

Das virtuelle Bild

Eine acheiropoietische Untersuchung

Schriftliche Hausarbeit im Rahmen der Ersten Staatsprüfung

Themensteller: Prof. Jörg Eberhard
(Fakultät für Geisteswissenschaften, Fach Kunst)

- gekürzte Fassung -

Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Rahmenbedingungen der Untersuchung	4
2.1 Die Kreuzigung Jesu	5
2.1.1 Darstellungen Christi	5
2.1.2 Geschichte einer Bildform.....	7
2.1.3 Das Kreuzigungsbild in religiöser Praxis	13
2.2 Das virtuelle Konstrukt	14
2.2.1 Konstitution des digitalen Raumes	15
2.2.2 Verhandlung von Realitäten.....	17
2.3 Das Acheiropoieton	19
3. Betrachtung der eigenen visuellen Formulierung.....	20
3.1 Kontextualisierung zentraler Aspekte.....	20
3.1.1 Wesentliche Bildelemente	20
3.1.2 Repräsentation digitaler Elemente.....	28
3.2 Reflexion der Arbeitsumgebung.....	29
3.3 Thematisierung möglicher Bilderweiterung.....	31
Anhang.....	34
Literaturverzeichnis	34
Internetquellen.....	34
Bildverzeichnis	35
Bildanhang	36

1. Einleitung

Die vorliegende schriftliche Stellungnahme mit ihren wesentlichen Detailaspekten ist als Sammlung genereller Bezüge zu verstehen, die für ein Einfühlungsvermögen in meine Ausführung (siehe Anhang) eines virtuellen Kreuzigungsbildes erforderlich sind.

Das virtuelle Bild ist im Jahr 2013 kein neuer Begriff mehr, sondern wurde schon seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts von Künstlern erforscht und für künstlerische Gestaltungen genutzt. So veröffentlichte John Whitney 1961 den Kurzfilm "Catalog", der als Katalog computergrafischer Effekte zu verstehen ist. Echte Virtualität ist hier jedoch erst angedeutet, da sämtliche Einzelbilder schon vor der Berechnung¹ des Films fertiggestellt waren.²

Die Erzeugung digitaler Bilder fand im Animationsfilm "Hummigbird"³ ("Kolibri") von Charles Csuri 1967 eine frühe und bemerkenswerte – wenn auch zweidimensionale - Ausformulierung. An diesem kunstgeschichtlichen Punkt lässt sich ein für die hier folgende Untersuchung sinnvoller Ausgangspunkt für ästhetisch erlebbare Virtualität setzen, da sich die "Ur-Realität" des Hummingbirds von der körperlichen Realität zu lösen beginnt und zu einer auf Lochkarten komprimierten Realität schlichter Information kondensiert. Der Kolibri von Csuri wird also auf einem Bildschirm oder via Trommelplotter mit Schreibstift sichtbar, und zwar durch die performative Leistung eines Computers.

Für ein alltäglicheres Verständnis vom Virtuellen entstanden in den folgenden Jahrzehnten tauglichere Beispiele. Die entsprechende Entwicklung begann, als Künstlerinnen und Künstler anfangen, digitale Information zu vernetzen und mit Hilfe

¹ Es war ein Analogrechner des Militärs, den Whitney 1961 nutzte.

² Paul, 2011

³ Ein Animationsfilm, der mit digitalen Techniken wie "Copy/Paste" und "Verpixelung" spielt und die Zeichnung eines Kolobris wechselnd zerlegt und wieder zusammenführt. Vermutlich hat dieses frühe digitale Werk maßgeblich dazu beigetragen, dass sich im Bereich digitaler Animation ein kleines Genre der Kolibrigestaltung entwickelt hat.

von Satelliten, Computern, Videokameras und Monitoren neue Orte zu erzeugen, die dem menschlichen Körper nicht mehr zugänglich sind, sondern eben ausschließlich als virtuelles Konstrukt aus den sich überschneidenden Aufzeichnungen verschiedener Räume und verschiedener Zeit existieren.⁴

Nachdem Formen der digitalen Kunst in den späten 90er Jahren des 20. Jahrhunderts vermehrt ihren Eintritt in Museen fanden und sich neue Präsentationsformen etablierten, hat die digitale Kunst mittlerweile auch vor einem breiteren Publikum ihre Rechtfertigung gefunden. Sie scheint für manche Bereiche kaum entbehrlich geworden zu sein (Fotografie) und ist für andere konstitutiv ("bit.fall"⁵ von Julius Popp).

2. Rahmenbedingungen der Untersuchung

Auch in meiner künstlerischen Untersuchung ist der virtuelle Informationsursprung ähnlich unabdingbar wie für das Kunstwerk "bit.fall". Ohne zu betrachten, inwiefern mein eigener Fokus von dem Julius Pops abweicht⁶, soll gezeigt werden, in welchem Maß das digitale Medium eingesetzt wird und wie es sich mit dem Bildthema zusammenfügt. Hierzu werden zunächst Rahmenbedingungen beschrieben, die als grundlegendes Vorwissen und als Grundannahmen das gedankliche Umfeld meiner künstlerischen Praxis abstecken.

⁴ Beispiele hierfür finden sich bei Douglas Davis mit "The last 9 Minutes" (1977), sowie bei Kit Galloway und Sherry Rabinowitz mit "Sattelite Arts" (1977).

⁵ Das Kunstwerk "bit.fall" "besteht aus zwei Kreisläufen: dem des Wassers und dem der Information, zum einen aus einem Becken, einer Pumpe und einer Ventilkonstruktion und zum anderen aus einer Maschine, die das Internet nach Informationen absucht, Worte mit Bedeutung filtert und als Wasser ausspuckt. Sie sind nur für Sekunden gültig, denn in dem Moment, in dem das Wort von der Decke fällt, löst sich auch seine Bedeutung auf" (Jerichow, 2011).

⁶ (Vernetzung, Internet und die Einbeziehung aller Internet-Nutzer in die Gestaltung des Kunstwerks sind für meine Arbeit nicht von Bedeutung)

2.1 Die Kreuzigung Jesu

Die Kreuzigung Jesu als Bildthema schließt an eine jahrhundertalte Tradition an. Gestaltungswerkzeuge digitaler Medien können diese Tradition mit neu zu erschließendem Zugang fortsetzen. Aufbauend auf dem Schwerpunkt einer früheren Examensprüfung ist das für diese Examensarbeit gewählte Bildthema die Kreuzigung Jesu und steht im Spektrum von Kerygma und Historie, von Abbild und Sinnbild und auch im Diskurs des christlichen Bilderstreits. Auch wenn meiner Examensarbeit kein unmittelbarer Ikonoklasmus droht, zeigt doch die - zuletzt in deutlich kulturwirksamem Ausmaß zur Zeit der Reformation diskutierte – judikative Form der Frage nach der Darstellbarkeit Gottes sehr prägnant eine besondere Stellung von Bildnissen Christi an.

2.1.1 Darstellungen Christi

Zweifelsohne liegen akzeptable Darstellungen des göttlichen Christus außerhalb des technisch Möglichen, weil der materielle Teil eines Bildes immer auch nur die irdische Erscheinung abbilden kann. Zusätzlich sind Kunstschaffende gewissermaßen dazu "verurteilt", in ihrer Arbeit die sichtbare Wirklichkeit zu zitieren, da sie die einzige bildliche Referenz ist⁷. Weiter kann auch jedes stilistische Mittel, so geschickt es auch gewählt sein mag, nicht das wahre Wesen⁸ dessen abbilden, der für das Auge unsichtbar ist. So lehnte Klemens von Alexandrien etwa im Jahr 200 jedes anthropomorphe Christusbild ab, da es den Betrachter ausschließlich in die Irre führen könne.⁹

Die technische Möglichkeit des Abbildens ist für sich genommen jedoch nicht die einzige Hürde, der Darstellungen Christi gegenüberstehen. Der gewichtigere Konflikt ist der Legitimationskonflikt, welcher seine deutlichste Ausprägung im Bilderkrieg des

⁷ , auf der auch unsere visuelle Fantasie, die uns das Unmögliche ahnen lässt, letztendlich beruht

⁸ Eusebius von Caesarea empfiehlt "die wahren Charakterzüge des Antlitzes Christi besser in der Heiligen Schrift zu suchen" (Morello, in KMN, 2005).

⁹ Sternberg, in KMN, 2005

achten Jahrhunderts findet. Maßgeblich beruht dieser Disput auf dem Bilderverbot des Alten Testaments:

"Und Gott redete alle diese Worte: Ich bin der Herr, dein Gott, der ich dich aus Ägyptenland, aus der Knechtschaft, geführt habe. Du sollst keine anderen Götter haben neben mir. Du sollst dir kein Bildnis noch irgendein Gleichnis machen, weder von dem, was oben im Himmel, noch von dem, was unten auf Erden, noch von dem, was im Wasser unter der Erde ist: Bete sie nicht an und diene ihnen nicht!"¹⁰

Um dem Götzendienst entgegenzuwirken, der auch Idolatrie inkludiert, verbietet die alttestamentliche Regelung die Fertigung jeglicher Bildnisse. Das Verbot hatte aus meiner Sicht jedoch keinen schlicht wörtlichen Charakter. Das wird deutlich in der alttestamentlichen Überlieferung von der ehernen Schlange, einer Skulptur, die im Auftrag Gottes zur Rettung des israelitischen Volkes angefertigt wurde. Das Gebot "Du sollst dir kein Bildnis [...] machen" kann insofern als eine Art synonyme Erläuterung der Aufforderung "keine anderen Götter [zu] haben neben [Gott]" verstanden werden. Das könnte fortführend bedeuten, dass auch die Fertigung von Bildnissen Gottes nicht dem Bilderverbot widerspricht, solange die Bildnisse als solche nicht angebetet werden.¹¹

Ein weiteres Argument für Darstellungen Christi ist die Inkarnation Gottes im Menschen Jesus, der in seiner hypostatischen Vereinigung natürlich auch materiovisuell in Erscheinung trat und seinen Mitmenschen auch als Bild im Gedächtnis blieb. Darüber hinaus nannte Jesus selbst Gleichnisse, wie das vom "guten Hirten", um sein Wesen *bildhaft* zu erklären. Im Einklang hiermit wird Christus im zweiten Jahrhundert in verschiedenen neutestamentlichen Szenen¹² und auch als Hirte zu einer wichtigen (menschlichen) Figur für die römische Sepulkalkultur. Einer

¹⁰ 2. Mose 20, 1-5 (Lutherübersetzung, 1984)

¹¹ Da ein physisches Bild für die biologischen Sinne jedoch viel realer ist als Gott, den man mit den Augen nicht sehen kann, ist es zumindest verständlich, dass Menschen auf "Abwege" der Bildverehrung geraten, wie beispielsweise das Volk Israel beim Tanz vor dem goldenen Kalb.

