Logic & Art 2001

Einführung in die analytische
Philosophie der Kunst

Syllabus

1. Was ist *analytische* Philosophie der Kunst?
2. **Kunst und Repräsentation**
3. Kunst und Ausdruck
4. Kunst und Form
5. Kunst und ästhetische Erfahrung
6. Kunst, Definition und Identifikation
7. Alle Fragen offen?

Readings

Zusätzlich zum Text von Noel Carrol werden für diese und nächste Woche noch folgende Texte hinzugezogen:

Platon: *Der Staat* (Buch 2, 3 und 10)

Arthur C. Danto: *Die Verklärung des Gewöhnlichen*. Suhrkamp 1999.

Nelson Goodman: *Sprachen der Kunst*. Suhrkamp 1997

Kendall L. Walton: *Mimesis as Make-Believe*. HUP 1990.

Flint Schier: *Deeper into pictures*. CUP 1986.

II. Kunst und Darstellung

1. Kunst als Darstellung

1.1 Kunst, Imitation und Darstellung

1.2 Die neo-repräsentationale Theorie der Kunst

2. Was ist Darstellung?

2.1 Bildliche Darstellung

2.2 Traditionelle Theorien

2.3 Konventionalismus

2.4 Neo-Naturalismus

2.5 Arten der Darstellung

1. Kunst als Darstellung

In diesem ersten Teil des zweiten Themenabschnitts werden wir uns mit sogenannten "Darstellungstheorien der Kunst" beschäftigen, Theorien, die Kunst in erster Linie über den Begriff der 'Darstellung' definieren wollen.

1.1 Kunst, Imitation und Darstellung

Die wohl älteste Theorie der Kunst, die *Imitationstheorie*, geht auf Platon und Aristoteles zurück. Beide gingen davon aus, das Kunst (und dabei meinten sie in erster Linie die Dichtkunst und die Malerei) eine abbildende Funktion hat. Kunst besteht in der möglichst getreuen Wiedergabe der Realität.

Platons Ablehnung der Kunst

In Platons utopischem Entwurf eines Idealstaates wurden Künstler geächtet. Ihre Tätigkeiten sind mit ontologischer Minderwertigkeit gestraft.

Kunst als Imitation

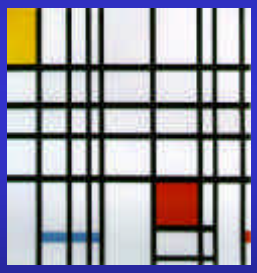
Aristoteles und Platon war wohl bewusst, dass es weit mehr Formen von Imitation gibt, als die der Kunst. Entsprechend muss man ihr Diktum als eine notwendige Bedingung auffassen:

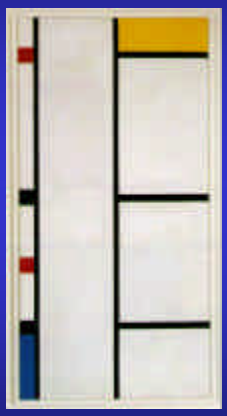
> x ist nur dann ein Kunstwerk, wenn es eine Imitation ist.

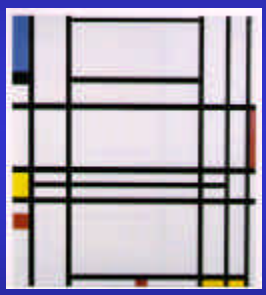
Notwendige Bedingung – zu "eng"

Wie wir uns erinnern, kritisiert man notwendige Bedingungen, wenn sie "zu eng" sind, d.h. wenn sie Fälle, die wir klarerweise als Kunstwerke ansehen würden, ausschließen. In der modernen Kunst finden wir Fälle, die sicherlich nicht als "Imitationen" bezeichnet werden können.

Gegenbeispiele







Abstrakte Kunst

Bilder der abstrakten Kunst, seien sie nun von Mondrian oder Yves Klein, können sicherlich nicht als 'Imitationen' bezeichnet werden. Die heutige Kunstwelt falsifiziert also Platons und Aristoteles' notwendige Bedingung, da sie einfach zu viele Ausnahmen hätte.

Der wahre Kern

Natürlich war diese Theorie im alten Griechenland plausibler, da dort in der Tat ein größerer Teil der Kunst als eine Imitation interpretiert werden konnte. Die Imitationstheorie hatte außerdem eine wichtige historische Funktion: Imitation war das erste Gruppierungsprinzip dessen, was wir heute alles unter 'Kunst' verstehen.

