfalls steht zu vermuten, daß auch in Filmen (so man sie *als Daten* behandelt) Bewegungsformen rechnerisch ähnlich erscheinen, deren Ähnlichkeit dem Auge verborgen bleibt und deren Zusammenhang gleichwohl nicht filmhistorisch ist. Warburgs »Restitutio Eloquentiae« befaßt sich bekanntlich gerade nicht mit Körpern in Bewegung, sondern nur mit diskreten Körperzuständen. Ihr geht gerade nicht um Film, sondern um Stills: Der Affekt ist eben keine *Ausdrucksbewegung*, sondern eine *stillgestellte* fleischliche Maske. Der Begriff der Geste müßte also den Begriff der Pathosformel erst einmal in einen konventionalisierten und tradierten Bewegungsablauf bestimmter Länge transformieren.<sup>27</sup> Zusätzlich müßte berücksichtigt werden, daß der kinematographische Film die Dreidimensionalität solcher Gesten noch zum Bild plättet, eine Bewegung also ganz anders aussieht, wenn sie von einem anderen Stand-

---

*die Kunstgeschichte*, Esslingen 1909; Hans Jantzen, *Bilderatlas zur Kunstgeschichte*, Esslingen 1913; Georg Hirth (Hrsg.), *Formenschatz der Renaissance*, Leipzig 1877ff. (Matthias Bruhn sei für diese Hinweise gedankt).

<sup>24</sup> Matthias Bruhn, »Abbildungen der Kunstgeschichte«, in: *Darstellung und Deutung*, a.a.O., S.13-46, hier S.20

<sup>25</sup> Michael Diers, *Warburg aus Briefen. Kommentare zu den Kopierbüchern der Jahre 1905-1918*, Weinheim 1991

<sup>26</sup> Michael Diers, »Im Maelstrom der Bilder. Die Kunstgeschichte und die Auflösung des Kunstbegriffs«, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 11. April 2001

<sup>27</sup> Die intensive Auseinandersetzung der Arbeitswissenschaft mit solchen Fragen in den 20er Jahren wäre beispielsweise ohne die Kinematographie undenkbar gewesen, doch dies würde hier zu weit führen.

punkt aufgenommen wird. Hinzu kommt die Kamerabewegung, so daß sich die Möglichkeiten der Bewegungsanalyse verdoppeln.

Einen winziger Versuch, eine einzige solche Geste mit Hilfe einer stillgestellten kamera und eines Computers zu bestimmen, soll jedoch nicht unerwähnt bleiben. In einem Buch mit dem nostalgischen Titel »Analysen kommerzieller Pornos und revolutionärer Agitationsfilme« untersuchen Gabriele te Reh und Fred Wagenknecht 1971 und mit einem Rechner der TU Berlin den DDR-Film »Der lachende Mann. Bekenntnisse eines Mörders«. <sup>28</sup> Es handelt sich um ein Stück Interview mit dem wegen Mordes inhaftierten sog. »Kongo-Müller«, der einfach nur vor der Kamera sitzt und einen Zug an seiner Zigarette mach – 76 Bilder oder drei Sekunden lang. Das erstaunliche Ergebnis des gerade mal dreiseitigen Aufsatzes: mit einer Mischung aus Gestalterkennung und Differenzanalyse (die schon an heutige MPEG-Verfahren gemahnt), sollte es möglich sein, Bewegungen zu isolieren und zu vergleichen. Jede Bewegung (»Kine«) bestimmt sich durch einen Anfang und ein Ende (»Extremkine«) und eine bestimmte Bahn- und Geschwindigkeitsfunktion dazwischen (»Subkine«). Das Lid des Auges funktioniert beispielsweise wie ein Schalter: On/Off sind seine Extremkine-Positionen. Interessanter sind jedoch die differenzierten Subkine-Positionen dazwischen: sie bestimmen »die Modalitäten und die Tempusform von Bewegungen«, sie sind die Mikrostruktur einer Bewegung. Jedenfalls – und da sind sich die Autoren sicher – ist man so auf dem richtigen Weg zu einer Bewegungssyntax, einem endlichen Repertoire von Bewegungen, die – wie Warburgs antike Motive – immer wieder neue Aufführungen erfahren.

Kinegraphie und Kinologie statt Ikonographie und Ikonologie also? Immerhin sitzt Kongo Müller wegen Mordes im Gefängnis, und die typische Subkine-Performance seiner Bewegungen beim Rauchen legt nicht nur eine Geschichte der Armbewegungen von Rauchern nahe. Vielmehr stellt sie fest, daß wer so und nur so die Zigarette zum Mund führt, eben nur Kongo Müller sein kann. Die Automatisierung des Erkennens, Vergleichens und Klassifizierens war und bleibt eine erkenntnisdienliche Praxis, gleichgültig ob nun Verfassungsschützer oder Bilderkennungsoftware den Kriterienkatalog der Ähnlichkeiten abarbeiten. Wenn dabei Ähnlichkeiten erscheinen, die kein Mensch mehr als solche wahrzunehmen vermag, weil sie über unsere optische Kompetenz hinausgehen, so ist dies zugleich auch ein Fortschritt der Verwaltungstechnik, der Copyright-Schützer und der Polizei.

---

<sup>28</sup> Gabriele te Reh / Fred Wagenknecht, »Kongo Müller. Analyse und Arrangement von Realbewegungen und deren rechnergenerierte Visualisation«, in: *Semiotik des Films. Mit Analysen kommerzieller Pornos und revolutionärer Agitationsfilme*, Hg. Friedrich Knilli, München 1971, S.176-179