¹² Einzeldarstellungen verbieten sich zu dieser Zeit noch (Kirschbaum, 1994).

vollgültigen Antwort auf die Frage nach dem wahren Bild Jesu wird jedoch zu jeder (Erd)Zeit die incomprehensibilitas Dei¹³ entgegenstehen.

2.1.2 Geschichte einer Bildform

Konkrete Kreuzigungsdarstellungen treten erst ab dem fünften Jahrhundert auf, da auch Bilderfindungen, wie jede andere kulturelle Schöpfung, ihre Entstehungszeit benötigen und, da eine gewisse Pietätslosigkeit, die einem solchen Bild innewohnt, erst mit der Abschaffung der Kreuzigungsstrafe¹⁴ an Bedeutung verlor¹⁵.

Im Lauf der folgenden Jahrhunderte entwickelte sich eine ikonografische Geschichte dieser Bildthematik, die mit dem Begriff der Evolution¹⁶ im Einklang steht. Ausgehend von einem Grundgerüst beziehungsweise einer Idee entstehen schrittweise kleine Abwandlungen und Erweiterungen in stetigem Verweis auf seine vorlaufenden Formen. Vorliegendes wird in Rekapitulation differenziert. Im Fall der Kreuzigung Jesu findet sich die "Grundidee" im biblischen Bericht, also in den historisch-heilsgeschichtlichen Ereignissen auf Golgatha. Jesus am Kreuz ist zwingend das Hauptelement des Kreuzigungsbildes. Um dieses Hauptelement entwickeln sich Abwandlungen, die teilweise sehr figurenreich sind und sich in manchem Detail auch nicht exakt historisch belegen lassen. Die damit einhergehend problematische Authentizität einer bildlichen Erzählung führt in der Ostkirche zur Wiedergabe ikonografisch standardisierter und kanonisch festgelegter Motive.

¹³ Blisniewski, in KMN, 2005

¹⁴ Im späten vierten Jahrhundert erhob Theodosius I. (der Große) das Christentum zur Staatsreligion und schuf die Kreuzigungsstrafe ab. Dieser wichtige Schritt ist also bereits 50 bis 100 Jahre vor Entstehung des ersten überlieferten (nicht szenischen) Kreuzigungsbildes vollzogen (Kirschbaum, 1994).

¹⁵ Kirschbaum, 1994

¹⁶ Evolution: Entwicklung eines Systems mit Gedächtnis (Bayer).



I. Rogier van der Weyden, Sakramentsaltar (ca. 1445); Antwerpen, Museum voor Schone Kunsten

Die ikonografische Standardisierung ist nicht auf die Ostkirche beschränkt, jedoch werden einzelne Bildelemente in der Westkirche vergleichsweise frei miteinander assoziiert. Beispielsweise wird - nach seinerzeit schon langer Tradition von Kreuzigungsbildern¹⁷ - die Kreuzigungsszene des Sakramentsaltars von Rogier van der Weyden insgesamt zu einem Assoziationskomplex, der in den zeitgenössischen (gotischen) Innenraum einer Kathedrale projiziert wird und mit vielen Verweisen eine Verbindung zum eucharistischen, transsubstantiiellen Geschehen herstellt¹⁸. Dieses Detail einer bis hierher groben Erörterung ist keineswegs unerheblich für die künstlerische Ausarbeitung, die im Kapitel 3 näher erläutert wird, da auch dort das Kreuzigungsgeschehen in ein neues Umfeld enthoben wird.

Der im Bild von Rogier van der Weyden definierte Assoziationskomplex ist fachbegrifflich als Kreuzigungsgruppe identifizierbar und sehr repräsentativ. Die Kreuzigungsgruppe besteht aus Jesus am Kreuz und den ihn umgebenden Personen.

¹⁷ Der Sakramentsaltar wurde erst Mitte des 15. Jahrhunderts fertiggestellt.

¹⁸ Die Realpräsenz Christi bei der Eucharistie wird als Reinkarnation Jesu verstanden, sodass in Christus das Erlösungsoffer bei jeder Eucharistiefeier nachvollzogen wird (Sander, 1995).

Hierbei variiert die konkrete Komposition. Häufig flankieren nur zwei Personen die Szene: Maria, die Mutter Jesu, meist links im Bild und auf der anderen Seite einer der Jünger Jesu, häufig Johannes. In der Kreuzigungsgruppe des Sakramentsaltars befinden sich diese beiden Personen gemeinsam auf der linken Bildseite, wo Maria vor Betroffenheit ohnmächtig und in schlafender Erscheinung in sich zusammensinkt. Sie wird von Johannes, der hinter ihr steht, aufgefangen und gehalten. Eine weitere Begleiterin Jesu hält mitleidend die Hand der Theotókos, welche entsprechend ihrer Würde als Gottesgebälerin vergleichsweise gefasst und unverzagt dargestellt ist¹⁹.

Neben einer Erweiterung um die beiden Schächer an zwei weiteren Kreuzen, kann die Kreuzigungsgruppe auch um Maria Magdalena, eine Begleiterin Jesu, die traditionell mit der fußwaschenden Sünderin gleichgesetzt wird, erweitert sein. Wie auch in der Darstellung des Sakramentsaltars ist ihre typische Verortung kniend am Fuß des Kreuzes.²⁰ Eine darüber hinausgehende Einbindung weiterer Figuren, die in weiten Teilen üblich ist, verlässt den Komplex der Kreuzigungsgruppe im engeren Sinn.

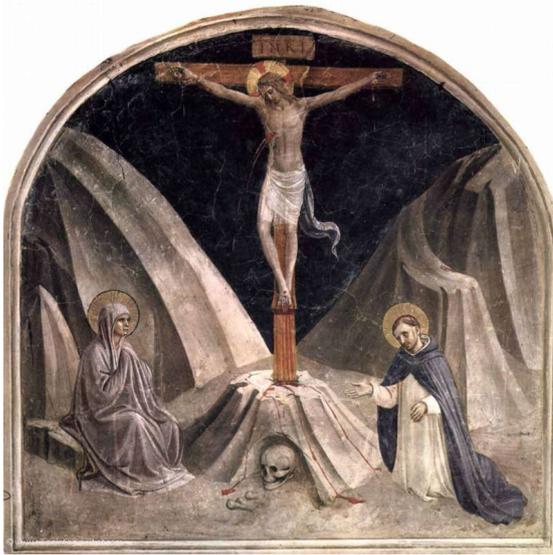
Historisch naheliegend ist die häufige Einbeziehung von Stephaton und Longinus, den zwei Soldaten, die Jesus den Essigswamm gaben und den Lanzenstoß ausführten. Dabei wird auch die Darstellung anderer Soldaten, die über die Kleidung Jesu das Los werfen²¹, einbezogen. Die Vielfalt weiterer möglicher und der tatsächlich realisierten Konstellationen weist darauf hin, dass Kreuzigungsbilder nahezu unbegrenzt im Rahmen christlicher Inhalte ergänzt werden könnten. In der künstlerischen Praxis haben sich jedoch bestimmte Formen durchgesetzt und bilden jeweils einen ikonografischen Begriff.

¹⁹ Bis zur Todesgrenze dem Trauerschmerz verfallen ist Maria, die Mutter Gottes, beispielsweise in einer anderen Formulierung Rogier van der Weydens, der Kreuzabnahme (Madrid, Museo del Prado). Dort wird ihr Mitleid (*compassio*) unterstrichen durch eine mit dem Leichnam Jesu parallelierte Körperhaltung, was Maria in diesem Fall die Assoziation einer miterlösenden Maria, einer *Maria coredematrix*, zugestehen lässt.

²⁰ Ausnahmen sind Bilder in denen die Mutter Jesu selbst diesen Platz einnimmt

²¹ Diese sind häufig mit Würfeln und in räumlicher Nähe zu einem Kleidungsstück gezeigt. Vor allem frühchristliche Darstellungen zeigen dagegen alternativ Morra-Spieler mit leicht erhobenen, zum Zählen genutzten Händen.

Ein solcher Begriff ist Adam oder auch nur Adams Schädel, der als eine - hier letztgenannte - Bilderweiterung kurz erläutert wird, da Adam als Repräsentant aller Menschen für meine eigene kunstpraktische Untersuchung von Bedeutung ist.



II. links: Fra Angelico, Kreuzigung mit Maria und Heiligem Dominikus, Golgathaberg und Schädel Adams (1437-1446); Florenz, Museo di San Marco; (rechts: vergrößerter Bildausschnitt)

Es dürfte keinem hohen Grad einer Wahrscheinlichkeit entsprechen, wenn der nach christlichem Glauben erste Mensch der Welt gerade an der Todesstätte und genau im Sterbensmoment *des* Menschensohnes zu Tage tritt, der die gesamte Menschheit durch sein Opfer erlösen wird. Offensichtlich handelt es sich bei der Implementierung Adams im Kreuzigungsbild weniger um eine historisch belegbare Tatsache, als um einen eher konstruierten und auf Legenden beruhenden symbolischen Hinweis. An Adam, der zu seinen Lebzeiten keine Taufe erfahren hat, wird durch das erlösende Blut Jesu rückwirkend die Taufe vollzogen und ihm wird stellvertretend für alle Menschen göttliches Heil zugänglich. Dementsprechend wird der Schädel Adams mitunter prominent inszeniert²², wie im Beispiel des Kreuzigungsbildes von Fra Angelico.

²² Es sei darauf hingewiesen, dass der Name Golgatha oder Schädelstätte der Legende nach auf den Umstand zurückzuführen ist, dass Adams Knochen an genau dieser Koordinate neu beigesetzt wurden.

Die knappe Ausführung in diesem Kapitel, die der Nennung wesentlichster Bildinhalte von Bildern der Kreuzigung Jesu dienen soll, findet ihren Abschluss in der folgenden Überlegung zum Zustand des Kruzifixus, der gemessen an seiner konditionalen Situation durchaus facettiert ist.