Der wahre Kern und der volle Zirkel 1

Charles Batteux verfasst 1747 seinen Text "[Les] beaux-arts réduits à un même principe" was von Johann Adolf Schlegel übersetzt wurde als "*Einschraenkung der schönen Künste auf einen einzigen Grundsatz*". In dieser Arbeit wird eine Gruppierung vorgenommen, die sich historisch durchhalten soll: Malerei, Bildhauerei, Tanz, Musik, Dichtkunst und Theater gehören zu den schönen Künsten, was sie zusammenhält ist ein einziges Prinzip: Imitation.

Der wahre Kern und der volle Zirkel 2

Historische Erkenntnisse wie dieses machen dem Philosophen das Leben schwer: Gewöhnlich schliessen wir *unum nomen, unum nominatum*. Jetzt wissen wir, dass *unum nomen* historisch auf einer Gruppierung beruht, dessen Gruppierungsprinzip wir schon abgelehnt haben. Wie vielversprechend kann da die weitere Suche nach einem neuen *unum nominatum* schon sein?

Empirische Adäquatheit

Die Imitationstheorie hatte freilich auch zu ihrer Zeit Schwierigkeiten: Zwar gab es keine abstrakte Kunst (die Problem bereitet hätte), aber es gab schliesslich die Musik, die als Imitation der menschlichen Stimme uminterpretiert werden musste, um zur Theorie zu passen.

Explanatoriness

Ein weiteres Problem der Imitationstheorie war auch immer schon ihre geringe explanative Kraft. Platon selbst bemerkt im *Staat*, dass Künstler genau so gut mit Spiegeln durch die Welt laufen könnten, wenn ihr Ziel in der Imitation bestünde. Die Imitationstheorie kann kaum erklären, warum Kunst für uns wertvoll ist.

Unterschiede zwischen Arten der Darstellung

Von einem Bild, einer Skulptur oder einem Theaterstück zu sagen, dass es in gewisser Weise die Realität imitiert, mag ja noch einsichtig sein. Aber was an einem Roman "imitiert" denn was in der Realität? Wörter ähneln einfach nicht ihren Referenten.

Darstellung statt Imitation

Ein erster Rettungsversuch der Imitationstheorie besteht darin, an Stelle von 'Imitation' besser von 'Darstellung' zu reden. Mondrians Werke sind zwar abstrakt aber darstellend, Romane ähneln zwar keinen Personen, die in ihnen enthaltenen Beschreibungen stellen sie aber dar. Die Darstellungstheorie könnte so lauten:

Darstellungstheorie der Kunst

x stellt *y* dar gdw (1) es jemanden gibt, der intendiert, dass *x* für *y* steht, und (2) das Publikum realisiert, dass es intendiert ist, dass *x* für *y* steht.

Gegenbeispiele

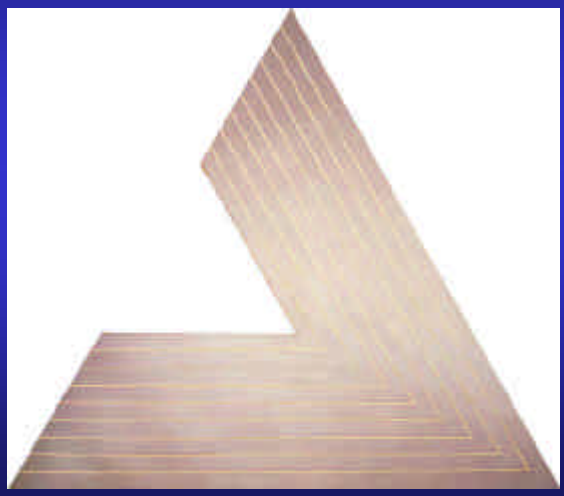
Die wohl wichtigsten Gegenbeispiele kommen sämtlich aus der "konkreten" Kunst. (Zumindest fällt es mir schwer Carrolls Gegenbeispiele aus der Architektur überzeugend zu finden).

Konkrete Kunst – Barnett Newman

Konkrete Kunst – Jackson Pollock

Konkrete Kunst – Jasper Johns

Konkrete Kunst – Frank Stella



Konkrete Kunst – Frank Stella

Die Neo-Darstellungstheorie der Kunst

Eine mit der Darstellungstheorie in etwa verwandte Theorie ist die sog. "Neo-Darstellungstheorie". Sie wird in erster Linie mit Arthur C. Danto verbunden. Kurz gesagt behauptet sie:

> *x* ist nur dann ein Kunstwerk, wenn es über etwas ist.

