In: Joseph Imorde, Andreas Zeising: Runde Formationen. Mediale Aspekte des Zirkulären, universi Siegen 2019, S. 99-114

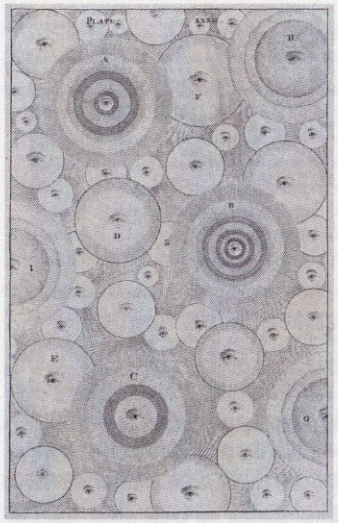
Gunnar Schmidt

Globus oculi. Augen und Blicke in der Medienkunst

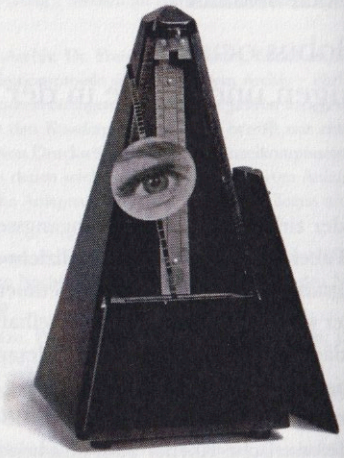
In der zirka dreiminütigen Eingangssequenz von Jonathan Glazers filmischer Sci-Fi-Fabel *Under the Skin* (2013) vollzieht sich im Dunkel des unendlichen Raumes die langsame Vereinigung zweier geometrischer Objekte – eines weißen Rings und einer schwarzen Kugel.[1] Der rätselhafte Vorgang, dessen Logik im Film nicht aufgeklärt wird, geht über in eine Metamorphose, die ein etabliertes Motiv aus der christlichen Ikonografie hervorbringt: Die dunkle Kugel, auf der noch ein Glanzpunkt glimmt, wird von einer Iris überblendet, wodurch der minimalistische extraterrestrische Körper zum allsehenden Auge Gottes mutiert, das über der Welt schwebt. Die mediale Aufhebung der frühen Visionsbildung im Gegenwartsfilm ist nicht nur eine Referenz auf die glaubensbasierte Vormoderne, sie fügt sich ebenso in die Reihe neuerer Medien- und Installationskunst ein, wo diese Isomorphie wiederkehrt und mit Vorstellungen von Enkörperlichung, Entgrenzung sowie Enthobenheit verknüpft ist – Konzepte, die wiederum der religiösen Vorgeschichte entnommen sein könnten.

Der Aufsatztitel *Globus oculi* reagiert begrifflich auf die Phänomenähnlichkeit zwischen diachronen und synchronen Motivausprägungen – und impliziert gleichzeitig eine Frage: Warum gewinnt unter den heutigen kulturellen Bedingungen die Verklammerung zwischen dem Großen und Kleinen, zwischen dem Menschlichen und Übermenschlichen wieder symbolische Dringlichkeit?

Während der lateinische Terminus *globus* ursprünglich den Augapfel bezeichnete, spannt er im vorliegenden Darstellungszusammenhang in erweiterter Lesweise den angedeuteten Assoziationshorizont auf: Globus, also die Kugel, umfasst semantisch nicht nur die Erdkugel,[2] sondern weitergehend auch die Weltkugel als Sphäre in ihrer kosmischen Dimension.[3] Aufgrund dieser Großbedeutung wurde die Kugel als Totalitäts-, Perfektions-, Macht- und Herrlichkeitssymbol in vielfältiger Weise funktionalisiert und bildlich dargestellt.[4] Das Gleiche gilt für *oculus*, Auge, das nicht nur in der theologischen und politischen Ikonografie, sondern auch in der Psychopathologie, im Aberglauben und in der Architektur als symbolisches Zeichen zu finden ist. Das bewusstseins- und affektprägende Zusammenspiel der beiden Maximalbilder kann im Rahmen eines Aufsatzes nicht annähernd erfasst werden, dennoch sollen wenige historische Markierungen gesetzt werden, um den Prozess vom theologischen zum profanen und trivialmythischen Emblem zu skizzieren, aus dem schließlich die Kunst ihre Formen- und Bedeutungsaspekte bezieht.



1 **Aus: Thomas Wright, *Original Theory or new Hypothesis of the Universe*, 1750**



2 **Man Ray, *Indestructible Object*, 1970**

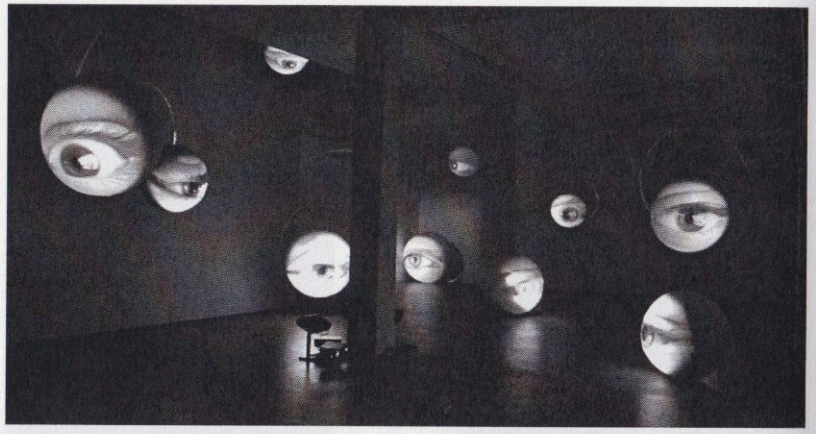
Vor dem Hintergrund der christlichen Kugelbildung im Symbol des Augapfels Gottes, die eine Unteilbarkeitsvorstellung einschließt, stellt die theo-astronomische Darstellung des Ein und Alles durch Thomas Wright im 18. Jahrhundert einen wegweisenden Paradigmenwechsel dar. Wright multipliziert nämlich den Blick und verteilt ihn auf virtuell unzählige Welten.[5] *(Abb. 1)* Er, Gott, schwebt nicht mehr als exzentrisches Holismussymbol über der Welt, er ist nun Teil von ihr. Unter diesen Blicken existiert gleichsam kein Schattenreich, das ein Versteck bieten könnte. Dass eine derartige Observierungsmacht attraktiv war und den Wunsch nach Operationalisierbarkeit hervorrief, belegt die Entwicklung vom Blick in der Welt zum verweltlichten Blick. Haltepunkte in der Emblementwicklung stellen das »Auge des Gesetzes«[6] und die Repräsentation des idealen Politikers dar, der sein Gemeinwesen mit gütiger Umsicht regiert.[7] Fast unmerklich vollzog sich damit eine folgenreiche Verschiebung: Das Auge bezeichnet nicht mehr den Platz Gottes, denn dort hat schließlich der Mensch Stellung bezogen. Die endgültige Erdung übernehmen die Surrealisten, die das Augenmotiv psychologisierend für ihre Kunst nutzten.[8] Ein signifikantes Beispiel liefert Man Rays Metronom-Objekt mit schwingendem Auge,[9] das sowohl den narzisstischen Wunsch nach einem Wahrgenommen-Werden vergegenständlicht, wie auch nach einem verlorenen Blick, dem man mit Trauer und Zorn nachspürt.[10] *(Abb. 2)* Die Ambivalenz des Auges als Wunsch- und Angstsymbol wird schließlich von der Science Fiction ikonografisch ausgemalt, die das unheimliche Auge im Himmel als Ankündigung von Sphärenkatastrophen benutzt.[11] *(Abb. 3)*