Situatives Element, das den Tod Jesu von jedem anderen Sterben unterscheidet,²³ ist seine bereits genannte, zu einem Wesen vereinigte Erscheinung aus Mensch und Gott. Der dreieinige Gott ist ewig und stirbt am Kreuz offenkundig nicht. Der menschliche Körper findet dagegen am Kreuz sein Ende, sodass hier eine diametrale Begegnung verschiedener Realitätsaspekte geschieht,²⁴ die zu ganz unterschiedlichen künstlerischen Umsetzungen führt. Jesus am Kreuz ist in der Kunstgeschichte über ein nahezu kontinuierliches Spektrum von "lebendig-gesund" über erschöpft und schlafend oder kränklich ohnmächtig bis hin zu "blass-siechend", "geisterhaft-sterbend" und tot vertreten, wobei auch ein biologisch toter Körper mitunter in göttlich beseelter Haltung verharrt. Diese Differenzierung ist nicht unerheblich, da auf diese Weise sehr differenzierte heilsgeschichtliche (Be)deutungsebenen angestoßen werden können. Untersuchungen dieser Nuancen führen nicht zwangsläufig zu klaren Ergebnissen, wie besonders am Beispiel des zeitabhängig variierenden Umgangs mit dem Bild des Schmerzensmannes deutlich wird, das dem Betrachter in bedrängendem Entwurf die hingebende Gottesliebe vor Augen führt respektive führen soll.

Es sei angemerkt, dass ein stigmatisierter Jesus mit Kreuz neben den Fassungen überhistorischer Bilder des geopferten Christus in Form des Schmerzensmannes²⁵ auch in Bildern des apokalyptischen Weltgerichts gefunden werden kann, doch

²³ Aus der Sicht gläubiger Christen erfährt der Lauf der Weltgeschichte im Moment des Todes Jesu umgangssprachlich einen "Twist", wenn dieser auch nicht überraschend eintritt, sondern in Prophetie, Passion und eucharistischem Bezug seit Beginn der Menschheit vorgezeichnet ist.

²⁴ Es hat den Anschein, dass in der „Spaltung“ der hypostatischen Vereinigung durch göttliches Überleben eines körperlichen Todes die hypostatische Vereinigung an sich überraschenderweise deutlicher angezeigt wird als bei Jesu Geburt.

²⁵ Kirschbaum, 1994

fungiert das Kreuz hier nicht als Todeswerkzeug und meist auch nicht im Sinn einer Opferstätte, sondern als eine Art bezeugendes Wappen Christi. Im Bild vom Weltgericht sitzt Jesus selbst auf dem Thron des Weltenrichters, wobei seine Füße in zahlreichen Fällen in eine Wolke gehüllt sind²⁶.

Einen Leichnam in der oben aufgeführten Spannweite körperlicher Zustände²⁷ als tot zu identifizieren wäre in der Regel ein Pleonasmus, ist jedoch zur Charakterisierung von Christusbildern, samt komplexem hypostatischen Wesen, ein wichtiger Teil der Bildbeschreibung. So wäre ein Leichnam mit der Anmut eines "schlafenden Leichnams" oder "ohnmächtigen Leichnams" weniger tot als ein toter Leichnam und entsprechend transsubstantieller und erfüllt von göttlicher Gegenwart.



III. Andrea Mantegna, Beweinung Christi (1475-1478); Mailand, Pinacoteca di Brera

Den menschlichen Körper Jesu völlig tot und verweslich abzubilden, ist eine gewagte Entscheidung, die beispielsweise in der Westkirche des 16. Jahrhunderts mit Darstellungen des Leichnams Jesu im Sepulcrum entstehen. In der Ostkirche dagegen ist Jesus im Todesschlaf als Christus Anapeson bekannt (Kirschbaum, 1994), der in typologischer Ähnlichkeit zum Christus Emmanuel, mit offenen Augen und liegend auf einem kostbaren Tuch hagiografisch standardisiert ist. Meist stützt seine rechte Hand

²⁶ Die Wolke als Begleiterscheinung eines wiederkehrenden Christus ist ein Bildelement, das Bezüge zur biblischen Überlieferung aufweist. Auch dieser Aspekt wird im praktischen Teil der Untersuchung von Bedeutung sein.

²⁷ An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass der Lanzenstich den Tod Jesu *verifizierte* und Jesus am Kreuz in jedem Fall körperlich tot sein muss, wenn er die Seitenwunde trägt.

den Kopf und die linke hält eine Schriftrolle. Christus ist hier im Tode deutlich lebendig und überzeitlich gefasst. Für dieselbe Situation wurden im kunstgeschichtlichen Verlauf also ganz verschiedene Darstellungsformen gefunden, die auch in engem Bezug zu theologischen Auffassungen stehen. Dieser Befund leitet über zum folgenden Abschnitt, der sich mit möglichen Funktionen von Kreuzigungsbildern beschäftigt.

2.1.3 Das Kreuzigungsbild in religiöser Praxis

Auch wenn die Frage nach der Intention von Künstlerinnen und Künstlern verschrien sein mag, kann kein Kunstwerk ohne seine Intention entstehen, da es ohne diese kein Kunstwerk, sondern bloß eine rein zufällige Erscheinung wäre. Die Intentionen christlicher Kunstwerke lassen sich in weiten Teilen von Bildfunktionen ableiten. Zu allgemeinen Bildfunktionen kultureller Natur, wie der Erfüllung gezielter Repräsentation und Identifikation treten weitere Funktionen, die erst im konkreten religiösen Bezug entstehen. Im repräsentativen Sinn versucht das Kunstwerk dem Betrachter, möglicherweise sehr analog zum architektonischen Raum einer Kathedrale, ein angemessenes Abbild einer dem Auge nicht offensichtlichen Wahrheit zu geben. Säkularisiert gedacht spielt Repräsentation etwa für Bildstifter eine entsprechend verlagerte Rolle. Identifikation vollzieht sich reziprok, indem einerseits eine visuelle Formulierung das Konzentrat bestimmter Identität ist und andererseits indem ein Bild oder Symbol (wie das Kreuz) auf persönlicher und gruppensdynamischer Ebene identifikationsstiftend wirken kann.

Funktionen des religiösen Zusammenhangs können in öffentliche Lehrfunktion, die auf Glaubensinhalte sowie auf geschichtliche Rekapitulation abzielen kann, und in private, das Glaubensleben gestaltende Funktionen unterteilt werden.²⁸

²⁸ Sündenablass und Wunderwirksamkeit transformieren ein Bild zwar gewissermaßen zum Werkzeug ihrer selbst und erzeugen so auch Bildfunktion, sie werden in dieser Untersuchung jedoch nicht tiefer beleuchtet.

Religionsbegründete Bildfunktionen privater Natur erschließen sich erst durch die Vergegenwärtigung des Umgangs mit Bildern im religiösen Kontext. Bilder werden in christlichen Kirchen weder verehrt noch angebetet, sondern dienen der Andacht und Besinnung. Sie unterstützen Betrachter darin, sich Gott gedanklich zu nähern und *ihn* anzubeten. Dass diese Näherung mit einem Bild leichter fallen kann als ohne Bild wird besonders deutlich in Beispielen, die das Mitleid mit Jesu Opfertod (mitunter brutal inszeniert) fokussieren und die Gläubigen in Demut schulen.

Auch die Funktion, sich selbst, den Glauben und auch die kulturellen Aspekte zu reflektieren wohnt prinzipiell allen Kreuzigungsbildern inne und schwingt in unterschiedlicher Gewichtung mit. Da also der funktionelle Ansatz im Bereich der Kreuzigungsbilder besonders ergiebig ist und die verschiedenen Bildfunktionen vielfältige Deutungen erlauben ohne dass letztere an Sinnhaftigkeit verlören, waren die möglichen Bildfunktionen auch stete schwebende Begleiter meiner später beschriebenen *acheiropoietischen* Untersuchung.

2.2 Das virtuelle Konstrukt

Virtuelle Konstrukte sind keine Erfindung eines digitalen Zeitalters. Ganz im Gegenteil ist Virtualität - das "scheinbar Seiende" - ein zunächst rein natürliches Phänomen von Spiegel- und Lupenbildern. Schaut man in einen Spiegel²⁹, fokussieren die Augen automatisch eine Ebene, die hinter der Oberfläche liegt, sodass der Spiegel zu einer Art Fenster wird und vermeintliche, eben virtuelle Räume auch dort entstehen, wo sich in Wirklichkeit beispielsweise eine



IV. Jan van Eyck, Arnolfini-Hochzeit (1434);
Bildgegenstands-Ausschnitt;
London, National Gallery

²⁹ Die hiesige Abbildung ist ein Bildgegenstands-Ausschnitt der "Arnolfini-Hochzeit" von Jan van Eyck. Nebensächlich, hier aber auch erfreulich: Die verzierenden Miniaturen am Spiegelrand beinhalten auch eine Kreuzigungsgruppe.

massive Wand befindet. Daran wird deutlich, was ohnehin bekannt ist: Der virtuelle Raum kann körperlich nicht betreten werden, obwohl er augenscheinlich existiert.

2.2.1 Konstitution des digitalen Raumes

Den Beobachtungen am Spiegel entsprechend kann auch ein digital erzeugter Raum nicht betreten werden und man wird ihn nicht finden, wenn man die Platinen eines Computers zersägt. Zwar ist auch der digivirtuelle³⁰ Raum real, jedoch nicht physisch, was in der visuell gestaltenden Praxis zum paradoxen Digitale-Materie-Konflikt führt, indem zur Sichtbarmachung eines Meshs³¹ ein virtuelles Material emuliert werden muss. Ähnlich einem Spiegelbild, das den Betrachter täuschen kann, wird Material, Masse und Raum im digitalen Bild nur vorgetäuscht. Entmystifiziert gesehen, liegt dem via Computer generiertem Raum nur mathematisch-algorithmische Information in Form eines Binärcodes zugrunde.