Die Neo-Darstellungstheorie der Kunst heute

Ausgewalzt und auf den neuesten Stand gebracht behauptet sie nun folgendes:

> Wenn *x* ein Kunstwerk ist, dann (i) ist *x* über etwas (about something) und (ii) beinhaltet seine Bedeutung (embodies its meaning). (ii) bedeutet hierbei soviel, als dass *x* als eine angemessene Art der Präsentation für das intendiert ist, worüber es ist.

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 1:

"Die Israeliten durchqueren das Rote Meer."

(Israeliten sind – laut Künstler – schon vorbeigezogen, und die Ägypter sind ertrunken)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 2:

"Kierkegaards Stimmung."

(Bild der Stimmung Kierkegaards beim Anblick von Objekt 1)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 3:

"Red Square."

(ein geistreiches Stück Moskauer Landschaft)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 4:

"Red Square."

(minimalistisches Musterbeispiel geometrischer Kunst)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 5:

"Nirwana."

(beruht auf dem Wissen des Künstlers, dass die Ordnung des Nirwana und des Samsara identisch sind, und dass die Samsara-Welt von ihren Verächtern "rote Wüste" genannt wird)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 6:

"rotes Tischtuch."

(gemalt von einem verbitterten Matisse-Schüler)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 7:

(von Giorgione bleirot grundierte Leinwand – Girgione starb leider bevor er das Werk vollenden konnte)

Dantos Problem
Die Galerie der roten Vierecke

Objekt 8:

(irgendeine rote Fläche)

Moderne Kunst

Moderne Kunstwerke sind seit den *Readymades* von Duchamp und den *Brillo-Boxen* von Warhol optisch nicht mehr von irgendwelchen Gegenständen zu unterscheiden. Worin kann dann aber ihr besonderer Kunstwerkcharakter noch bestehen? Was unterscheidet die Kunstwerke in der Galerie der roten Vierecke von den letzten beiden Objekten?

Readymades – Marcel Duchamp

Brillo Boxes – Andy Warhol

Fountain vs. Urinal

Ein deutlicher Unterschied scheint eben darin zu bestehen, dass Duchamps Werk interpretiert werden kann, während ein gewöhnliches Urinal nicht interpretiert werden kann. *Fountain* ist über die Kunstwelt oder über etwas anderes, ein Urinal ist über gar nichts.

Das Standardargument für die Neo-Darstellungstheorie

1. Alle Kunstwerke bedürfen der Interpretation.
2. Wenn etwas der Interpretation bedarf, muss es über etwas sein.
3. Folglich sind alle Kunstwerke über etwas.

Kritik an der Neo-Darstellungstheorie

Eine mögliche Kritik an Dantos Theorie, die mir passender zu sein scheint, als Carrolls Suche nach Kunstwerken, die über gar nichts sind, ist Folgendes: Eine notwendige Bedingung kann immer nur bedingt erklären, warum Kunstwerke anders sind als andere Gegenstände, nämlich dann, wenn die anderen Gegenstände (die man als Problemfälle ansieht (echte Brillo-Boxen, echte Urinale)) diese notwendige Eigenschaft nicht haben. Brillo Boxen (zumindest) sind aber über etwas (Amerikanische Sauberkeit) und beinhalten ihre Bedeutung in ihrer Aufmachung. Damit kann Danto zumindest eins seiner eigenen Probleme nicht lösen.

2. Was ist Darstellung?

Nachdem wir uns nun verschiedene Versuche angeschaut haben, 'Kunst' über den Begriff der Darstellung (bzw. der Repräsentation zu definieren, wollen wir nun 'Darstellung' selber etwas näher betrachten.

Gliederung

2.1 Bildliche Darstellung
2.2 Traditionelle Theorien
2.3 Konventionalismus
2.4 Neo-Naturalismus
2.5 Arten der Darstellung

2.1 Bildliche Darstellung

Bildliche Darstellung ist der Standardfall dessen, was wir in der Regel unter Darstellung verstehen. Wir wollen uns daher zunächst auf diesen Fall konzentrieren, bei dem Bilder oder visuell wahrnehmbare Gegenstände etwas anderes bildlich darstellen.

Übertragbarkeit

Es ist zu vermuten, dass zwei Gegenstände in einer (nun zu spezifizierenden) Relation zueinander stehen, wenn der eine den anderen darstellt. Falls man diese Relation für den Fall der bildlichen Darstellung identifizieren könnte, könnte man diese Relation für andere Fälle der Darstellung (nicht-bildliche Darstellung) eventuell übertragen.

2.2 Traditionelle Theorien

Die beiden Klassiker, die im Bereich der Darstellungstheorie zunächst untersucht werden müssen, sind die "Ähnlichkeitstheorie" und die "Illusionstheorie".

Ähnlichkeitstheorie

x stellt *y* dar gdw *x* *y* ähnlich ist.