3 **Cover von *Strange Adventures*, 1952**

Blickverführung und visuelle Medien

Diese historischen Markierungen verdeutlichen nicht nur die flexible Transformierbarkeit der motivischen Form; erhalten bleiben Aspekte, die in der Medienkunst wiederkehren: Vereinigungswunsch und Vereinigungsangst, Kommunikation, Macht, Überräumlichkeit.

Unter den Gegenwartsmedienkünstlern ist Tony Ourslers derjenige, der am extensivsten das Bild des Auges in einer Reihe von Installationen erforscht und zu Modernitätsmetaphern ausgearbeitet hat. Vor allem die Werkgruppe mit sphärischen Skulpturen (1996–2014), auf denen Videos mit bewegten Augen projiziert werden, spiegelt das paradoxe Verhältnis von geschlossener Rundform und Ausdehnung. Ähnlich wie in der Illustration zu Wrights *Original Theory* wird das Auge verkünstlichend geometrisiert und multipliziert. *(Abb. 4)* In Ourslers *Camera Obscura* (2014) wirken die im Raum verteilten Globen wie poetische Himmelskörper, wie Wiedergänger der Augen der Vorhersehung. Aufgrund der skulpturalen Formgebung tritt jedoch ein grundlegender Gegensatz verschärft hervor, der in den emblematischen Fassungen marginal war: Die Ganzheitsform beherbergt ein *membrum disjectum*, ein von der organischen Totalität abgelöstes Teil. Diese Paradoxie erzeugt Unheimlichkeit nicht nur, weil das Sehorgan tendenziell entanthropomorphisiert wird, den Augen fehlt zudem etwas, das man ihnen gewöhnlich zuschreibt: Ausdruck. Oursler selbst hat dazu angemerkt: »As I isolated them [the eyes] from the face as single giant orbs to my surprise they took on a much more alien quality



4 Tony Oursler, *Camera Obscura*, 2014

devoid of human and emotional characteristics.«[12] Das Schlagen der Augenlider rhythmisiert den Raum, die Pupillenbewegungen erzeugen Unruhe. Trotz ihrer Lebendigkeit scheinen diese Monsteraugen nichts zu suchen. An die Stelle dieser Leere tritt etwas Anderes: Konzeptuelles wenn auch nicht visuelles Zentrum dieser Arbeit sind Reflexionen auf der Iris jeden Auges. Diesen Glanzpunkt, der im Alltag für gewöhnlich übersehen wird, wiewohl er jedes Auge belebt, wertet Oursler auf, indem er ihn medial bespielt. Deutlich erkennbar sind Bildschirme, die in jedem Auge ein anderes Programm zeigen: Spielfilm, Nachrichtensendung, wissenschaftliche Simulation, Shooter Game, YouTube-Website. Die Kugelaugen als mikrokosmische Repräsentationen des Individuums enthalten eine zweite Welt, die Welt der Medien. Aufgrund der Ausdruckslosigkeit und ihrer Unfähigkeit, Blicke auszusenden, ergibt sich eine Umkehrung. Es sind nicht so sehr die Oursler'schen Augen, welche die Bildschirme betrachten, es sind eher die Bildschirme, die das Sehorgan beobachten. Es ist, als warteten die Medien darauf, dass die Augen sich öffnen, um in sie einzufallen.

Ourslers Arbeit stellt eine medienkritische Hypothese auf: Die Blickverführung durch die visuellen Medien bewirkt eine hypertrophe Aufblähung des Auges, das zum gottähnlichen Alles-Seher oder Alles-sehen-Müsser wird. Gleichzeitig ist dieser Herrscher mit ultimativer Passivität geschlagen. Die selbstgenügsame Rundform hat den humanen Restkörper mit seinen sinnlichen und expressiven Potentialen abgeschieden.

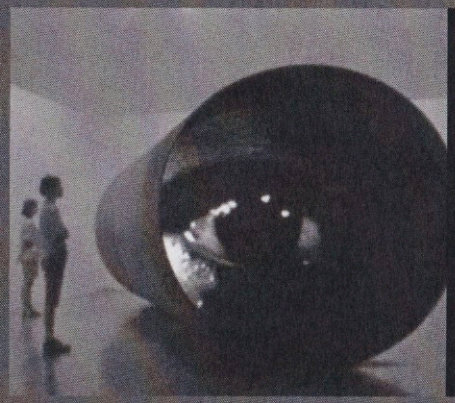
Im Hinblick auf die Genese der Arbeit ist neben weit zurückliegenden Inspirationsquellen eine Installation des koreanische Medienkünstlers Keun Byung Yook als wahrscheinlich anzunehmen. Yooks *Survival is History* (1995) wurde auf der Biennale für Gegenwartskunst in Lyon gezeigt, auf der auch Oursler ver-