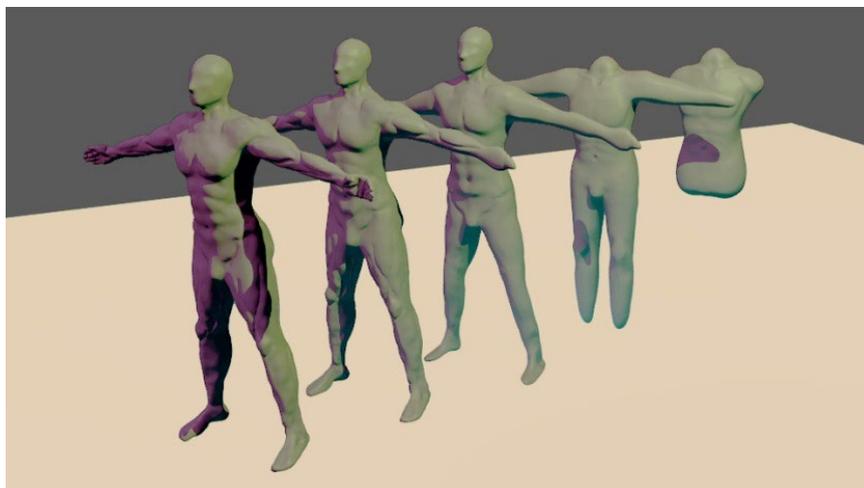
Umgekehrt, mystifizierend gesehen verbergen sich zwischen den binären Einheiten 0 und 1 unendlich viele Optionen. Diese Hypothese korreliert mit einem mathematischen Gedankenspiel, bei dem man für jeden beliebigen Wert über 1 einen Bruch im Kehrwert zuordnet, sodass sich für den exemplarischen Zahlenwert "2" der zugehörige Bruch "1/2" ergibt. Dies lässt sich auf jeden Wert über 1 anwenden, was verdeutlicht, dass zwischen 0 und 1 eben genau so viele Unendlichkeiten wie zwischen 1 und Unendlich liegen. Noch weniger präventiv ist der zusätzliche Gedanke, dass Eins minus Eins Null ergibt. "Null" ist jedoch ein ziemlich absolutes Ergebnis, verglichen mit alltäglicher Erfahrung, wo man nach Subtraktion wenigstens

³⁰ Ein Neologismus für digitale Virtualität, der mit noch unterschiedlichem Ernst und Bewusstsein kursiert, sich aber durchsetzen könnte.

³¹ Ein Mesh ist ein zwei- bis dreidimensionales Gitternetz aus miteinander verbundenen Koordinaten, das die Kontur oder Hülle eines virtuellen Körpers definiert.

eine zurückbleibende Spur erwarten kann. Ein mathematisch begründeter Raum verhält sich also anders, als es unsere physische Erfahrung erwarten ließe. Vier prägnante Errungenschaften des digitalen Raumes, die wahrscheinlich das Denken einer heute aufwachsenden Generation maßgeblich beeinflussen, werden zur besseren Vollständigkeit hiesiger Betrachtung folgend erwähnt.

(1) Transformierbarkeit kann verlustfrei erfolgen, sei es durch Spiegelung, Skalierung, Verzerrung oder Neuvergabe emulierter Materialien. (2) Parenting³² ist eine Verschränkung von Information, die durch die Änderung eines superioren Objektes simultan zur homologen Änderung aller verknüpften Objekte führt. (3) Die Auflösung beschränkender Raumlogik wird durch Portale³³ und unbegrenzte Mehrfachbelegung einer virtuellen Koordinate nutzbar. (4) Eine virtuelle Zeitlosigkeit entsteht nicht plakativ dadurch, dass auf virtueller Ebene keine Verwitterung stattfindet, sondern durch die Befehle "Speichern" und "Rückgängig". Ein Arbeits-Zeitstrahl kann beliebig in Speicherstände zerteilt werden und sogar in (auch dispersen) Rückgriffen zusammengeführt werden (siehe Abbildung V.)



V. Verschiedene Speicherstände einer digitalen Skulptur, zusammengeführt in einem virtuellen Raum

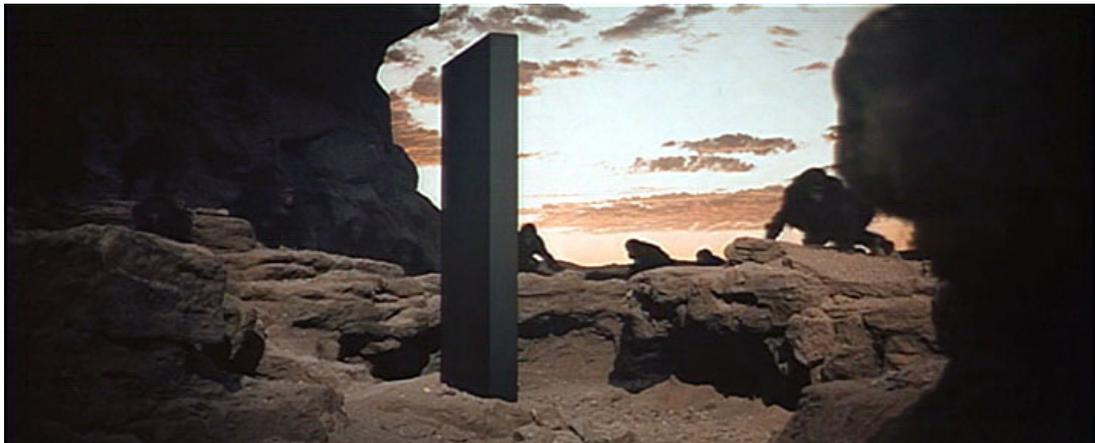
Im Rahmen einer theologisch verorteten Bildthematik werden die genannten digitalen Errungenschaften (Transformierbarkeit, Parenting, aufgelöste Raumlogik

³² in deutscher Sprache annähernd mit dem Begriff "Bedingungs-Gruppierung" zu bezeichnen

³³ im Sinne von Einstein-Rosen-Brücken ("Wurmlöcher")

und virtuelle Zeitlosigkeit) zu bedeutsamen Aspekten an sich, die ein Werk subtil akzentuieren können. Beispielsweise erfährt auch der Zustand menschlicher Entität im Tod eine entscheidende Transformation. Weiter verhält sich Zeit aus göttlich-allgegenwärtiger Perspektive vermutlich viel ähnlicher zur "virtuellen Zeit" als zur "physischen Zeit" und spätestens an dieser Stelle bekommt der Begriff "Realität" im Feld dieser Untersuchung einen konkreten Bezug, der über eine Analogie zwischen physisch-virtuellen und materiell-geistigen Spannungsfeldern hinauszugehen vermag.

2.2.2 Verhandlung von Realitäten



VI. Szenenfoto aus Stanley Kubricks Film "2001: Odyssee im Weltraum" (1968)

Für Monisten - und auch für Monotheisten, die in der göttlichen Einheit das monistische Grundprinzip erkennen - mag die Frage nach unterscheidbaren Realitäten unerheblich und trügerisch sein. Dennoch ist es evident, dass die wahrnehmbare Realität an subjektiven Verstand gebunden ist. Stanley Kubrick führt in seinem Werk "2001: Odyssee im Weltraum" Bewohner unseres Planeten in dramatischer Inszenierung an die Grenze ihrer eigenen Realität. Inmitten einer unwirtlich ariden Landschaft trifft eine Gruppe von Affen auf einen schwarzen Monolith mutmaßlich überirdischer Existenz. Das Objekt, das allem Bekannten scheinbar verknüpfungslos begegnet, übt eine verstörende Faszination auf die

Gruppe aus. Die Erscheinung des nicht Herstellbaren, des Übernatürlichen, übt allein durch seine Anwesenheit eine ungeheure Macht aus. Kubricks Kubus lässt sich in viele Richtungen deuten. Die Einordnung als Epiphanie ist dabei für diese Untersuchung besonders dienlich. Die Realität einer Epiphanie zu erfassen, ist wahrscheinlich nur möglich, wenn man sie selbst erfährt. Im epiphanischen Erfahren stellt sich nicht mehr die Problematik von Annahmen oder des "glauben-müssens", da man auf sehr unvermitteltem Weg Zugang zu höherer Wahrheit erhält, die man zwar nicht zwangsläufig beschreiben kann, aber dennoch versteht.

Insofern liegt ein eigentümliches Stilmittel für bildnerische Darstellungen vor, das durch Verschlüsselung und Unerreichbarkeit auf Größeres verweist. Auch digital emuliertes Material hält seine Existenz geheim und ist physisch nicht überprüfbar. Es offenbart sich eine ästhetische Realität, deren Verweiskraft auf göttliche Realität in Abhängigkeit zur visuellen Absicht Materie zu imitieren oder zu transzendieren steht. Anders formuliert gibt es einen entscheidenden Unterschied zwischen dem Vortäuschen einer natürlichen Umwelt und dem bewussten Verlassen physikalischer Gesetzmäßigkeiten. An einem Beispiel lässt sich dies verfolgen: Nähme man an, dass die Wolken im Himmel auf dem Standbild von Kubricks Film digital erzeugt wären, würde sich hieraus für die Rezeption kaum ein Unterschied ergeben, da sie (abgesehen von einer transportierten Stimmung) nichts anderes anzeigen sollen als einen natürlichen Himmel.



VII. Bettina Khano, Wolke (2013); Bad Driburg, Gräflicher Park

Eine völlig andere Situation liegt in Bettina Khanos Arbeit "Wolke" vor, die als Erweiterung des Wolkenbeispiels dienen soll. Die Wolke mit ihrer physikalischen

Natur wandelt sich hier zum *Begriff* für eine *erweiterte* Realität. Möglicherweise ist es eben dieser Punkt von metaphysischer Realitätsfremde, der diesem Kunstwerk tatsächlich seine Bildkraft verleiht und nicht das Spiel von "Gestalt und Gestaltlosigkeit" oder die Aspekte "Schwindel, Antischwerkraft, Überlichtung [und] verdichtete Transparenz"³⁴.

2.3 Das Acheiropoieton

Die Menschenaffen in Kubricks Film sehen sich einem Acheiropoieton konfrontiert, da es keine handwerkliche Übersetzung gibt, die es erlaubt, ein dermaßen perfektes Objekt zu erzeugen. Ferner überragt - wie zuvor beschrieben - die Gesamtheit des Objekts seine rein mathematische Perfektion.