Illusionstheorie

x stellt *y* dar gdw *x* die Illusion von *y* beim Betrachter hervorruft.

Kombinierte Version

x stellt *y* dar gdw *x* die Illusion von *y* durch seine Ähnlichkeit mit *y* beim Betrachter hervorruft.

Kritik der Ähnlichkeitstheorie

x stellt *y* dar gdw *x y* ähnlich ist.

Diese Theorie gibt sowohl hinreichende wie auch notwendige Bedingungen für Darstellung an. Betrachten wir zunächst, ob Ähnlichkeit eine hinreichende Bedingung für Darstellung ist.

Wenn x y ähnlich ist, dann stellt x y dar.

Es gibt mehrere Gründe, weshalb die hinreichende Bedingung abzulehnen ist. Zunächst ist die Bedingung deutlich zu weit: zwei ähnliche Automobile desselben Typs repräsentieren sich nicht wechselseitig. Gleiches gilt für eineiigie Zwillinge.

Die Logik der Ähnlichkeitsrelation

Die Ähnlichkeitsrelation ist reflexiv und symmetrisch, die Darstellungsrelation ist keins von beidem!

Reflexivität der Ähnlichkeitsrelation

Für alle x , xRx.

Alles ist sich selbst ähnlich. Darstellung ist aber nicht reflexiv: mein Stift ist keine Darstellung von sich selber.

Symmetrie der Ähnlichkeitsrelation

xRy gdw yRx.

Wenn mein Stift einem anderen Stift ähnelt, dann ähnelt der andere Stift wiederum meinem. Ein Gemälde Napoleons, das Napoleon aufgrund seiner Ähnlichkeit mit ihm bildlich darstellt, wird aber nicht von Napoleon selbst wiederum dargestellt.

Rettungsversuch 1

Dieser Problematik versucht man dadurch zu umgehen, dass man in die Ähnlichkeitstheorie eine zusätzliche Bedingung einführt. Etwa: x soll eine visuelle Gestaltung sein.

Wenn x, eine visuelle Gestaltung, y ähnlich ist, dann stellt x auch y dar.

Rettungsversuch 1 scheitert

Allerdings ist es so, dass jedes Bild fast jedem anderen Bild ähnlicher ist als dem, was es darstellt. Ein Bild von Nixon ist einem Bild von Clinton ähnlicher als das Bild von Nixon tatsächlich Nixon ähnlich ist. Das legt es nahe, auch für y eine Zusatzbedingung anzugeben:

Rettungsversuch 2

Wenn *x* eine visuelle Gestaltung ist, und *y* keine visuelle Gestaltung ist, und *x* ist *y* ähnlich, dann stellt *x* auch *y* dar.

Rettungsversuch 2 scheitert ebenfalls

Das wiederum schließt Fälle aus, die man aber klarerweise als Fälle bildlicher Darstellung haben will: ein Foto von Raphaels "Schule Athens" ist eine bildliche Darstellung eines Bildes. Sie würde aber durch unsere neue Definition ausgeschlossen. In gewisser Weise schießt die neue Einschränkung ganz offenbar über das Ziel hinaus.

Andere Richtung?

Da wir nun bei einer Untersuchung der Exklusivität der Definition angelangt sind, können wir diese Frage auch verallgemeinern: Gibt die Ähnlichkeitstheorie überhaupt notwendige Bedingungen an?

Wenn x y darstellt, ist x y ähnlich.

Dass möglichst hohe Ähnlichkeit eine notwendige Bedingung für möglichst realistische Darstellung sein soll, wird als Forderung absolut unklar, wenn man ein wenig in die Technik der Perspektive und die Möglichkeit der Repräsentation fiktiver Gegenstände blickt.

Perspektive 1

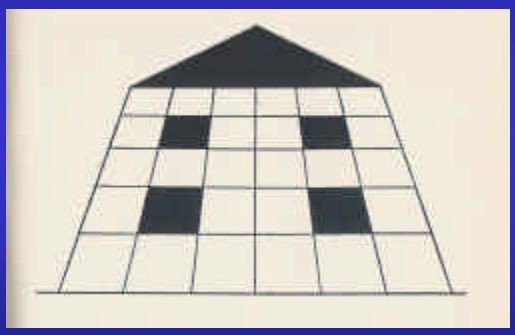
Es wird häufig darauf hingewiesen, dass (um ein realistisches Bild zu malen) der Künstler die Regeln der Perspektive beachten muss, welche sicherstellen, dass die Sinneswahrnehmungen beim Betrachten eines Bildes den Sinneswahrnehmungen beim Betrachten eines tatsächlichen Gegenstandes hinreichend ähnlich sind.