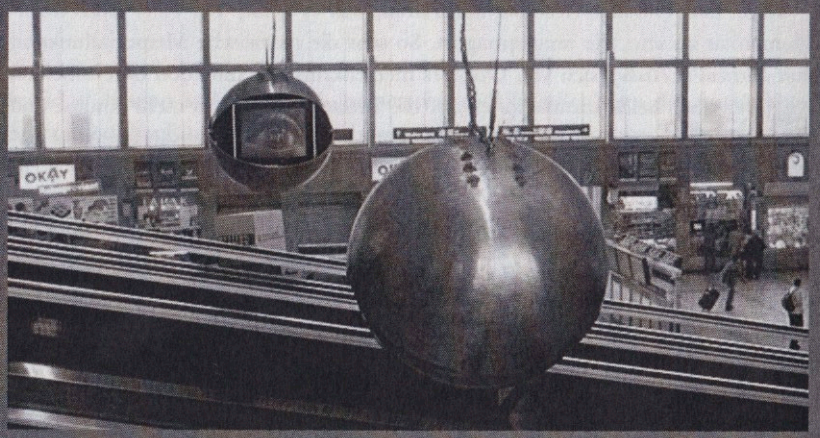
treten war. Yooks Arbeit besteht aus einer Metallröhre von sechs Metern Länge und fast zweieinhalb Metern Durchmesser. Die Röhre wird von einem runden Bildschirm verschlossen, auf dem zunächst das Video eines Auges zu sehen ist.[13] *(Abb. 5)* Schnell jedoch wechselt das Bild zu einer Montage aus Filmaufnahmen von kriegerischen Auseinandersetzungen seit dem Zweiten Weltkrieg.[14] Das Auge vom Anfang schwebt nun über den Szenen.[15] Die Bedeutung der Montage ist unmissverständlich: Die Blickinstanz tritt formal gegenüber dem Erblickten zurück, nimmt aber aufgrund der Hochstellung die Überall-Position ein, wie sie in der Sakral-Ikonografie präfiguriert ist. Oursler adaptiert das Prinzip der gleichzeitigen Darstellung von Schauen und Geschautem, verkehrt jedoch die formalen und inhaltlichen Kraftverhältnisse: Die Blickinstanz avanciert zur formalen Hauptsache, während der Blickinhalt miniaturisiert wird, um im selben Zuge seine subliminale Eindrücklichkeit auszuspielen.

Yooks und Ourslers Arbeiten illustrieren, was es heißt, Teil einer Bildschirm-Humanität zu sein, die imagophag ist. So sehr die moralische Memorialfunktion von *Survival is History* sich von Ourslers medienkritischer Intention unterscheidet, reagieren doch beide Installationen auf die Tatsache, dass nicht mehr Räume und Dinge als Weltkonstituenten die Wahrnehmung beschäftigen, sondern medial vermittelte Beobachtungen.

Libidinöse Blickbesetzungen

In den selben Kontext der Vorläuferwerke zur Ourslers Eye-Projektionen gehört die In-situ-Installation *Einen Augenblick Zeit* (1994) von Kurt Hofstätter, in der das Erblicken des Blickens als elektronisches Bild thematisiert wird. In der Halle des Wiener Südbahnhofs hatte Hofstätter zwei schwebende Kugelschalen mit Monitoren angebracht, von denen aus sich einerseits ein Männerauge, andererseits ein Frauenauge Blicke zuwarfen, wobei mit jedem Lidschlag auch eine Uhranzeige von der einen zur anderen Pupille zu fliegen schien.[16] *(Abb. 6)* Bahnhofsbesucher, die das blickende Hin und Her auf dem Transportband passierten, konnten das Ticken der Uhr vernehmen.[17] Was immer die Installation an Kritik am Zeiterleben beinhalten mag, die Hängung der augenähnlichen Metallkugeln an einem belebten öffentlichen Ort gibt ihnen die Erscheinung roboterhafter Wesen, die gegenüber ihrer Umgebung gleichgültig sind und nur Interesse am elektronischen Gegenüber haben. Die medialisierten Blicke fungieren als Metaphern einer Meta-Medialität, in der die Selbstthematisierung unter Ausschluss der menschlichen Mediennutzer stattfindet. Die schwebenden Augen, die auf Bildschirme schauen, zeugen von einer bekannten Medienproblematik: Sind die Bildschirme als Symptome von Weltverlust oder im Gegenteil von Ausdehnung und Konnektivität zu deuten? Während bei Oursler und Yook noch Wirklichkeitsanspielungen Teil der Arbeiten sind, fußt die Installation von Kurt Hofstätter auf einer ironischen Konterstrategie; *Einen Augenblick Zeit* zeigt leere Augen, die nichts als ihre Spiegelbilder betrachten.

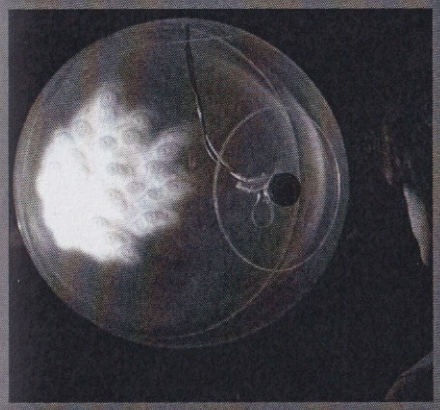




5 **Keun Byung Yook,** ***Survival is History***, 1995

6 **Kurt Hofstätter,** ***Einen Augenblick Zeit***, 1994

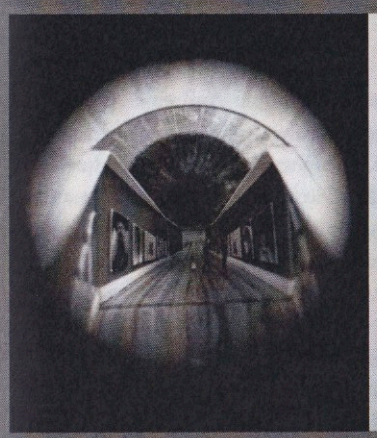
7 **Andrea Zapp,** ***Eye to Eye***, 2006