Das Acheiropoieton (das "nicht von Menschenhänden Geschaffene") ist seiner geläufigen kunsthistorischen Betrachtung nach ein Bildnis Christi, das vorgeblich nicht von Menschenhand durch Malerei oder Bildhauerei entsteht, sondern durch direkten Kontakt mit dem (blutigen) Körper Jesu³⁵. Die zwei bekanntesten Bilder dieser Art sind das Edessa-Tuch³⁶ und das Schweiß Tuch der Veronika³⁷. Das Element des Wunders mag hierbei nicht unterschätzt werden, wobei es anders als in der Theologie für die kunsttheoretische Betrachtung wohl unerheblich ist, inwieweit acheiropoietisch bedeutsame Legenden wahren Ursprungs sind.

³⁴ Hinweise der Redaktion "Faust-Kultur" zur "Wolke" von Bettina Khanos.

³⁵ Für Bildbefürworter des Bilderstreits hatten Acheiropoieten vorbildlichen Charakter, da hier in der Abbildung Jesu Gottes Wille immanent ist.

³⁶ Der Legende nach das Leinentuch, in das der Leichnam Jesu eingewickelt wurde und bis zur Auferstehung einen bleibenden Abdruck im Tuch hinterließ.

³⁷ Die Legende des Sudariums der Veronica, nach der das staubige, blutende Gesicht Jesu einen Abdruck im dem Tuch hinterließ, das ihm von der Heiligen Veronica, auf dem Weg nach Golgatha gereicht wurde, entstand erst im zwölften Jahrhundert. Die Verbindung zur blutflüssigen Frau, die Jesus heilte, besteht in der Verknüpfung von Blut und Textilien, sowie der Namensausdeutung von der im lateinischen Veronica (vera ikon) genannten Berenike, der in den apokryphischen Pilatusakten erwähnten blutflüssigen Frau.

In der praktischen Umsetzung meiner eigens erstellten Kreuzigungsszene fügen sich Bildinhalt und gestalterisches Werkzeug zu einem Acheiropoieton im neuen Sinn zusammen. Zwar würde ich behaupten, dass jedes Detail mehrfach "durch meine Hand ging", doch werde ich die erstellten Figuren in ihrer Virtualität niemals anfassen können und habe sie ohne direkten Handkontakt modelliert. Das digital erzeugte Bild ist pharisäisch definiert also "nicht von Menschenhand gemacht". Diese zunächst noch zweifelhafte Ehre wird allerdings erst durch den gedanklichen Hintergrund einer stilistischen Hinführung zu transzendenter Realität validiert.

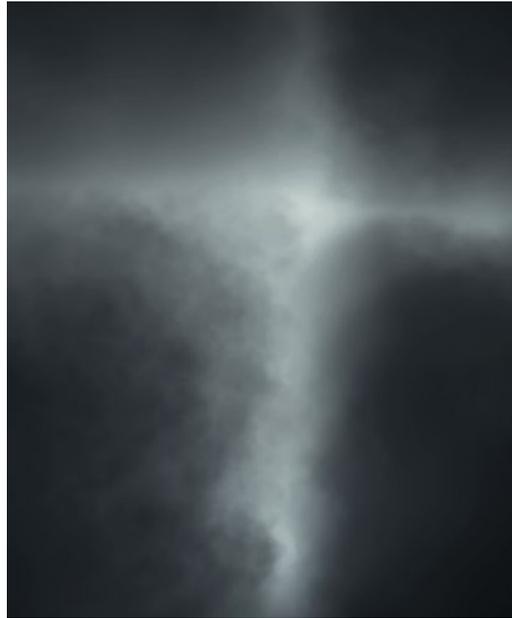
3. Betrachtung der eigenen visuellen Formulierung

3.1 Kontextualisierung zentraler Aspekte

Trotz der folgenden Fokussierung auf den praktischen Anteil dieser Arbeit ist für die Beschreibung einiger Bestandteile dennoch weiterer Kontext nötig. Im Unterschied zum vorhergehenden Text werden diese Hintergrundinformationen jedoch kein Vorbote mehr sein, sondern konkrete Einzelheiten meines Kreuzigungsbildes kommentieren und in Verbindung mit künstlerischen Vorbildern setzen.

3.1.1 Wesentliche Bildelemente

Die drei wohl auffälligsten Gestaltungsmittel meiner praktischen Umsetzung sind die eiförmige Bildkontur, die konsequente Requisitenlosigkeit und die Wahl der emulierten Materialien.



VIII. Skizzen zum eigenen Kreuzigungsbild

Der Bezug zu Ostern durch die Eiform - Symbol für neues Leben - liegt auf der Hand³⁸. Eine derartige Verbindung von Kreuzigung und Auferstehung Jesu, zweier deutlich unterscheidbarer Zeitpunkte, wandelt das Geschehen in eine verstärkt überzeitliche Szene. Da es sich bei meiner Einbindung von Auferstehungsgedanken nur um Andeutungen handelt, wäre es verfehlt, von einer uchronischen³⁹ Darstellung auszugehen, obwohl sich auf den ersten Blick keine genaue Zeit angeben lässt. Indem nun das Ei die gesamte Darstellung einfasst, betreffen auch die Auferstehungsbezüge die gesamte Szenerie und der Zugang zu neuem Leben, beziehungsweise zu Leben in Gott. Der Zugang zu Gott wird durch das Opfer Jesu für alle Menschen geöffnet, was

³⁸ Von diesem Inhalt abgesehen war die praktische Grundvoraussetzung für die Entwicklung dieser Idee mein Empfinden, dass die typisch rechteckige Bildform zwar ein praktisches System hoher Kompatibilität repräsentiert, jedoch gleichzeitig eine ungemein widernatürliche Form darstellt. (Diese Anmerkung schließt sich auch an die in Kapitel 3.2 folgende Überlegung zum Naturbedürfnis an.)

³⁹ Hier kann von Uchronie weder im populistischen Sinn einer alternativen Weltgeschichte noch im Sinn einer Darstellung ohne Zeit gesprochen werden. Uchronische Darstellungen werden in mittelalterlicher Malerei durch die - eigentlich zeitlich unmögliche - Begegnung mehrerer Personen in einem, der gedachten physischen Realität der Figuren entsprechenden, einzelnen Raum zuweilen verwirklicht.

in meinem Bild eben auch durch dieses Auferstehungsmoment vermerkt wird, dagegen herkömmlicherweise präsentiert über das Erlösungsblut Christi.

Requisitenlosigkeit war von Beginn der ersten Skizzen an Teil des Konzepts meines Kreuzigungsbildes. Die absolute Konsequenz entschied sich jedoch erst sehr spät. Ursprünglich war ein parusisches Lichtkreuz, das kennzeichnend für den zur Auferstehung der Gläubigen Wiederkehrenden wäre, eingeplant. Das Kreuz an sich überhaupt nicht darzustellen, ist eine Entscheidung die jedoch schon prinzipiell die Kategorie "Kreuzigung Jesu"⁴⁰ in Frage stellt. Rechtfertigt ist diese Kategorie und der Titel jedoch eindeutig durch die Bezüge der konkreten Körperhaltung Jesu (die nebenbei bemerkt die Form des Kreuzes nachvollzieht), durch Bezüge zur Kreuzigungsgruppe⁴¹ und durch weitere identifizierbare Personen, wie Morraspieler und Adam (in immaterialisierter Höhle).

Requisiten zu beseitigen und die menschlichen Körper zum Instrument von Bühnengestaltung werden zu lassen, ist keine neue Erfindung meines Bildes. So liegen beispielsweise dem Bühnenbild John Neumeiers Inszenierung zu Bachs Matthäus Passion schwerpunktmäßig die Körper der Akteure zugrunde. In bestimmten Szenen verschmelzen die nicht aktiv am Hauptgeschehen beteiligten Darsteller zur Hintergrundgestaltung des Bühnenraumes und wenn sich Körper aneinanderdrängen, um den Tisch des letzten Abendmahls nachzuempfinden löst sich der Begriff von Körpern im Begriff des Bühnenbildes ein Stück weit auf. Ob die

⁴⁰ gleichzeitig der von mir favorisierte Bildtitel

⁴¹ Maria, die Mutter Gottes, Johannes und Maria Magdalena sind im Kreuzigungsbild an ihren charakteristischen Positionen verortet



IX. Szenenbild aus John Neumeiers Inszenierung der Matthäus Passion (J. S. Bach)

dargestellten Körper überhaupt als Körper zu verstehen sind, lässt sich in meinem Werk besonders im Hinblick auf das Fleischliche ergründen: Schwerelos schweben die Figuren in einem Umfeld, dem quasi die gesamte Erdmasse entzogen ist. In dieser metaphysisch verklärten Welt können die gezeigten Körper nicht mehr als Abbildung biologischen Fleisches auftreten, sondern sind als das tradierte⁴² Abbild ihrer Seele zu verstehen.

Ebenfalls bemerkenswert wenig "Erde" kann man auf dem Fresko "Die Verdammten" von Luca Signorelli sehen⁴³. Eine untereinander ringende Masse verdammter Seelen und Dämonen ist in diesem Fresko zu einem dynamischen Wust angehäuft, der die untere Bildhälfte dramatisch ausfüllt. Die Figuren sind so eng aneinandergerückt, dass die Szene klaustrophobisch erdrückend wirkt. Dies verstärkt sich dadurch, dass sich die Enge auch zum Bildrand hin kaum auflöst, was dazu führt, dass der Blick auf eine hinter den Figuren liegende Landschaft versperrt ist. Ob eine Landschaft verdeckt oder vergeistigt dargestellt ist, ändert dabei natürlich unweigerlich die künstlerische Aussage.

Ausgehend von Signorelli, lässt sich auch der Umgang mit Schwerelosigkeit an kunsthistorischen Stationen verfolgen. Während Luca Signorelli etwa um 1500 seinen ritterlich ausgestatteten Engeln ein Podest aus Wolken "zimmert", auf dem sie festen

⁴² Der für sprachliche Übermittlung geltende Begriff "tradiieren" ist hier bewusst gewählt, auch wenn er sich hier auf ein transzendent-visuelles Geschehen bezieht.

⁴³ Siehe Bildanhang Seite 36.

