

»Visualize It!« Visual Music in der Erlebnisgesellschaft

HANS DIETER HUBER

Vorbemerkung

171

Die Systemische Bildwissenschaft geht von drei Polen aus, die aufeinander bezogen und nicht aufeinander reduzierbar sind: das Bild, der Beobachter und das Milieu. Das Entscheidende an dieser Trilogie sind drei Dinge:

Erstens werden Bilder, Beobachter und Umgebungen als dynamische Systeme aufgefaßt.

Zweitens bilden die Beobachtung und Beschreibung der *Interaktionen* innerhalb und zwischen diesen Systemen die entscheidende Aufgabe. Damit ist systemische Bildwissenschaft eine funktionale Wissenschaft. Ihr geht es nicht um ein irgendwie geartetes Wesen von Bildern, sondern darum, wie Bilder, Beobachter und Milieus funktionieren, indem sie miteinander interagieren.

Die Begegnung zwischen Bild und Beobachtern geschieht drittens in einer Umgebung oder Situation, die immer auch ein soziales Milieu ist. Das Milieu hat eine kalibrierende oder voreinstellende Funktion im Hinblick auf Beobachter. Schon bevor dieser oder diese sich an einen bestimmten Ort oder in ein bestimmtes soziales Milieu begeben, wissen Beobachter meist ziemlich genau, welche Art von Bildern dort zu erwarten sind und welche Art von Bildern auf gar keinen Fall an jenem Ort zu finden sein werden. Beobachter können daher ferner auch schon vorher wissen, was als ein angemessenes Verhalten oder eine angemessene Reaktion auf diese Bilder

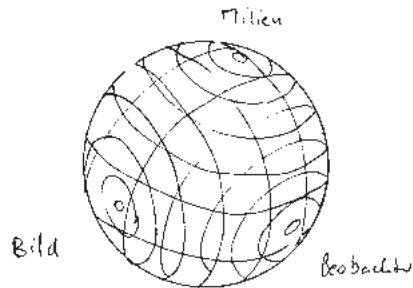


Abb. 1 Hans Dieter Huber, Die Kugeloberfläche einer trilogischen Bildwissenschaft, 2003

gilt und was als unangemessenes Verhalten oder als eine anfängertypische bzw. laienhafte Antwort gilt.¹

1. Bild und Sound als Synthese

Seit etwa Mitte der neunziger Jahre haben sich innerhalb der Club-Kultur parallel zum Discjockey (DJ) der Videojockey (VJ) und seine weibliche Variante, die VJane, entwickelt. Der VJ entstand aus dem Bedürfnis einer rhythmischen Visualisierung von Techno, House und Electronic Music. Die bewegten Bilder der Visual Music sind außerordentlich komplex strukturiert.

172

Bei den *Light Surgeons* sind alle Elemente des audiovisuellen Systems von Visual Music vorhanden. Es gibt verschiedene Projektionsflächen. Drei befinden sich hinter den Musikern, zwei große Frontalprojektionen können stroboskopartig darüber geblendet werden. Man erkennt die in einer Live Situation mit Hilfe von Computern und Turntables erzeugten Sounds und Bilder, die den entscheidenden Unterschied zur Videokunst sowie zum Musikvideo ausmachen. Hinzu kommt eine mehr oder weniger starke räumliche Gestaltung. Es handelt sich also bei Visual Music um eine bewußte Inszenierung von Bild, Sound und Licht. Wie beim Djing der Sound gesampelt, geloopt, rückwärts abgespielt, beschleunigt, verlangsamt und gescratcht werden kann, so kann beim Vjing auch das Bild gesampelt, geloopt, rückwärts, vorwärts, seitenverkehrt, auf dem Kopf stehend abgespielt, beschleunigt, verlangsamt und gejoggelt werden.

Viele Vjs berichten, daß das Visual Music Video »Timber« von der VJ-Crew Hexstatic und der Musik von Hexstatic aus dem Jahre 1997 für ihre Arbeit prägend und zentral war. Es wurde von Greenpeace in Auftrag gegeben und sollte die Abholzung des Regenwaldes kritisieren.