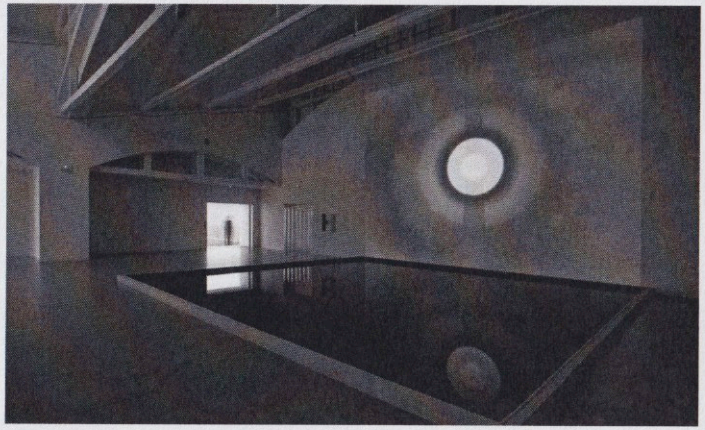


8 **Anaisa Franco,** ***Expanded Eye***, 2008

9 **Kenji Sugiyama,** ***Third Eyes***, 2011–14

10 **James Théopane,** ***Stop the Spies***, 2014

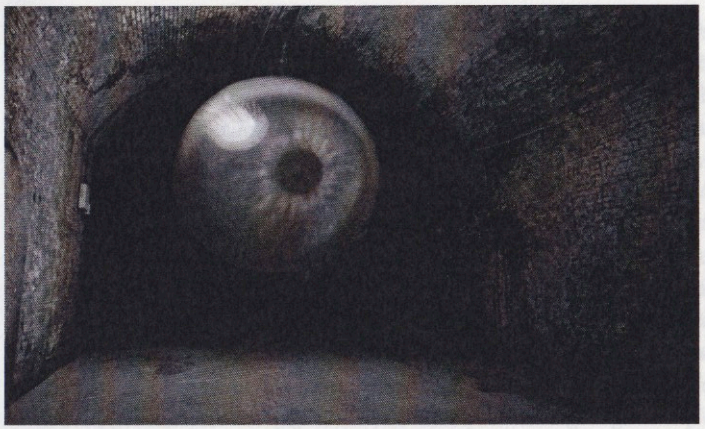




11 Mark Titchner, *The Eye don't see itself*, 2007

Hofstätters Auge-fürs-Auge findet seine Entsprechung in Andrea Zapps Arbeit *Eye to Eye* (2006). Diese Netzwerkinstallation bestand aus zwei schwarzen Boxen, die an unterschiedlichen Orten aufgestellt waren. Besucher konnten jeweils durch ein Guckloch in die Schachteln schauen, wobei das Betrachterauge unbemerkt aufgenommen und das Bild via Internet an die andere Box übermittelt wurde. *(Abb. 7)* Dort wurden die runden Videobilder des Auges in eine farbenfrohe Weltraumszene eingefügt und bildeten gemeinsam mit Erde, Saturn und anderen Planeten eine himmlische Konstellation.[18] Wie bei Hofstätter berührten sich die elektronischen ausdruckslosen Live-Blicke. Der Witz der Arbeit bestand in der spielerischen Überlagerung von Miniaturform und dem ins Kosmische gebrachte Übergrößen-Selbst, in der Vermischung von theologischem globularem Allheitsbild und irdischer Globalität. Darüber hinaus bot die sehende Immersion die Möglichkeit, die Doppeldeutigkeit des Blicks zu erahnen: Der raumdurchgreifende Kontakt lässt den Erfahrungssuchenden im Unklaren darüber, ob der Blick, von dem man getroffen wird, als konvivial oder als kalt-verfolgend/kontrollierend-beobachtend vorzustellen ist. Die von Zapp installierte Spiegelsituation versinnbildlicht die herrliche wie verheerende Narzissmus-Imagination: Das Augen-Ich – »Eye« gleichklingend mit »I« – wird aufgebläht zum *imago mundi*, bezeichnet aber zugleich den Anderen, der nicht erkannt werden kann, und folglich eine ultimative Fremdheit repräsentiert.

Dass die libidinöse Blickbesetzung das Risiko des Verfehlens der Begegnung oder des Imaginationskollapses beinhaltet, kommt in der reaktiven Installation *Expanded Eye* (2008) der brasilianischen Medienkünstlerin Anaisa Franco zum Ausdruck.[19] Der deskriptive Titel verbirgt, dass die Installation ebenfalls die ego-kosmische Problematik zum Thema hat. In einer großen gläsernen Kugel leuchtet die Video-Projektion eines menschlichen Auges. Was zunächst wie ein Remake der Oursler'schen



12 Doug Foster u. Parashkev Nachev, *Lidless*, 2012

Globen anmutet, verwandelt sich in eine Wright'sche Vielblicklichkeit, sobald sich der Betrachter dem Glaskörper nähert. *(Abb. 8)* Eine Kamera erkennt das Betrachterauge, das nun anstatt des großen videografischen Auges auf den Hintergrund der Augenskulptur projiziert wird. Mit jedem Lidschlag vermehrt sich das projizierte Motiv und erzeugt eine bewegte, flirrende Nervosität. Der Betrachter wird von seinem eigenen Blick getroffen, der sich durch die permanente Vermehrung gleichzeitig ständig entzieht. Auch wenn diese Multiplizierung hypnotisch wirkt, stellt sich die Frage, ob es sich hier um mehr als ein momentanes Spiel mit der Reaktivität des Systems handelt. Gegen diese Skepsis lässt sich einwenden, dass das *closed circuit*-Dispositiv jenes glückhafte Zusammentreffen von Objekt und Abbild zu re-inszenieren scheint, das im Mythos von Narziss vorgebildet ist. Während jedoch der Jüngling in der Begegnung mit seinem Spiegelbild von euphorischer Verliebtheit ergriffen wird, weil er eine erotische Ganzheitsform erblickt, wird dem Medienrezipienten eine zerstückelte Reproduktion seiner selbst zugemutet. Er wird sein Auge erkennen, doch vermag er im Spiegelbild weder sich noch sein Sehen zu sehen.[20] Der Körper verwandelt sich in eine Wolke, der eigene Blick geht ins Leere wie auch der antagonistische Blick ohne Kontaktbegehren ist. *Expanded Eye* gibt dem Medienphantasma vom vernetzten Subjekt, das virtuell überall sein und Kontakt aufnehmen zu können glaubt, eine zwiespältige Repräsentation. Mit jedem Lidschlag, mit jedem Klick entsteht ein neuer Eindruck, kann sich das Subjekt an einem Anderswo wähnen. Mit dem Verschwinden des Erblickten ist es aber auch mit seiner Selbstverlorenheit konfrontiert.

Es ist ein bemerkenswertes Faktum, dass alle vorgestellten Kunstwerke das Motiv der Einäugigkeit ausstellen, nicht die Zweiäugigkeit. Wer Medien betrachtet, benötigt, so wie der die Welt beobachtende Gott, entweder nur ein einzelnes Auge

oder viele Augen, nicht jedoch die Fähigkeit zur räumlichen Orientierung, wie sie das stereoskopisches Sehen vermittelt. *Expanded Eye* – das ausgedehnte Auge – ist daher als visuelles Synonym aufzufassen, in dem sich prothetischer Narzissmus, der Wunsch, gesehen zu werden, und Größenphantasmen sowie Blickentleerung zusammenschließen.[21]