Stand haben, sind die fallenden und fliegenden Figuren auf der linken Bildseite schon haltloser, auch wenn letztere durchaus auf Skizzen von liegenden oder sitzenden Personen zurückzuführen sein könnten. Dreißig bis vierzig Jahre später positioniert Michelangelo im Bild des Jüngsten Gerichts⁴⁴ vor allem im oberen Bildteil die Figuren noch sehr ähnlich auf den Wolken, doch tritt ziemlich genau an der "Unterkante" der Wolken eine Situation auf, in der die Körper wesentlich freier mit und vor den Wolken assoziiert sind. "Echtes" Schweben wird jedoch nicht völlig zugelassen, da gerade die Figuren, die sich vor dem untersten Wolkenregister befinden, ein wenig den Eindruck von präparierten Insekten vermitteln, die auf dem Steckbrett einer biologischen Sammlung locker aufgereiht sind.

Antonio da Correggio ist der Maler einer der frühesten Formen des völlig freien Schwebens. Im Dom von Parma malte er die Himmelfahrt Mariens⁴⁵. Genau im Zentrum von galaktisch strudelnden Wolkenbändern, an denen sämtliche Figuren ihren Halt finden/suchen, schwebt einzeln und losgelöst Maria, die in den Himmel aufgenommen wird. Fünfzig bis sechzig Jahre zuvor blieb bei Mantegnas Deckenmalerei der "Hochzeitskammer" (1473 in Mantua) eben dieses Zentrum zwar neugierig beäugt, doch leer. Sicherlich ist es bezüglich dieses früheren Werks kein Zufall, dass gerade die Figur, die am weitesten in den luftigen Bildraum hineinragt, ein Vogel ist. Dabei wird die Neigung, noch sämtlichen Figuren am Bildrand Halt zu verleihen, besonders deutlich an den als sorci⁴⁶ erscheinenden Putten.

Während der Erstellung meiner praktischen Arbeit verfolgte ich das Ziel frei schwebender Körperhaltungen, zumal Unterwasseraufnahmen⁴⁷ vorbildlich für das

⁴⁴ Siehe Bildanhang Seite 37.

Michelangelo ließ sich in dieser Gestaltung für die Sixtinische Kapelle vom Werk beeinflussen, das Signorelli in Orvieto schuf.

⁴⁵ Siehe Bildanhang Seite 38.

⁴⁶ Derartige perspektivische Verkürzung kennzeichnete im 15. Jahrhundert eine Grenze technischer Umsetzbarkeit, deren Beschreitung zu jener Zeit als ausgesprochen virtuos galt.

⁴⁷ Zena Holloway und andere Fotografinnen und Fotografen gaben künstlerische Vorlagen tauchender Figuren.

Modellieren der Körper waren. In der weiteren Entwicklung festigte sich – der Welt enthobenen Betrachtung entsprechend – die Idee von zwei Lagern⁴⁸ heilsbedürftiger Seelen in weltgerichtlicher Manier. In der geschichtlichen Verknüpfung tat sich für mich die frappierende Entdeckung auf, dass ein Großteil der Körper in meinem Bild überhaupt nicht schwerelos zu Jesus schwebt, sondern fest mit dem Bildrand verbunden ist, wie die Putten von Mantegna oder die Engel von Correggio. Aus meiner Sicht führt dies zu einer völlig neu einzuschätzenden Situation der vordergründigen Menschenansammlungen. Zwischen den beiden Lagern ist genau mittig am untersten Bildpunkt eine figurenlose Lücke, die zu einer Hervorhebung der zentralen, zu Gott gerichteten Bildachse führt und gleichzeitig den Ausgangspunkt des Betrachters kennzeichnet⁴⁹. Insgesamt hat die Verfassung der gestalteten Seelenmassen also eine deutliche Adhäsion mit dem Irdischen, auch wenn das Bildthema weltentrückt gezeichnet ist. Hierin spiegelt sich die Ambivalenz und Uneindeutigkeit der menschlichen Entwicklung auf dem Weg zur eigenen Erlösung in Gott.

Als hier neue Kategorie möchte ich nun die Bedeutungsperspektive ansprechen. Sie ist ein semantisch geleitetes Kompositionsprinzip, nach dem bedeutungsvollere Personen in einem Bild größer dargestellt werden als unwichtigere Personen. Auch in meiner "Kreuzigung Jesu" wird dieses stilistische Mittel angewandt und durch weitere ergänzt, sodass man für mein Bild von einer erweiterten Bedeutungsperspektive sprechen könnte.⁵⁰ **(a)** Unterschiedliche Körpergrößen bilden den bekannten Aspekt der Bedeutungsperspektive, der in meinem Bild durch die Raumzuweisung unterstrichen wird⁵¹. **(b)** Die Zuweisung eines Bedeutungsgradienten durch die Wahl

⁴⁸ Zwei Lager, die sich zum Weltgericht aufteilen sind traditionsreich vorgeformt, doch soll in meiner Umsetzung nicht zwischen rechter und linker Seite, nicht apodiktisch zwischen Gut und Böse unterschieden sein, weshalb sich die beiden Lager optisch in hohem Maß ähneln.

⁴⁹ Mit ausreichenden finanziellen Mitteln und einem passenden Ort könnte man sich sogar vorstellen, das Bild so groß zu reproduzieren, dass ein Betrachter genau die Körpergröße hat, die den Figuren am unteren Bildrand entspricht. Das Bild müsste dazu etwa zwanzig Meter hoch sein.

⁵⁰ Zugunsten der Übersicht sind die einzelnen Aspekte fortlaufend alphabetisch gekennzeichnet.

⁵¹ Im Prinzip ist die gesamte obere Bildhälfte für Jesus bestimmt.

spezifischer Materialien wird in meinem Bild durch den sukzessiven Wandel von sehr undurchdringlichem Körpermaterial im unteren Bildbereich, über ein milchgläsernes Material zum Zentrum hin, bis hin zum reinen Kristallglas⁵² für die Darstellung Jesu umgesetzt. **(c)** Besondere Lichtführung ist Teil vieler Bilder und trägt häufig zu differenzierter Bedeutung bei, doch hat eine Lichtführung die von Jesus selbst ausgeht und ihn zum Lichtspender macht eine besondere Qualität. Hier sei auch die lichtähnlich überstrahlende Farbe an der oberen Bildkante angemerkt, die gewissermaßen unvermittelt und losgelöst vom Hauptgeschehen hinzutritt und sich nicht nur wie ein Baldachin⁵³ auf das Bild legt, sondern auch einen Kontrapost zum schweren, unteren Bildbereich anzeigt. Bezüglich der Farbgebung dieses göttlichen Schimmers habe ich mich für ein warmes Magenta entschieden, wie es auch in Textilien religiösen Zusammenhangs vorliegt. Die Wahl der **(d)** räumlichen Dimension oder das unterschiedlich intensive Ausschöpfen räumlicher Wirkung ist ein Aspekt, der ebenfalls in direktem Zusammenhang mit Perspektive steht und hier im Kontext der Bedeutungsperspektive doppelt zählt. Eine angedacht zweidimensionale und damit bedeutungsschwächere Wirkung haben die konfusen Aggregationen von Körpern am Bildrand, die hauptsächlich durch die fehlende Zeichnung im schattierten Bereich erreicht wird. Hierdurch ist dieser Bildteil auf den ersten Blick auch zu einem Ganzen verschmolzen, das durchaus auch als überproportionale Dornenkrone wahrgenommen werden könnte/"darf". Durch eine verfeinerte Beachtung der **(e)** Kopf-Körper-Relation konnte ich einerseits Kinder von Jugendlichen und Erwachsenen unabhängig von absoluter Größe unterscheidbar machen, was bis hierher noch keine bedeutungstragende Funktion enthält, jedoch ist Jesus durch das Kopf-Körper-Verhältnis 1:9 im Gegensatz zu den übrigen Erwachsenen mit einem Verhältnis von 1:8 subtil heroisiert dargestellt. Als letzten Punkt, der die gezeigten Figuren in ihrer Bedeutung unterscheidet, kann die **(f)** Frisurgestaltung gelten. Für die skulpturale Darstellung von Haaren bieten sich unterschiedliche Lösungen an, die in ihrer

⁵² Gläserne Objekte symbolisieren in der mittelalterlichen Kunst Reinheit und Heiligkeit.

⁵³ Ein Baldachin wäre eine typische Variante mittelalterlicher Malerei, einen geheiligten Raum abzugrenzen.

Ähnlichkeit zum wirklichen Vorbild meist eine größere Kluft aufweisen als skulptural geformte Hautpartien. Schließlich sind feinste Haare einzeln unmöglich aus einem Stein herauszumeißeln. Es bleiben im Grunde die Optionen, auf Haare komplett zu verzichten, Haare möglichst nah am Vorbild orientiert nachzuformen, Haare so zu formen, als wären sie materialgleich mit dem restlichen Körper oder Haare kontrastierend zur restlichen Skulptur mittels abweichender Technik zu gestalten, unabhängig von möglicher Realitätsnähe⁵⁴. In meinem Kreuzigungsbild habe ich mich bei der Darstellung von Haaren, sofern sie dargestellt sind, für weiche Konturen entschieden, die sich optisch der restlichen Skulptur angleichen. Durch das ausdrückliche Nicht-Darstellen von Haaren bei den Figuren im Randbereich wird das Bedeutungsgefälle entsprechend der erweiterten Bedeutungsperspektive weiter forciert.

Abschließend soll noch auf das Element der Wolken hingewiesen werden. Wie bereits dargelegt, ist meine Kreuzigungsszene als transzendent entmaterialisiert zu betrachten. Eine Wolke, die in letzter Konsequenz auch nur als bloßes materiell-physikalisches Phänomen bekannt ist, muss also einer "Immaterialitäts-Prüfung" standhalten können. Rückwärts betrachtet erscheint es besonders sinnvoll, sich für die Konstruktion einer natürlich erscheinenden Wolke nach ihrer physikalischen Integrität zu richten. Dies begründet mein Bestreben die Wolken unreal zu verwunderlichen, damit eine physikalische Unmöglichkeit entsteht, die das Bild von physikalischer Realität entfernt und näher zur metaphysisch göttlichen Realität verschiebt. Dieser Gedankengang findet eine Parallele in einer Idee des Wiener Strukturalismus, der zwischen Bild und Realität eine verbindende Struktur erkennt: Über die Repräsentation des gesehenen Bildes in Gehirn und Bewusstsein erfährt das Dargestellte gewissermaßen eine Realitätserweiterung. Gemäß der – auch von Hans Sedlmayr vertretenen – weiterführenden Logik entspricht im ganzheitlichen Überblick die geistige Realität der universalen (auch materiellen) Realität, was sich

⁵⁴ Gerade im digitalen Bereich gibt es optisch ansprechende, leicht umsetzbare Methoden Haare mittels Partikelsystemen zu emulieren. Gegen diese Methoden habe ich mich bewusst zugunsten einer konsequenteren skulpturalen Herangehensweise entschieden.

wiederum rückweisend im Bild beweist - ein Umkehrschluss, der einer dem übergeordneten Ganzen kohärenten Realität folgt.