Hier sieht man auch deutlich den entscheidenden Unterschied zu einem Musikvideo. Die Bilder sind in schnellen, rhythmisch sich wiederholenden Schnitten oder kurzen Loops angeordnet, die entweder die Soundbase selbst erzeugen oder sie doch eindeutig rhythmisch interpretieren. Viele VJ-Live Acts benutzen auch Animationsmaterial wie Flash- Sequenzen zum Einsatz in ihren Visualisierungen oder tauschen auch einzelne Loops untereinander aus.

Besonders in jüngster Zeit, in den letzten zwei bis drei Jahren, ist fast eine eigene Animationsszene innerhalb der VJ-Culture entstanden, die ihrerseits Referenzen und Anspielungen aufeinander konstruieren bzw. ältere, als wichtig und beeindruckend empfundene Arbeiten neu interpretieren. Besonders japanische VJ-Crews wie powergraphixx oder Tomioko Satoshi



Abb. 2:
The Light Surgeons: All
Points between, Amster-
dam, World Wide Video
Festival, Melkzeg 2002



Abb. 3:
Coldcut/Hexstatic: Timber 1997



Abb. 4:
Giraffentoast/Le Hammond
Inferno: Bungalow, 2004

sind hier ästhetisch führend. Als Beispiel für die Bezugnahme und Anspielung eines jüngeren Designers auf ein älteres Visual Music Stück ist das Beispiel von *lampopo* und Tomioko Satoshi zu nennen.

Das Sehen bewegter Bilder

Beim Sehen bewegter Bilder werden die sensorischen Oberflächen des Beobachters irritiert. Über die Perturbierung der Netzhäute werden räumlich verteilte Nervenverbände (*neural assemblies*) in eine spezifische Aktivität versetzt, die in ihrem komplexen Zusammenwirken den Seheindruck erzeugen. Die Wahrnehmung bewegter Bilder ist eine kognitive Konstruktion des Beobachters. Physikalisch gesehen, werden statische Einzelbilder in schneller Folge hintereinander ausgetauscht. Der Beobachter synthetisiert diese schnellen Folgen von Standbildern als eine kontinuierlich fließende Bewegung.

Akustische Wahrnehmung

Die Perturbierung des Beobachters erfolgt zum einen über die sensorischen Oberflächen des Hörapparates (Trommelfell, Haarzellen, Hammer/Amboß), andererseits aber auch über die Hautoberfläche, die in der Lage ist, Druckveränderungen wahrzunehmen (insbesondere bei großer Lautstärke). Beim Hören werden andere räumlich verteilte Nervenzellenverbände aktiviert. Insgesamt wirken die beiden sensorischen Systeme in der zeitlichen Synchronisierung des Wahrnehmungserlebnisses zusammen und konstruieren eine einheitliche, raumzeitbezogene Wahrnehmungssynthese.²

Das Bild gibt dem Sound Sinn und Bedeutung

Die Visualisierung eines Soundtracks durch bewegte Bilder gibt dem abstrakten Sound einen anschaulichen Sinn und eine konkrete Bedeutung. Das bewegte Bild fungiert in diesem Zusammenhang als eine Anschauungshilfe für den Betrachter. Denn wie bereits Immanuel Kant in der *Kritik der reinen Vernunft* feststellte, arbeitet die Anschauung über das visuelle Vorstellungsvermögen und über die Bildung von Schemata der Begriffsbildung zu.³ Das Bild liefert dem Vorgang des Begreifens und Verstehens und seinem Resultat, dem Begriff, Fülle und Gehalt.