Überwachung und Blickbannung

Die Thematisierung des Auges/Sehens durch die neuere Kunst ist nicht nur als Reaktion auf moderne mediale Blickregime zu verstehen, implizit kommt in den unterschiedlichen Ansätzen auch die künstlerische Selbstthematisierung zum Ausdruck. Kunst will nicht nur zum Schauen einladen, sie ist immer auch das Resultat von Beobachtungen durch die Künstler. Explizit ausformuliert wird dieser Sachverhalt in den spielzeugartigen *Third Eyes* (2011–14) des Japaners Kenji Sugiyama, die den Rezipienten einladen, durch die Iris-Öffnung einer handlichen Augenskulptur zu schauen, um im Inneren die Miniatur einer Museumsgalerie zu entdecken. *(Abb. 9)* In jedes dieser Kleinstdioramen hat Sugiyama einen Spiegel integriert, in dem der Betrachter im Moment des Hineinblickens sein eigenes schauendes Auge erkennt, das beinahe drohend über dem Mikromuseum wacht.[22] Die Thematisierung der Kunstbetrachtung in einem Sinnbild mikrokosmischer Geschlossenheit,[23] das opto-imaginäre Eindringen in den idyllischen Kunst-Ort, der gleichzeitig zur Projektionsbühne für das lebendige und zum enthobenen Giganten mutierte Auge wird, entspricht einem Wunschbild, wie es wohl nur Künstler haben können. Die sich selbst betrachtende Betrachtung ist weniger ein Merkmal des Museums- oder Kunstliebhabers als vielmehr des Künstlers, denn für diesen ist die selbstreferentielle Beobachtung ein Mechanismus zur Orientierung im System *Kunst*.[24] An diesem Punkt wiederholt sich die immanente Dialektik des Blicks zwischen Ausdehnungsbegehren und narzisstischer Selbstbezogenheit, wobei der zweite Aspekt als Rundung im metaphorischen Sinne aufzufassen ist, als Abschließung. Diese ästhetische Tendenz entspricht im mikrologischen Sinne einer Kosmos-Bildung: Im Griechischen bedeutet »Kosmos« neben *Ordnung* auch *Schmuck* und *Glanz* – Begriffe, denen nicht zuletzt ästhetische Bedeutung zukommt.

An diesem Punkt sollen die Werkerläuterungen unterbrochen werden, um der Frage theoretisch zu begegnen, warum es eine bemerkenswerte Häufung des Augen-Motivs in der Medienkunst der Gegenwart gibt. Ausgehend von den Stichworten des Blicks und des Glanzes wird skizzenartig ein exzentrisches Theoriekonzept vorgestellt, das zwischen Phänomenologie und Psychoanalyse zu situieren ist.

Was die moderne mediale Medienkultur zur systemischen Grundlage hat werden lassen – die Orientierungsfunktion von Beobachtung und beobachteter Beobachtung, von Überwachung und Blickbannung –, adressiert gleichfalls die imaginativ-begehrliche Ausstattung des Subjekts. Vor allem psychiatrische und psychoanalytische Studien haben Hinweise dafür geliefert, dass der Blick nicht notwendig an

die Gegenwart eines lebendigen Auges gekoppelt sein muss. Wenn die leuchtenden Bildschirme in den Augenprojektionen Tony Ourslers als blickend charakterisiert wurden, so sollte damit kein animistisches Dingverständnis nahegelegt, vielmehr ein impliziter Vorgriff auf Jacques Lacans Theorie des Blicks als Objekt unternommen werden. Als Psychoanalytiker geht Lacan von der prägenden Kraft früher symbiotischer Erfahrungen aus, die als Wunschimplantate lebenslang wirken. Er identifiziert vier Objekte, welche die Basis der frühkindlichen Verschmelzungserfahrungen mit der Mutter bilden und die im Laufe der Subjektwerdung als Verluste registriert werden. Eines dieser Wunsch-Objekte ist der Blick. Es ist ein bemerkenswerter Umstand, dass sich Lacan, um seine Theorie zu plausibilisieren, nicht auf die Säuglingsforschung und frühe Mutter-Kind-Kommunikation, sondern auf die Kunst bezieht. Hier nämlich, so Lacan, lasse sich die Trennung von Blick und Auge deutlich erkennen. Vor allem im Medium der Malerei kann der Blick, der eine immaterielle Sache ist, als Flimmern, Rieseln, Lichtspiegelung, Fleck oder Glanz erfahren werden. Der Blick, so der Psychoanalytiker, »bedeutet immer ein Spiel von Licht und Undurchdringlichkeit.«[25] Und weiter heißt es: »Selbst wenn Sie Bilder vor sich haben, denen der sogenannte Blick, den ein Augenpaar bildet, fehlt, auf denen Sie keine Darstellungen der menschlichen Gestalt finden, etwa Landschaften der Holländer oder Flamen, werden Sie letzten Endes filigranhaft etwas sehen, das für den einzelnen Maler so spezifisch ist, daß Sie das Gefühl der Gegenwart eines Blicks haben.«[26]

Für den vorliegenden thematischen Rahmen ist die empirische Tatsache relevant, dass sich das begehrende Schauen des Betrachters »in dem Bild fängt«,[27] es also zu einer Blickbegegnung kommt. Ähnliche theoretische Feststellungen finden sich bei Michel Serres, Günther Anders und Walter Benjamin. Ebenso wie Lacan nimmt Serres in seinem Buch über die Augen einen theoretisch-spekulativen Ausgangpunkt bei der Malerei, in der seiner Ansicht nach das eingefangene Licht als Blick zurückgestrahlt wird. Doch weitet er diesen »Traum« auf die meisten Dinge der Welt aus: »Since most things return as much light as they receive, trap and treat, I imagine that they see as much as they are seen. I believe I am seen by them and I see myself seen by them.«[28]

Ganz im Sinne Serres' geht auch Günther Anders von der Kapazität zur Blickempfänglichkeit als anthropologische Grundbegabung aus: »Nichts ist [der Unbefangene] weniger als ein Erkenntnistheoretiker, der sich lediglich als (Welt)Sehender auffaßte; vielmehr betrachtet er sich mit der gleichen Selbstverständlichkeit als ein (von der Welt) Angesehener und Gesehener – womit nicht nur gemeint ist, daß er sich von Mitmensch und Tier angesehen weiß, sondern von der ganzen sichtbaren Welt. (…) *alles was er sieht, sieht auch ihn.*«[29]

Walter Benjamin wiederum begrenzt die Blickerfahrung auf den Bereich der Kunstrezeption. In seiner Untersuchung zur Aura geht er von der Annahme aus, dass die lichtglanzhafte Erscheinung von Kunstwerken ihren Ursprung im religi-

ösen Kultus hat, wo die Werke die göttliche Gegenwart inkarnieren.[30] Aber noch im profanen Kunstgenuss bleibt die magische Wirkung bestehen: Das Werk in seiner »Einmaligkeit« und »Unnahbarkeit« besitzt den Charakter einer Geistererscheinung.[31] Ergänzend zu diesen zwei Rezeptionsaspekten macht Benjamin die Bemerkung, dass im auratischen Erleben eine *Blickerwiderung* stattfindet, die identisch mit einer Belebung ist:

> Dem Blick wohnt aber die Erwartung inne, von dem erwidert zu werden, dem er sich schenkt. Wo diese Erwartung erwidert wird (…), da fällt ihm die Erfahrung der Aura in ihrer Fülle zu. (…) Die Erfahrung der Aura beruht also auf der Übertragung einer in der menschlichen Gesellschaft geläufigen Reaktionsform auf das Verhältnis des Unbelebten oder der Natur zum Menschen. (…) Die Aura einer Erscheinung erfahren, heißt, sie mit dem Vermögen belehnen, den Blick aufzuschlagen.[32]

Die Formulierung vom »Aufschlagen des Blicks« muss man doppelt lesen: Gemeint ist damit sowohl das Aufschlagen der Lider, gewissermaßen die Freilassung des Blicks aus den Augen, wie auch das Aufschlagen des Blicks als Objekt beim Betrachter.[33]

Das Eintreffen von etwas, das als Blickendes auftritt, ohne Auge zu sein, hat auch Roland Barthes, vermutlich aufgrund des Lacan-Einflusses, in seinem Buch über den Eiffelturm mit phänomenologischem Feingespür thematisiert.[34] Die herausgehobene Stellung des Turms innerhalb der Stadt, seine Sichtbarkeit, verleiht ihm eine »neue Macht«, die darin besteht, dass er »ein Objekt ist, das sieht, ein Blick, der gesehen wird«. Der Satz ist vermutlich an ein Kontextwissen geknüpft, das Barthes bei französischen Lesern voraussetzen konnte: Seit der Fertigstellung des Turms strahlt von seiner Spitze ein Scheinwerferlicht, das die Stadt gleichsam in den Blick nimmt. Barthes bezeichnet diese Blick-Macht als mythisch, weil das, »was *sieht*, (…) mit dem verbunden ist, was verborgen bleibt«[35] – nämlich mit der Blickinstanz. Weitere Beispiele aus der Literatur und Theorie könnten angeführt werden, in denen das Wechselspiel zwischen Anschauen und Angeschaut-Werden von Dingen oder Bildern thematisiert wird.[36]

Begehrende Blicke und begehrte Blicke

Aus der Zusammenschau der unterschiedlichen Positionen lässt sich ein strukturierendes Merkmal destillieren, das auf die gegenwärtige okulare Medien-Kultur zu übertragen ist. Die elektronischen Interaktivmedien scheinen prädestiniert für die Blickentlehnung zu sein, da sie mit Lichtschein locken, handelnde Aufmerksamkeit fordern und technologisch dafür ausgelegt sind, Beobachtungen anzustellen. Im Widerspruch zu Walter Benjamin, der die technischen Medien Film und Fotografie als Aurazerstörer und folglich als Blickzerstörer ausgewiesen hat, ist die These zu formulieren, dass die Mediengegenwart vielblicklich organisiert ist. Der Befund,

dass der Großteil der vorgestellten Arbeiten in der zweiten Hälfte der Nullerjahre entstanden ist, liefert einen Hinweis darauf, dass mit ihnen eine Beunruhigung bearbeitet wird. Zwei Aspekte sind dabei zu unterscheiden: die Ausspähung und die Bildfaszination.

Der verfolgende, ausspähende und feindselige Aspekt findet nicht nur in der Surveillance Art eine realitätsnahe Bearbeitung – zum Beispiel in James Théopanes *Stop the Spies* (2014), einer Installation mit partizipativen Handlungsmöglichkeiten, mit der gegen die australische Regierung protestiert wurde, die das ungehinderte Ausspähen der Bevölkerung per Gesetzgebung ermöglichte.[37] *(Abb. 10)* Vor allem sind es die affektiven Valeurs der unheimlichen Fremdheit, die mit künstlerischen Mitteln überhöhend und in präsentischer Eindringlichkeit gestaltet werden. Auch wenn Überwachungs- und Satellitenkameras sowie die Kameras in gehackten Computern und mobilen Geräten zu Augen der Macht werden können, so sind es vor allem bildlose Datenströme, die von Maschinen registriert werden. Mit Rückgriff auf die Augenmetapher wird diese nicht spürbare Überwachungsmacht visuell erfahrbar gemacht. Die »Rücksichtnahme auf Darstellbarkeit« (Sigmund Freud) impliziert allerdings auch einen ikono-psychischen Komplex, der psychotischen Symptomatiken ähnelt. So kann es im halluzinativen Geschehen von Psychotikern dazu kommen, dass diese überall verfolgende Blicke, die keinem Auge mehr zugeordnet werden können, wahrnehmen.[38] Das Individualschicksal des Kranken und die Unheimlichkeit der Medienwelt lassen sich strukturell aufeinander beziehen. Zwar hat die Vision vom allumfassenden Blick ihre reale Ursache in benennbaren technischen und institutionellen Gegebenheiten; wann und ob bedrohliche, furchteinflößende oder gar als dämonisch wirkende Einblicke genommen werden, bleibt indes allein der Imagination überlassen. Weil Fassbarkeit und Identifizierbarkeit fehlen, provoziert die Medienwirklichkeit potentiell paranoide Reaktionen. Ob mit Mitteln des hypnotisch wirkenden post-psychedelischen Videos[39] wie bei Marc Titchner oder aber des Neo-Gothic, wo der Augapfel zum gruseligen, per Videobild belebten Monster aufgeblasen wird[40] – das ästhetische Spiel mit dem bedrängenden Angeblicktwerden ist eine wiederkehrend gebrauchte Form, mit der auf die Abgründigkeit des Unfasslichen reagiert wird. *(Abb. 11, 12)*

Ähnliches lässt sich im Hinblick auf die Bildfaszination konstatieren. Alle künstlerischen *Globi oculi* lassen sich als Reaktion auf die Medien-Moderne interpretieren, die durch ein stetes Blicken und Angeblickt-Werden mittels Leuchtscreens gekennzeichnet ist: »Was Licht ist, blickt mich an, und dank diesem Licht zeichnet sich etwas ab auf dem Grunde meines Auges – nicht einfach jenes konstruierte Verhältnis, das Objekt, bei dem der Philosoph hängenbleibt – sondern die Impression, das Rieseln einer Flache, die für mich nicht von vorneherein auf Distanz angelegt ist.«[41]

Begehrende Blicke und begehrte Blicke bilden eine raumlose Welterfahrung. Was die Theoretiker der Medien-Vormoderne den klassischen Medien entnommen haben, ist auf die neuen Bildschirm-Technologien übergegangen, in denen die

Screens ihr Licht auf die Netzhaut der Nutzer werfen.[42] Längst ist bemerkt worden, dass der Gebrauch der *devices* nicht allein mit deren rationaler Funktionalität zu erklären ist. Verführbarkeit, Lust, Betörung, Selbstvergessenheit bis zur süchtigen Auflösung des Subjekt-Objekt-Verhältnisses sind die zu beobachtenden Effekte. Die Nutzer in der Okularkultur leben im Modus des Augenscheins.