Insgesamt betrachtet liegt mit meiner "Kreuzigung Jesu" eine möglicherweise verwirrende Übereinkunft von Kreuzigung, Auferstehung und Wiederkunft Jesu und dem Weltgericht vor, die jedoch an einem im Mittelalter gebräuchlicher Weise entspannten Umgang mit Mehrdeutigkeit als Teil üblicher Rezeption orientiert ist.⁵⁵ Im Übrigen weist der biblische Bericht selbst darauf hin, dass die gesamte göttliche Heilsgeschichte in einem Gesamtzusammenhang steht⁵⁶.

3.1.2 Repräsentation digitaler Elemente

Von einem digitalen Kunstwerk würde man kennzeichnenderweise Eigenschaften erwarten, die das digitale Medium widerspiegeln und das Kunstwerk so von anderen Kunstformen unterscheiden. Vier solcher, nicht als absolut exklusiv zu verstehende Merkmale sind (1) die Einbindung interaktiv agierender Betrachter, (2) globaler Zugriff via digitaler Vernetzung, (3) bestehende Virtualität und (4) Hypertextualisierung.

In meiner eigenen Ausführung sind alle vier genannten Punkte ausgeklammert. So handelt es sich offensichtlich nicht um ein digitales Kunstwerk, sondern um ein digital erzeugtes Kunstwerk, das mittels computergrafischer Bildsynthese, die man auch als "virtuelle Digitalfotografie" bezeichnen könnte, entsteht. Das Resultat ist rein statisch und in gedruckter oder ausbelichteter Form nicht vernetzt und nur an einem, physischen Ort zugänglich.

⁵⁵ Zum Beispiel kann der Holzwurm, der sich als Larve ein Loch ins Holzinnere bohrt, um als Käfer wieder "aufzuerstehen", ein Symbol für Christus sein und gleichzeitig als ein Tier, das sich durch "unterirdische", dunkle Gänge frisst und das Holz zerstört, symbolisch für den Teufel stehen.

⁵⁶ Dies wird beispielsweise deutlich, wenn Jesus den Zusammenhang zwischen alttestamentlichen Prophetien und seinem rezenten Wirken, sowie seiner Zukunft erklärt.



X. Craig Kalpakjian, (links) *Untitled (shard)* (2007); (rechts) *"Are You Feeling Better Now?"* (2006)

Die Entscheidung, sich von digitalen Merkmalen abzukapseln, ist wahrscheinlich stark durch eine Ausstellung Craig Kalpakjians beeinflusst, die ich noch vor Beginn meines Studiums besichtigt habe. Aller Physis zum Trotz bleiben zumindest – und dies ist für meine Arbeit entscheidend – die *Voraussetzungen* des virtuellen Raumes aktiv. Letztlich ist die Übertragung in ein materielles Foto bloß eine Art Konservierung einer virtuellen Visualität und könnte sogar gewissermaßen als Beweis für die Existenz des virtuellen Entwurfs fungieren.

3.2 Reflexion der Arbeitsumgebung

Wer mit einem Computer ein Bild erzeugen will, kommt nicht ohne die Nutzung spezifischer Software aus, die in den überwiegenden Fällen nicht vom Künstler programmiert ist, und doch zumindest mittelbarer Teil des Kunstwerks ist, wie der Duktus eines Pinsels im Gemälde. Da jedoch Software eine Vielzahl von Befehlen und Abläufen vorgibt, entwickelt sich hier die Fremdbestimmtheit des Künstlers in besonderem Maß zu einem Konflikt. Dem virtuellen Geschehen, das als ureigen, rein⁵⁷ und entrückt wahrgenommen werden kann, steht pessimistisch formuliert ein

⁵⁷ Verdächtig sauber tritt der virtuelle Raum in Erscheinung. Zwischen mathematischen Vektoren ist wenig Platz für Staub. Jedoch ist das Bild je nach Syntheseverfahren nach dem Rendering von

künstlicher Software-Arbeitsplatz gegenüber, in dem alles Handeln gefangen bleibt und darüber hinaus nur zu Trugbildern führt. Kurz: Meine Arbeit musste ich auf dem extrem widersprüchlichen Feld zwischen Gefangenschaft und Freiheit formen. Dies wiederum ist bezeichnenderweise einer der natürlichsten Zustände der materiellen Welt.

Dass in der menschlichen Kultur ein stark ausgeprägtes Bedürfnis nach natürlichen Zuständen besteht, kann vermutlich nur unterschätzt werden. Anschaulich wird dies auch durch sämtliche Anstrengungen, digital erzeugte Bilder noch fotorealistischer zu gestalten oder auch durch Gestaltungsparadigmen der digitalen Musik, unter denen ein Klangsampler zwar als deutlich artifiziell identifizierbar sein kann, dabei jedoch ein möglichst natürliches Frequenzspektrum abdecken muss, um akustischen Vorlieben zu entsprechen.



XI. Nam June Paik, *Random Access* (1963)

Ebenso könnte vielen aleatorischen Verfahren, also der Konstruktion des Zufalls ein angleichendes Streben nach Natürlichkeit zugrunde liegen - immerhin ist der auch Phänotyp der Spezies Mensch aus biologischer Sicht nur die Anhäufung vieler Zufälle.

typischen Artefakten in Form fehlerhafter Pixel durchzogen und verliert damit die Maske seiner Perfektion.

Vorweggenommen im Kunstwerk "Random Access"⁵⁸ von Nam June Paik und in distaler Ausprägung bei aktuellen Forschungen zur künstlichen Intelligenz durchzieht der Zufall die Geschichte "digitaler Revolution" und ließ sich in meiner Arbeit nicht einmal umgehen. So wie ein Glasbläser das Glas zu Form und Farbe führt und das Ergebnis doch unwägbar den chemischen Prozessen unterliegt, ist auch der Prozess digitaler Bildsynthese eine Art Blackbox. Das Rendering verweigert den direkten Zugriff, sodass ich mich als Künstler nur in verfeinernden Schritten dem erwünschten Ergebnis nähern kann.

3.3 Thematisierung möglicher Bilderweiterung

Wie bereits festgestellt ist das Moment des Hypertextes in meinem Bild nicht vorhanden, jedoch ließe sich die Idee eines geöffneten Hypertextes in einer alternativen Werkausführung verfolgen und mit der ikonografischen Tradition von Altarbildern verbinden. Eine Predella oder zusätzliche Bildtafeln⁵⁹ könnten als Container für Hypertexte dienen und ein Hyperlinkregister bilden. Ein Hyperlink könnte als solcher erkennbar werden, indem man beispielsweise die Form oder Kontur des zu verlinkenden Objekts kopiert und in einer Bildtafel wiederholt, jedoch in einen erweiternden Kontext stellt. Konkrete Umsetzung böte sich in meinem Kreuzigungsbild bei Adam an, der im Hypertext als Ganymed reanimiert sein könnte. Umgriffen von den Klauen Zeus in Form des Adlers, wird Ganymed – als reine Seele⁶⁰ – von Gott angenommen oder zu Gott geführt. So könnte eine Verknüpfung mit

⁵⁸ Nam June Paik klebte 50 zerschnittene Tonbandstreifen an eine Wand, die abgespielt werden konnten, indem man die Spuren mit einem Tonkopf abfuhr. Daraus ergab sich eine sehr zufällige Wiedergabe des Tonmaterials.

⁵⁹ Siehe Bildanhang Seite 39.

⁶⁰ Der Ganymed-Mythos ist erst durch diese christliche Umdeutung als moralisch wertvoll zu bewerten. Zur Zeit der ersten Verschriftlichung in der Antike war der - damals streng verurteilte - Aspekt homoerotischer Liebe vordergründig, was den Ganymed-Mythos natürlich keineswegs zum Sinnbild unbefleckter Reinheit machte.

Ganymed, der nicht Teil einer typischen Kreuzigungsszene wäre, die kerygmatisch beleuchtete, weltentrückte Prädikation unterstreichen⁶¹.



XII. (links) Bildausschnitt der "Kreuzigung Jesu" mit Adam;
(rechts) Zkizze zur möglichen Umsetzung Ganymeds

Da Bilder der Kreuzigung Jesu charakteristischerweise Altarbilder sind, haben mich seit Anfang der Arbeit auch zusätzliche Bildtafeln beschäftigt, die vielfach eingesetzt werden und sogar ein Polyptychon bilden könnten. Bildthemen, die mich in diesem Rahmen interessieren, sind Longinus⁶² in Lanzen-fallenlassender Haltung und symmetrisch hierzu Thomas, die Wundmale Jesu (noch) nicht berührend.

Ferner könnte eine reflektierende, blutrote Kugel, die tropfenartig gestaucht ist und in ihrer Reflektion etwas anderes offenbart als sich in ihrer virtuellen Umgebung befindet, Teil einer Predella sein. Eine derartige und naheliegende Verschachtelung von Realitätsebenen kann sich jedoch nur schwer in eine theologische Rezeption einfügen, weil sie dem Wesen eines nicht geheimrätischen, sondern heilsoffenbarenden Gottes widerspricht. Dies ist bedauerlich, denn Reflektionen im

⁶¹ Ohnehin soll allein in der Haltung Adams ein Adam-Ganymed angedeutet sein. Adam der durch Jesu Opfer als doppeldeutiger Erster und stellvertretend für die Menschheit den Heilszugang erfährt wird über die Körperhaltung fusioniert mit der christlich umgedeuteten Figur des Ganymeds und zwar situativ *während* seines "Übergangs" ins göttliche Reich. Nicht von der Hand zu weisen liegt hierin auch eine religiöse Überzeugung, dass niemand allein durch die Taufe Erlösung findet, sondern ganz unberührt ein Weg zur Erlösung *zu beschreiten* ist. Daher wird der hier gezeigte Adam-Ganymed einmal mehr sinnbildlicher Vertreter der Menschheit.