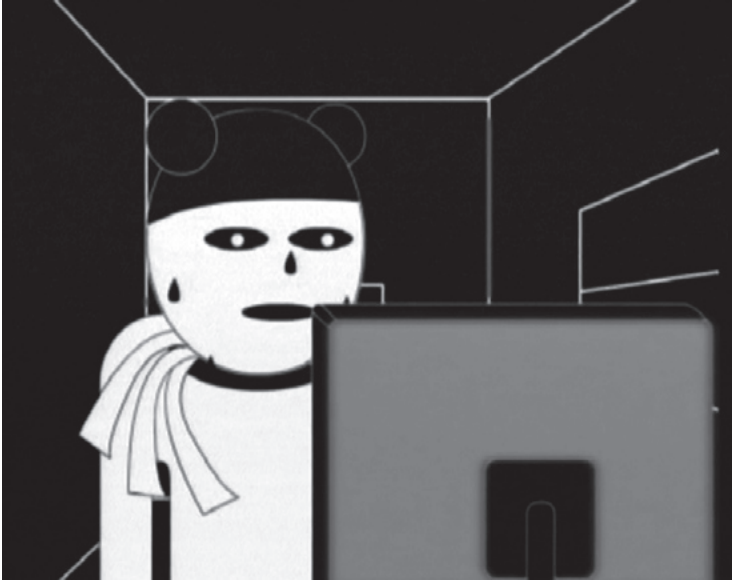


Abb. 5: lampopo: add boiling water, 2002



Abb. 6: Tomioko Satoshi: Justice Runners, 2004

Der Sound gibt dem Bild eine zeitliche und rhythmische Struktur

Nimmt man in einem Experiment dieselbe Bildsequenz und kombiniert sie mit unterschiedlichen Soundtracks, wird die zeitliche Interpunktion und Interpretation der Bilder auf eine fundamentale Weise verändert. Das Bild erscheint schneller oder langsamer, je nachdem, welche Geschwindigkeit der Soundtrack besitzt.

Sampling

Vom Bildmaterial her gesehen, werden oft fremde, gesampelte Bildsequenzen aus Film oder Fernsehen verwendet. Zum anderen treten selbst gefilmte oder animierte Sequenzen hinzu. Relativ häufig findet man auch Super 8-Filmmaterial, das vor der Digitalisierung bearbeitet wurde.

Das Sampling ist eines der zentralen Verfahren, das VJ und DJ vom Ansatz her verbindet. Es geht auf das CutUp-Prinzip zurück, wie es von Brion Gysin und William Burroughs im Paris der 50er Jahre entwickelt wurde. Burroughs wird daher als Referenz in Bild und Ton von Visual Music Auftritten immer wieder zitiert, wie bei *ReMi*, *pressplay* oder dem *Anti-Pop-Consortium*.

Das Kölner VJ-Team *pressplay* hat 2003 speziell für ein Konzert in Stuttgart Videomaterial wie z.B. Ausschnitte aus Filmen von Burroughs vorpräpariert. Der Ton dieser Bilder wird von *Solovyev* in seine elektronische Live-Musik eingemixt. Das VJ-Team *visuarte* produziert seinerseits, auf dem rechten Screen, einen remix des Videomaterials von *pressplay*, der auf die Musik von *Solovyev* abgestimmt ist.

Die verwendeten Ausschnitte gehen auf den Film »The Cut-Ups« von Anthony Balch aus dem Jahr 1965 zurück, in dem William Burroughs, Brion Gysin und Anthony Balch neue Schnitttechniken von Ton und Bild erprobten, die bis heute nichts an ihrer Aktualität verloren haben.

Markus Wambsgans interpretiert die Cut Up-Ästhetik von Anthony Balch in seinem Musikvideo *vector* zur Musik des *anti-pop-consortium* mit der Schauspielerin Meret Becker. Sie mutiert unter dem Einfluß eines Telefonats mit William Burroughs und der DreamMachine von Brion Gysin. Auf dem Fernsehbildschirm erscheint das Logo der Gruppe, Meret Becker erschrickt und wirft den Fernseher an die Wand, wo er in tausend Stücke implodiert. Die Ästhetik des Videos erinnert an die Klassiker des Experimentalfilms der Achtziger Jahre: David Lynchs *Eraserhead*, Darren Aronofskis »*pi*« oder Jean Luc Godards *Alphaville*. Das Video wurde 2003 mit dem Oberhausener Musikvideo-Award ausgezeichnet.