Qua Rückgriff auf ein altes Motiv übersetzt die Medienkunst das neue Mensch-Maschine-Verhältnis in greifbare Szenen. Das adipöse singuläre Auge und die multiplizierten Augen haben ihren theologischen Ursprung verlassen, werden aber weiterhin von einer widersprüchlichen Metaphysik regiert: Entgrenzung, Fülle, Perfektion, Erinnerung und Vergessen, Stillstand und Raumfahrt, Selbstbespiegelung und Selbstbildverlust, Euphorie und Angst bilden die semantischen Strahlkräfte der Medienblicke. Die okulare Einlassung gründet dabei auf einem Gegenwartsmythos: Das vernetzte Ich soll glauben, dass ihm virtuell die ganze Welt zur Verfügung steht, wie es sich gleichzeitig einbilden soll, dass jede seiner Äußerungen von der Welt wahrgenommen werden kann. Was in der Sprache der *Web Analytics* doppeldeutig *Page Views* heißt, enthält eine mythische Qualität, denn in der Kopplung von Screen und Subjekt kommen zwei unvereinbare Einheiten zur Deckung – die Position des Egozentrismus und die des digitalen Geozentrismus. Insofern kann man *Globus oculi* auch übersetzen mit »Welt des Auges«.

1 Glazers Bildidee zeigt eine eklatante Ähnlichkeit mit dem *Electric Eye* auf der New York World's Fair 1939–1940. Abbildung unter URL http://digitalcollections.nypl.org/items/5e66b3e9-27b1-d471-e040-e00a180654d7 (abgerufen 11.5.2019).

2 Ein aktuelles Beispiel für die Überblendung von Oculus und Globus im Bereich der Malerei ist die Serie *Eye of History* (2011–15) von Marc Quinn.

3 Die Verknüpfung von Kugel, Auge und *sphaera infinita* spielt eine herausragende Rolle bei dem Mystiker Jakob Böhme, dessen Schriften eine reichhaltige Illustrationsikonografie provoziert haben. Siehe Christoph Geissmar: Das Auge Gottes. Bilder zu Jakob Böhme, Wiesbaden 1993.

4 Peter Sloterdijk hat dem Thema zirka tausend Buchseiten gewidmet, woraus die kulturgeschichtliche Wirkmächtigkeit ersichtlich wird. Peter Sloterdijk: Sphären II. Globen, Frankfurt am Main 1999.

5 Thomas Wright: Original Theory or new Hypothesis of the Universe, London 1750, plate XXXII; URL http://lhldigital.lindahall.org/cdm/ref/collection/astro_early/id/8984 (abgerufen 11.5.2019). Wright nennt seine Darstellung »finite View of Infinity« (S. 83).

6 Den Profanisierungsprozess beschreibt Michael Stolleis: Das Auge des Gesetzes. Geschichte einer Metapher, München ^{3}2014.

7 Siehe den Kupferstich in Franciscus Nerrincq: De Goddelycke Voorsienigheydt Uytgebeeldt In Joseph Onder-coninck Van Egypten, Antwerpen 1710, S. 198. Kaum nötig, in diesem Kontext auf Michel Foucault: Überwachen und Strafen, Frankfurt am Main 1994, hinzuweisen.

8 Judith Elisabeth Weiss: Das Bett der Bilder. Zur Augenmetaphorik im Surrealismus, in: Reinhard Spieler u. Barbara Auer (Hrsg.): Gegen jede Vernunft. Surrealismus Paris – Prag, Stuttgart 2009, S. 214–219.

9 Das Objekt wurde zwischen 1923 und 1970 in fünf Versionen hergestellt und jeweils mit einem anderen Titel versehen.

10 Die wechselvolle Semantik des Objekts beschreibt Sophie Howarth: Man Ray. Indestructible Object (2000), in: URL http://www.tate.org.uk/art/artworks/man-ray-indestructible-object-t07614/text-summary (abgerufen 11.5.2019).

11 Einige Beispiele unter: URL https://sciencefictionruminations.wordpress.com/2012/05/25/adventures-in-science-fiction-cover-art-eyes-in-the-sky (abgerufen 11.5.2019).

12 URL http://tonyoursler.com (abgerufen 11.5.2019).

13 Yook nutzte bereits in früherer Installationen das Augenmotiv. Siehe Keun Yung Yook: Documenta IX. The Sound of Landscape + Eye for Field = Rendezvous, Korea 1992.

14 Einen ähnlichen Ansatz verfolgen die russischen Architekten Sergey Tchoban und Sergey Kuznetsov mit ihrer Medienskulptur *The Architect's Eye*, in der Architekturgeschichte, Gegenwartserfahrung und implizites politisches Statement in einem Auge mittels Video repräsentiert werden. Dokumentationen unter: URL https://www.youtube.com/watch?v=_0yG4xagsSw; http://www.speech.su/projects/design/464-glaz-arhitektora.html (abgerufen 11.5.2019).

15 Teile des Videos einzusehen unter: URL https://www.youtube.com/watch?v=8-vjWx2ZHgE (abgerufen 11.5.2019).

16 Die Blickbegegnung zweier Monitoraugen fand bei Keun Byung Yook bereits 1992 auf der Documenta in seiner Installation *Rendezvous* statt, damals waren es ein europäisches und ein asiatisches Auge. Siehe Dirk Schwarze: Zwei Augen, zwei Kulturen (1992), URL http://dirkschwarze.net/2010/04/03/zwei-augen-zwei-kulturen. Ähnlich, wenngleich unter Verwendung von sieben Monitoren, Peter Weibels *Video Lumina* (1977); für Abbildungen und Kurzkommentar siehe URL http://www.peter-weibel.at (beide abgerufen 11.5.2019).

17 Kurt Hofstätter: Einen Augenblick Zeit. Parallaxe, Wien 2004. Die Arbeit befindet sich seit 2009 im Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe.

18 Andrea Zapp: For We are Where We are not. Mixed-Reality Narratives and Network Installations, in: Susanne Knaller (Hrsg.): Realitätskonstruktionen in der zeitgenössischen Kultur. Beiträge zu Literatur, Kunst, Fotografie, Film und zum Alltagsleben, Wien/Köln/Weimar 2008, S. 177–181, hier S. 180–181.