⁶² Römischer Centurion, der zur Überprüfung des Todes Jesu eine Lanze in dessen Seite stach.

digitalen Raum sind ein äußerst spannendes Themenfeld, da Reflektionen hier virtuell real emuliert werden und doch weitgehend kontrollierbar sind. So ist beispielsweise im Zentrum physischer Reflektionen auf Kugeln immer das Auge des Betrachters/der Kamera zu sehen. Indessen ist das Zentrum virtueller Kugelreflektionen ohne zusätzliche Konstruktion per se leer und detektiert den virtuellen Betrachter als inexistent, beziehungsweise unsichtbar.

Anhang

Literaturverzeichnis

Hynek Burda; Jan Zrzavý: "Evolution: Ein Lese-Lernbuch". - Wiesbaden: Springer Spektrum, 2013

Engelbert Kirschbaum: "Lexikon der christlichen Ikonographie". - Freiburg [u.a.] : Herder, 1994

(KMN) Roland Krischel; Giovanni Morello; Tobias Nagel: "Ansichten Christi". - Köln : Dumont, 2005

Martin Luther, Bibel (Übersetzung in der revidierten Fassung von 1984); 1984, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart

Christiane Paul: "Digital Art". - Berlin, München: Deutscher Kunstverlag, 2011

Jochen Sander (Städelsches Kunstinstitut): "Die Entdeckung der Kunst". - Mainz : von Zabern, 1995

Internetquellen

faustkultur.de:

<http://faustkultur.de/648-0-Wolke-von-Bettina-Khano.html#.UqnbxuLGDOY>

Jerichow, Regina:

http://www.nwzonline.de/kultur/wasserfall-schreibt-fluessige-worte_a_1,0,636424770.html (2011)

Bildverzeichnis

I. Rogier van der Weyden, Sakramentsaltar

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/21/Seven_Sacraments_Rogier.jpg

II. Fra Angelico, Kreuzigung mit Maria und Heiligem Dominikus, Golgathaberg und Schädel Adams

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Fra_Angelico_028.jpg?uselang=de

III. Andrea Mantegna, Beweinung Christi

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e6/Andrea_Mantegna_-_Beweinung_Christi.jpg

IV. Jan van Eyck, Arnolfini-Hochzeit

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/The_Arnolfini_Portrait%2C_d%C3%A9tail.jpg

V. V. Mannek

VI. Stanley Kubrick, 2001: Odyssee im Weltraum

<http://www.allmystery.de/dateien/uf42243,1248384304,monolith.jpg>

VII. Bettina Khano, Wolke

http://data.heimat.de/transform.php?file=http%3A%2F%2Fdata.heimat.de%2Fpics%2F5%2Fd%2F6%2Fe%2Fc%2Fec_5d6ec972da24ab327770f199e34bab0_t2.jpg&width=340&height=170&do=cropOut&align=top

VIII. V. Mannek

IX. John Neumeier, Matthäus Passion

http://www.my-entdecker.de/sites/default/files/styles/gallery/public/bilder/web-img_6468passion7.jpg?itok=oCpRtxlh

X. Craig Kalpakjian, Untitled (shard), "Are You Feeling Better Now?"

XI. Nam June Paik, Random Access

XIII. V. Mannek

Bildanhang

Luca Signorelli, Die Verdammten (1499–1505); Dom von Orvieto



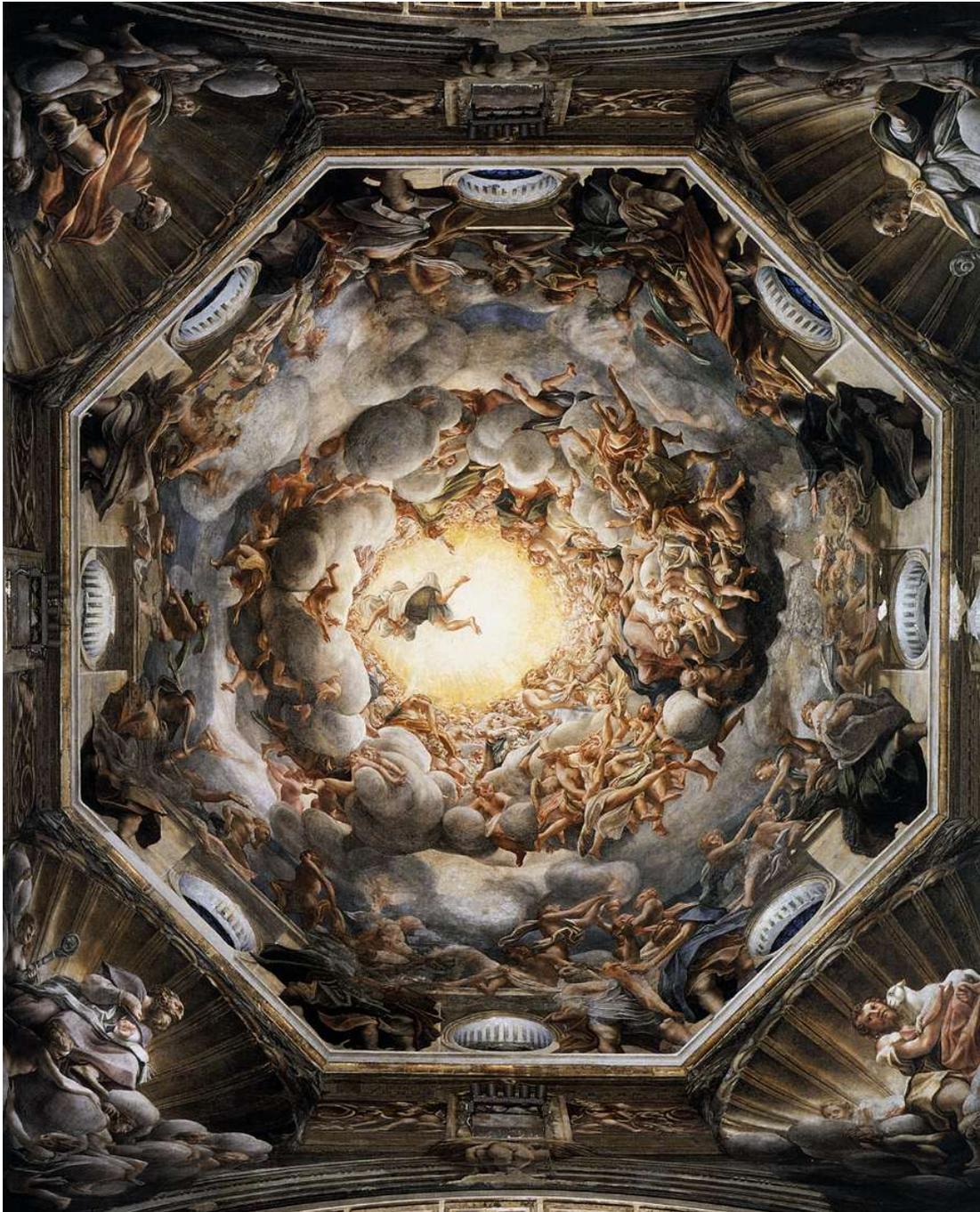
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/Luca_Signorelli_001.jpg

Michelangelo Buonarroti, Das Jüngste Gericht (1536–41); Vatikanstadt, Sixtinische Kapelle



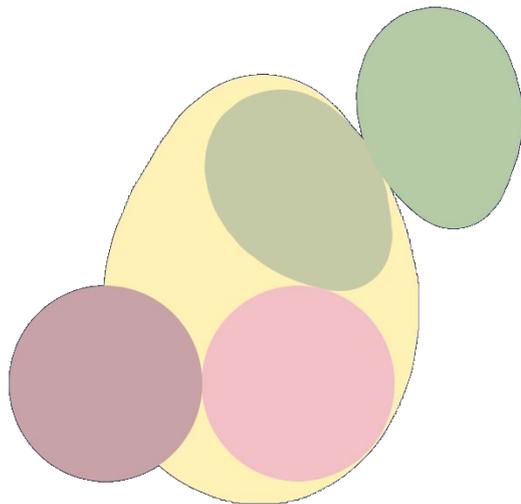
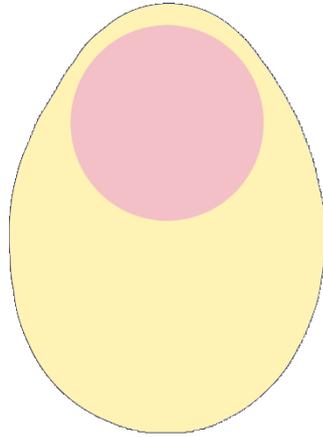
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/20/Il_Giudizio_Universale.jpg

Antonio da Correggio, Mariä Himmelfahrt (1526-1530); Dom von Parma

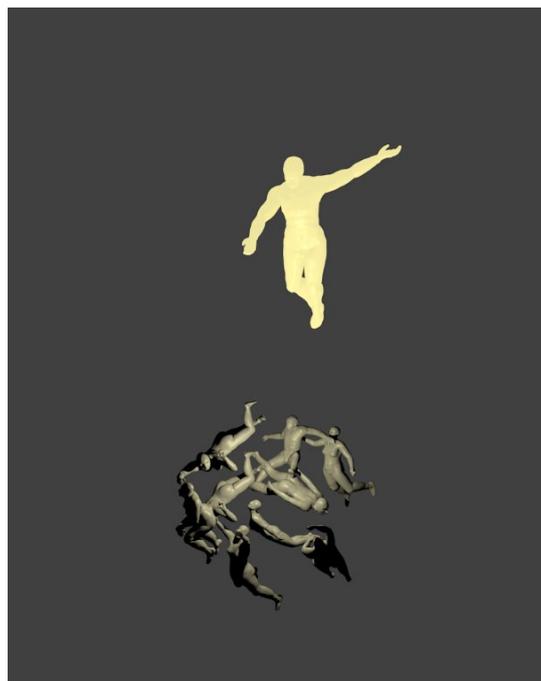


http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b2/Correggio%2C_Assumption_of_the_Virgin%2C_Duomo%2C_Parma_02.jpg?uselang=de

Skizzen zum möglichen Aufbau eines Tryptychons



Digitale Skizzen zum Kreuzigungsbild





Volker Mannek, Kreuzigung Jesu (2013)