Abb. 7: Dsplay: Visual Music Live And Exhibition Area; Stuttgart, Experimental Concert am 07.02.2003: VJ-Sets: pressplay., Köln und visuarte, Stuttgart; Musik: solovyev, Stuttgart



Abb. 8: Anthony Balch: The Cut-Ups, 1965



Abb. 9: Markus Wamsgans/anti-pop-cosortium: Vector, 2002

Das Bildmaterial der Visual Music ist selten narrativ. Als kleinste Einheit des visuellen Systems wird eine kurze, zyklische Struktur, der Loop, bevorzugt. Visual Music besitzt auf Grund ihrer Live-Struktur eher Ähnlichkeiten mit dem *Expanded Cinema* als mit der Videokunst oder dem Musikclip.⁴ Es gibt keine festen Laufzeiten des Sets, ein freies Ein- und Ausblenden aus dem Bilderfluß ist daher jederzeit möglich.

Die technische Entwicklung des Vjing ist vor allem durch neuartige digitale Techniken, eine verstärkte Prozessoren-Leistung und Grafikkartenkapazitäten möglich geworden. Neue Video-Audio-Mischer wie der Pioneer DVJ-X1 (2004), ein audiovisueller Live-Sampler und Mixer für DVD-Scratch und Vinyl-Scratch, das Kaoss Pad von Korg oder die Ediroles von V-4 sorgen für neue Möglichkeiten der Manipulation von Bild und Ton in Echtzeit.

Die Musik ist bei Visual Music im Gegensatz zu Musikvideos immer *offscreen*. Weder die Instrumente noch deren Spieler sind zu sehen.

Drei Möglichkeiten der Interaktion von Bild und Sound

In der Interaktion von Sound und Bild gibt es drei verschiedene Möglichkeiten.

Die erste Möglichkeit möchte ich als *Primat der Musik* bezeichnen. Hier befindet sich die Visualisierung in einer sekundären Rolle. Sie folgt den Vorgaben und Rhythmen der Musik. Dies ist die häufigste Form, die man in der Visual Music findet.

Die zweite Möglichkeit besteht im *Primat des Bildes*. Der Sound folgt den Vorgaben des Bildschnittes in der Bildgestaltung. Das Grazer Duo ReMI (Renate Oblak/Michael Pinter) nutzt einen Fehler der Grafikkarte ihres Windows-Rechners gezielt aus. Stroboskopartige schnelle Bildfolgen erzeugen, wenn man Glück hat, den Fehler. Wenn er ausgelöst wurde, hört das Bild nicht mehr auf zu laufen. Es ist nur ein einziger Frame, aber das getriggerte Bild läuft daraufhin endlos ab. *ReMI* steuern diesen gezielt an, um selbstreferentielle, autonome Bildfolgen auszulösen. Sie gehen dabei von der grundlegenden Austauschbarkeit und Bedeutungsfreiheit des binären Codes aus. So öffnet Renate Oblak beispielsweise den binären Code einer Video-Datei, schneidet den Header heraus und bringt die Reihenfolge des binären Codes durcheinander, indem sie ihn durch cut-and-paste anders, zufällig und collageartig, wieder zusammen setzt. Dann wird die manipulierte Video-Datei wieder geöffnet, um zu sehen, welche zufälligen Änderungen sich durch den Eingriff ergeben haben. Auch exportieren sie Teile des Bildcodes in ein Audio-Programm, das dann wieder zur Generierung