19 URL https://vimeo.com/47768582 (abgerufen 11.5.2019).

20 Niklas Luhmann macht mit Hinweis auf Heinz von Foerster auf diese »transzendentale Bedingung des Sehens« aufmerksam. Niklas Luhmann: Einführung in die Systemtheorie, Heidelberg 2009, S. 159.

21 Das Thema der Blickerwiderung, die phantasmatisch bleibt, wird im *Opto-Isolator* (2007) von Golan Levin im Medium der reaktiven Robotik bearbeitet. Videodokumentation: URL https://vimeo.com/5145369 (abgerufen 11.5.2019).

22 URL http://kenjisugiyama.jimdo.com/contact/eyeball (abgerufen 11.5.2019). Das Dispositiv des reflektierten Betrachterauges findet sich ähnlich bereits in Lynn Herschmans Video-Installation *Room of One's Own* (1992).

23 Siehe dazu die Selbstaussagen des Künstlers in: A. Moret: Kenji Sugiyama. The Mind's Eye (2011), URL http://installationmag.com/kenji-sugiyama-the-minds-eye (abgerufen 11.5.2019).

24 Die Beobachtung der Kunst durch Kunst wird ebenfalls in Mike Parsons' *Creepy Eye* (2013) inszeniert; Videodokumentation: URL https://www.youtube.com/watch?v=A3yrIwyfzQw (abgerufen 11.5.2019).

25 Jacques Lacan: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse, Olten/Freiburg im Breisgau 1980, S. 103.

26 Ebd., S. 107.

27 Ebd., S. 99.

28 Michel Serres: Eyes, London 2015, S. 12.

29 Günther Anders: Die Antiquiertheit des Menschen, München 1961, S. 79.

30 Es ist auf den etymologischen Tatbestand hinzuweisen, dass das deutsche Wort »Glanz« – die Aura ist eine Weise des Glänzens und Scheinens – wahrscheinlich über das Niederländische ins Englische gewandert ist, wo es als »glance« die Bedeutung von »Blick« angenommen hat. Das deutsche Wort

»Blick« wiederum geht wortgeschichtlich auf die Bedeutung Blitz, Lichtstrahl zurück. Siehe Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, online: URL http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemma=glanz; URL http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemma=blick (abgerufen 11.5.2019).

31 Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt am Main 1977, S. 15f.

32 Walter Benjamin: Charles Baudelaire, Frankfurt am Main 1980, S. 142f.

33 Vermutlich hat Benjamin Inspirationen für sein auratisches Blick-Konzept durch Hugo von Hofmannsthals Gedicht *Nach einer Dante-Lektüre* erhalten. Ebenso kann Rainer Maria Rilkes Gedicht *Archaïscher Torso Apollos* als Einfluss angenommen werden. In beiden Gedichten wird die Lichtmetapher und das Schauen, das von Dingen ausgeht, als Ausdruck der Berührtheit durch Kunst verwendet. Siehe Eva Hölter: »Der Dichter der Hölle und des Exils«. Historische und systematische Profile der deutschsprachigen Dante-Rezeption, Würzburg 2002, S. 132f.

34 Roland Barthes: Der Eiffelturm, Berlin 2015. Das Buch erschien zuerst 1964, im selben Jahr wie die *Vier Grundbegriffe* Lacans.

35 Ebd., S. 12.

36 Siehe Michael Wetzel: »Da ist keine Stelle, die dich nicht sieht«. Das Bild als Schauplatz einer inframedialen Torsion des Blicks, in: Gottfried Boehm, Birgit Mersmann u. Christian Spies (Hrsg.): Movens Bild. Zwischen Evidenz und Affekt, München 2008, S. 149–178; Georges Didi-Huberman: Was wir sehen blickt uns an. Zur Metapsychologie des Bildes, München 1999, S. 11–18; Robert Musil: Die Verwirrungen des Zöglings Törleß, Reinbek bei Hamburg 1978, S. 23–24: »Ich war noch sehr klein, als ich um diese Stunde einmal im Walde spielte. Das Dienstmädchen hatte sich entfernt, ich wußte das nicht und glaubte es noch in meiner Nähe zu empfinden. Plötzlich zwang mich etwas aufzusehen. Ich fühlte, daß ich allein sei. Es war plötzlich so still. Und als ich um mich blickte, war mir, als stünden die Bäume schweigend im Kreise und sähen mir zu.«

37 Dokumentationsvideo: URL https://vimeo.com/111157847. In den gleichen politischen Kontext gehören Chris Eckerts Augen-Installationen *Look* (2015) und *Party Gift* (2012), siehe URL http://chriseckert.com (beide abgerufen 11.5.2019)

38 Andrea Moldzio: Schizophrenie – eine philosophische Erkrankung?, Würzburg 2004, S. 122, schreibt: »Die eindringliche Wirkung des Blickes bedarf beim Schizophrenen aber nicht unbedingt die Anwesenheit einer Realperson, die ihn anblickt. Auch reale oder imaginierte Gegenstände können diese Funktion übernehmen. (…) Gleichfalls kann der Blick auch in personifizierter Form, ohne an ein Objekt gebunden zu sein, vorkommen. Dann fühlt sich der Schizophrene durch Blicke verfolgt und beobachtet, Augenpaare schauen ihn an, die von irgendwo herkommen, niemandem gehören und gerade dadurch besonders unheimlichen und ängstigenden Charakter haben.« Weitere Beispiele in Henning Alberts: Psychosen, in: Dirk Revenstorf (Hrsg.): Klinische Hypnose, Berlin 1993, S. 225–243, hier S. 241f.; Gaetano Benedetti: Psychotherapie als existentielle Herausforderung, Göttingen 1998, S. 154; Rainer Tölle: Wahn. Krankheit Geschichte Literatur, Stuttgart 2008, S. 19.

39 Mark Titchner: The Eye don't see itself (2007), URL https://thenewmt.wordpress.com/2010/01/28/the-eye-dont-see-itself. Siehe auch Katja Loher: Sculpting in Air (2010), URL http://www.katjaloher.com/sculpting-in-the-air (beide abgerufen 11.5.2019)

40 Formal ähnlich H[ans] C[hristian] Gilje: iBall (2006), Luke Savisky: I of TX (2007), Marcos Zotes: CCTV/Creative Control (2011).

41 Lacan: Die vier Grundbegriffe (wie Anm. 25), S. 102.

42 Siehe die eingehende Darstellung zum Licht-Blick-Verhältnis von Andreas Cremonini: Was ins Auge sticht. Zur Homologie von Glanz und Blick, in: Boehm/Mersmann/Spies: Movens Bild (wie Anm. 36), S. 93–114.