Abb. 10: Pioneer DJV-X1

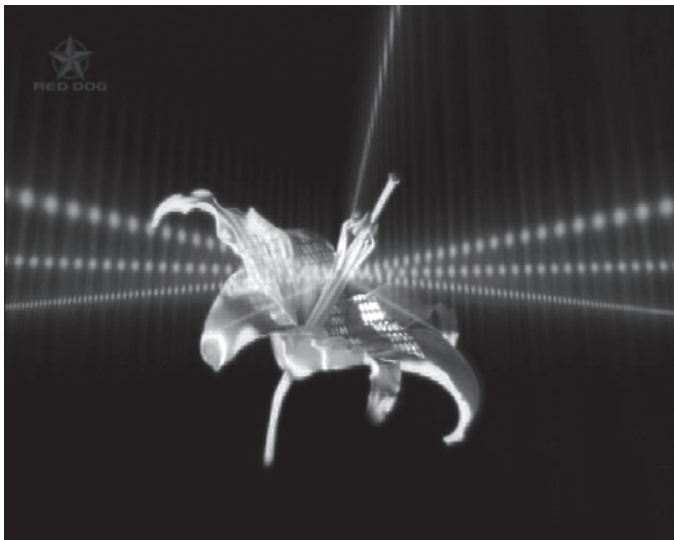


Abb.11: RedDog/EU: Weinn, 2004

von Sound verwendet wird. Von daher ist das Bild in ihren Arbeiten wie Mobile-V von 2000 das primäre Material und der Sound ergibt sich konsequent aus den Datenpaketen des Bildmaterials.

Die dritte Möglichkeit besteht darin, daß beide Quellen, Bild und Musik, in der Live-Situation aufeinander reagieren. Relativ häufig wird auch die Tonspur des Bildmaterials zur Soundgenerierung in der Live-Situation verwendet (wie bei den *Light Surgeons*). Umgekehrt können Soundelemente über einen Videomischer zeitgleich visualisiert werden.

Das bereits erwähnte Konzert enthielt drei verschiedene Kombinationen von Bildmaterial.⁵ In der dritten Kombination wurde das aktuelle TV-Programm von SWR 3 in Echtzeit in die Videomixer von *pressplay* und *visuarte* eingespeist und diente als Basis für die visuals der beiden VJ-Teams, wobei die Musik von *Solovjev* auf die visuals reagierte und die visuals wiederum auf die Musik. Der Sound wurde visualisiert und der Ton der Fernsehsendungen zum Background-Noise der Musik. Man könnte hier fast von einem »VJ-Paragone« sprechen. Die VJ-Battle oder Competition, in der verschiedene VJ-Crews dieselbe Musik visualisieren, ist relativ häufig zu finden.

2. Das Publikum von Visual Music

Musikvisualisierung ist ein Live-Act, ein Live-Event. Das Material wird in der Live-Situation zusammen mit dem Sound gemischt. Dieser Live-Mix unterscheidet Visual Music grundlegend von der Videoinstallation, der Videokunst und dem Musik-Clip.

Visual Music operiert mit Projektoren und Monitoren, die auf die jeweiligen räumlichen Verhältnisse abgestimmt sind. Live-Kameras, Mischer, Software, Effektgeräte, Beamer, Monitore und räumliche Situationen können insgesamt als ein komplexes, dynamisches System verstanden werden.

Vom jeweiligen Beobachter aus gesehen, herrscht bei Live Visuals eher eine distraktive als eine konzentrierte Wahrnehmungssituation ohne festgelegte Blickrichtungen vor. Der Betrachter flaniert, tanzt oder unterhält sich. Das »socializing« oder »linguaging« ist ein wichtiger Bestandteil der jeweiligen sozialen Milieus. Es geht um sehen und gesehen werden, sich präsentieren und präsentiert werden.

Der englische Psychoanalytiker Arnold Ehrenzweig hat beim Betrachten von Bildern von der Möglichkeit einer zerstreuten Aufmerksamkeit gesprochen, die seiner Meinung nach ein adäquateres Verständnis ermögliche als eine zu starke Konzentration. Er bevorzugte als Modus des Bildverstehens das unbewußte Abtasten in zerstreuter Atmosphäre, wie man sie eben in

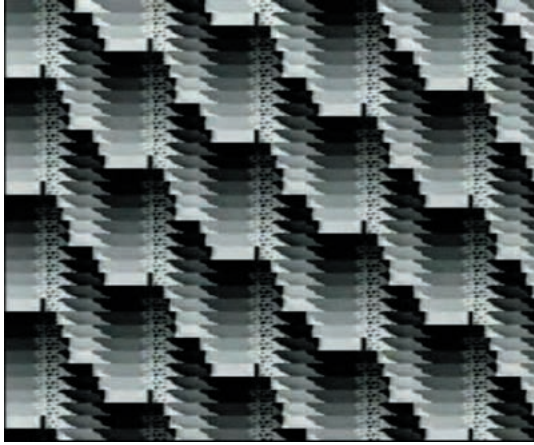


Abb. 12: ReMI: Mobile-V, 2000

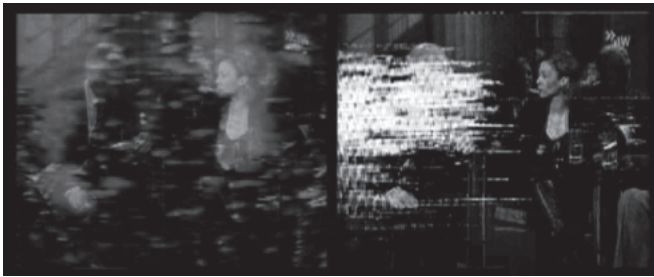


Abb. 13: Dsplay: Visual Music Live And Exhibition Area; Stuttgart, Experimental Concert am 07.02.2003; VJ-Sets: pressplay, Köln und visuarte, Stuttgart



Abb. 14: pfadfinderei/modeselektor: musik maschine kongress, Berlin 2002

Clubs, auf Parties oder auch auf Messen findet. Gerade in den Clubs besteht zwischen dem Sound und den Visuals ein ständiger Konflikt. Sie sollen nicht zuviel Aufmerksamkeit auf sich ziehen, keine zu interessanten, Tanz hemmenden Sequenzen bieten, sondern eher abstraktere Szenen zeigen, welche die Bereitschaft zum Tanzen fördern.

3. Milieus der Visual Music

In der heutigen Erlebnisgesellschaft werden Installationen durch Inszenierungen ersetzt. Meine These lautet, daß Visual Music eine milieuspezifische Form der Inszenierung und des Spektakels ist, die auf ein erlebnisorientiertes Publikum hin ausgerichtet ist.

182

Milieuspezifische Inszenierungen wie die adidas B+b-Party in Berlin, die von der Gruppe Pfadfinderei inszeniert wurde, bis hin zur Gestaltung des visuellen Auftritts des Panasonic-Messestandes durch den Berliner Medient Designer Marc Tamschick sind die Antwort der Erlebnisgesellschaft auf die weitgehende Auflösung sozialer Schichten und deren Substitution durch milieuspezifische Lebensstile.

Ich möchte Ihnen im Folgenden einige Beispiele für die Reichhaltigkeit und Ausdifferenziertheit dieser sozialen Milieus zeigen. Das Clubmilieu haben Sie bereits in zwei Beispielen kennen gelernt. Aber auch im Bühnenbereich, bei Live-Konzerten von Musikgruppen kommen Visuals immer häufiger zum Einsatz.

Live Visuals sind ein temporäres Produkt, das außerhalb des Aufführungsortes und der Aufführungsgelegenheit nicht existiert. Es handelt sich um milieuspezifische Inszenierungen.

Ein wichtiger Wirtschaftssektor für die Visualisierung ist natürlich der Werbebereich. Hier kann man sehr gut und sehr deutlich sehen, wie die dieselben Konzepte visueller Gestaltung, wie sie aus der Visual Music bekannt sind, vom Club über die Bühne in die Werbung wandern und dort neue Ästhetiken erzeugen. Man nennt diese Gattung dann dementsprechend *motion graphics*.

Der Leitgedanke lautet, daß mit der Auflösung der Klassengesellschaft und dem Übergang zu einer vorwiegend an Lebensstilen und mobilen Milieus orientierten Erlebnisgesellschaft die ortsspezifische Installation, die auf einem statischen, stabilen und ortsverbundenen Milieu oder auf einer definierten institutionellen Situation basierte, zu einer milieuspezifischen, temporären Inszenierung wurde.

Milieuspezifische Inszenierungen suchen sich ihre Orte in Form einer Szene und als temporäres, mobiles Milieu. Raves, Clubs, Parties, Konzerte,



Abb. 15: pfadfinderei/modeselektor: nightcreatures, 2005



Abb. 16: pfadfinderei: adidas B+b Party, Berlin 2003



Abb. 17: pfadfinderei: mia stagevisuals, Europatournee, 2002

aber auch Galerien, Kunstvereine, Museen, Messestände, Ausstellungspavillons, internationale Automobilmessen oder Jahreshauptversammlungen von Bankgesellschaften sind mittlerweile mögliche Inszenierungsorte von Visual Music geworden.

Insgesamt gesehen, verblüfft die Vielfalt von Milieus, in denen Visual Music performt wird. Der Gegensatz zur äußerst verengten Sichtweise des Kunstsystems, als einem geschlossenen und weitgehend selbstreferentiell agierenden System, ist ganz augenfällig.

Eine gelungene Ausnahme, die meines Erachtens wegweisend für neue Installations- und Präsentationsformen von Videokunst in musealen Kontexten werden könnte, ist die preisgekrönte BW-Lounge von Mark Tamschick für das Atelier Brückner im Haus der Geschichte Baden-Württembergs in Stuttgart. Von der Decke sind durchsichtige Gazebahnen in sechs Lagen freischwebend abgehängt, durch die sich der Besucher aktiv hindurchbewegen muß, wenn er in den inneren panoramaartigen, 360°-Projektionsraum gelangen will. Darin sind transparente, halbkugelförmige Sitzschalen mit Lederpolsterung aufgehängt, die sich beliebig um 360 Grad drehen lassen, so daß der Besucher entspannt schaukeln, der Projektion lauschen kann und sich je nach Bedarf anderen Bereichen des Geschehens in seiner Aufmerksamkeit zuwenden kann.

Die Institutionalisierung von Visual Music

Mittlerweile sind auch die ersten, audiovisuellen Clubs entstanden, wie das »Before 45« in London, die Remote Lounge in New York (seit 2001), Sven Väths Cocoon Club in Frankfurt, der einen Preis für seine spektakuläre Innenausstattung durch die Wiesbadener Designercrew 3Dlux bekommen hat oder der WMF-Club in Berlin, der von 2002–03 bestand.

Museen, Kunstvereine und Galerien halten sich bezüglich erlebnisorientierter Installationen noch bedeckt, obwohl es auch hier immer mehr Ausnahmen und Überschneidungen gibt. Vorwürfe, die in diesem Zusammenhang an die Museen und Kunstvereine gerichtet werden, betreffen die zunehmende Überalterung des Publikums und das Verschlafen von Medientrends. Der Sprung vom Foyer – oder Loungebereich in den Ausstellungsraum geschieht noch etwas zögerlich, aber als Live-Event ist Visual Music auch hier schon akzeptiert. Mögliche Motive für die Verkunstung und Musealisierung von Visual Music liegen unter anderem in der zunehmenden »Verclubbung« der Museen, um ein jüngeres Zielpublikum zu gewinnen. Beispiele hierfür wären der Frankfurter Kunstverein unter Nikolaus Schafhausen, die Staatsgalerie Stuttgart (Kunst-Club für unter 40-Jährige)⁶ oder die Kunsthalle Bremen, die seit November 2004 ebenfalls einen Kunstclub besitzt.

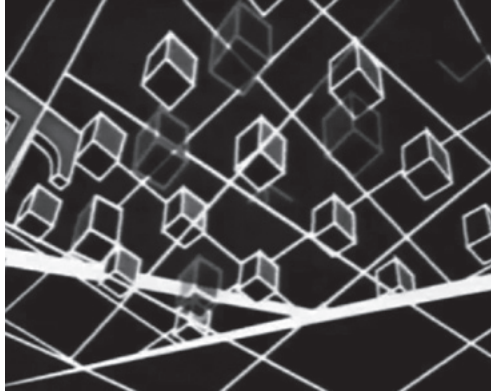


Abb. 18: pfadfinderei: electronic beats enforced by td-1, 2000

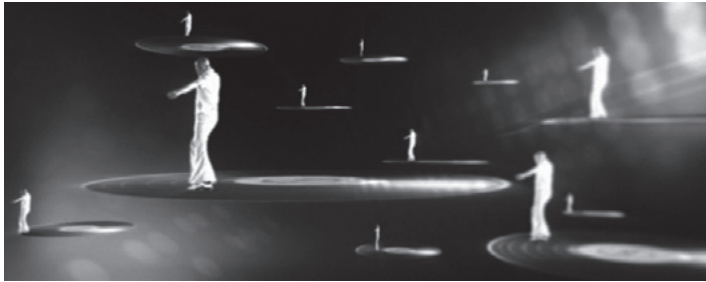


Abb. 19: Opel, Auto-Salon Genf 2004: Marc Tamschick, Berlin für Bellprat Associates AG, Winterthur

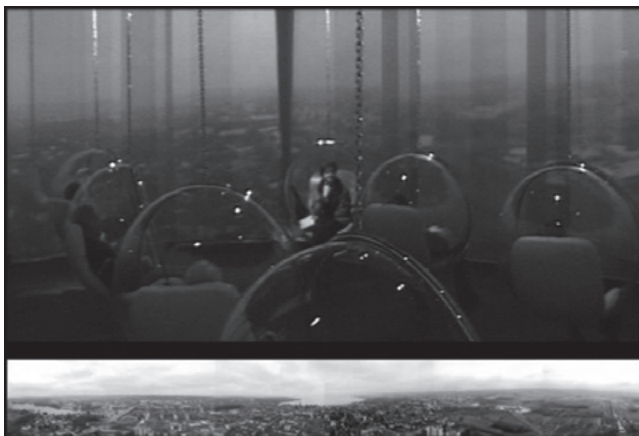


Abb. 20: BW-Lounge im Haus der Geschichte Baden-Württembergs, Stuttgart, 2003: Marc Tamschick, Berlin für Atelier Brückner GmbH, Stuttgart



Abb. 21: Remote Club, New York



Abb. 22: WMF- Club, Berlin



Abb. 23: Flyer Kunstclub Bremen

4. Zusammenfassung

Systemische Bildwissenschaft geht davon aus, daß eine Beobachtung von Bildern ohne Beobachter nicht möglich ist. Beide sind bei ihrer Begegnung in ein gemeinsames, soziales Milieu einbettet. Diese Bestimmung ist insofern von Bedeutung, als hier erstens das Verhältnis zwischen Bildern und ihren ästhetischen, sozialen, institutionellen, ökonomischen, politischen oder kulturellen Milieus beschrieben werden kann sowie zweitens das Verhältnis zwischen Beobachtern, ihren sozialen Milieus und den darin bevorzugten Lebensstilen und Existenzformen genauer untersucht werden kann. Bild und Beobachter sind zum Zeitpunkt ihrer Begegnung immer in dasselbe Milieu einbettet. Es gibt keine Möglichkeit, daß sich Bild und Beobachter bei ihrer Begegnung in zwei verschiedenen Milieus befinden. Diese Tatsache ist insofern von Bedeutung, da das Milieu voreinstellende und verhaltenskalibrierende Wirkungen auf den Beobachter hat. Es stellt ihn darauf ein, welche Arten von Bildern er in diesem Milieu höchstwahrscheinlich zu erwarten hat, wie er sich diesen Bildern gegenüber angemessen zu verhalten hat, wie er ihre ästhetische, gesellschaftliche oder historische Funktion verstehen soll, was als eine angemessene und adäquate Form des Reagierens auf diese Bilder gilt.

Man kann keines dieser drei Bestimmungstücke aus einer systemischen Bildwissenschaft entfernen oder eines der drei Elemente auf die beiden anderen reduzieren. Ohne Bilder gibt es keine Bildwahrnehmung, ohne Beobachter gibt es keine Interpretation von Bildern, und ohne ein umgebendes Milieu gibt es keine Situation, in der sich ein Bild und ein Beobachter jemals begegnen könnten. Diese Trilogie ist grundlegend. Sie stellt die Ausgangssituation jeglicher bildwissenschaftlichen Untersuchungstätigkeit dar.