Perspektive 2

In der Tat (und so argumentiert Goodman) kann diese Korrespondenz der Wahrnehmung durch nichts etabliert werden (weil die entsprechenden anzunehmenden Idealbedingungen nie auftreten) und außerdem widersprechen die Regeln der Perspektive denen der Geometrie.

Perspektive 3

Prima Fussbodenbild – ziemlich schlecht als Fassade.



Perspektive 4

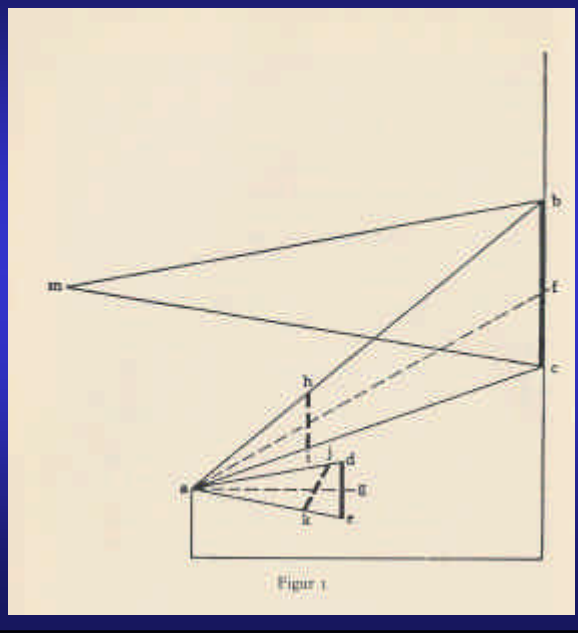
a = Betrachter

bc = Turmfassade

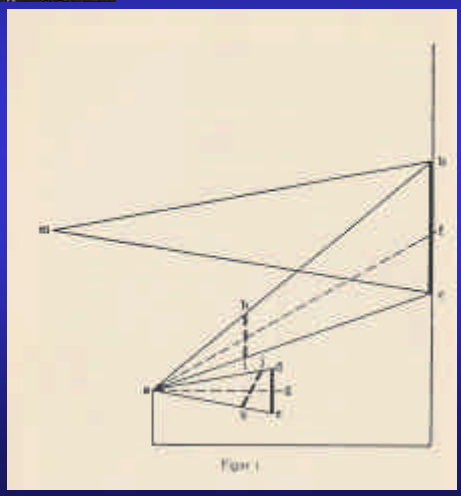
de = Bild (normale Hängung)

hi = Bild (höhere Hängung)

jk = Bild (schräge Hängung)

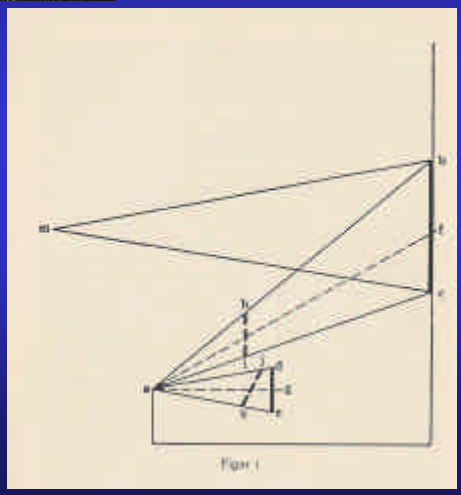


Perspektive 5



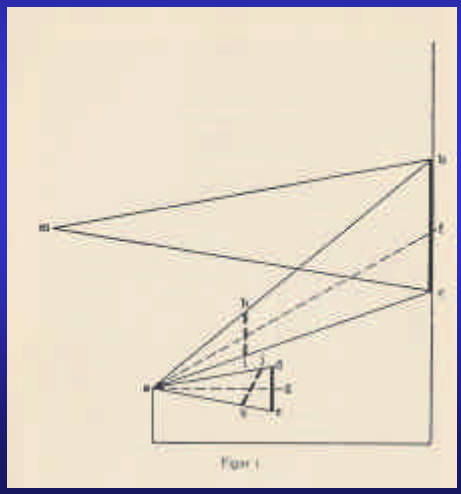
In dieser Abbildung befindet sich ein Beobachter auf ebener Erde mit dem Auge bei a; bei bc steht die Fassade eines Turmes oben auf einem Gebaäude; bei de befindet sich ein Bild der Turmfassade; es ist in Standardperspektive gezeichnet, und der Maßstab wurde so gewählt, dass Bild und Fassade unter den angegebenen Entfernungen gleiche Winkel von a aus bilden.

Perspektive 6



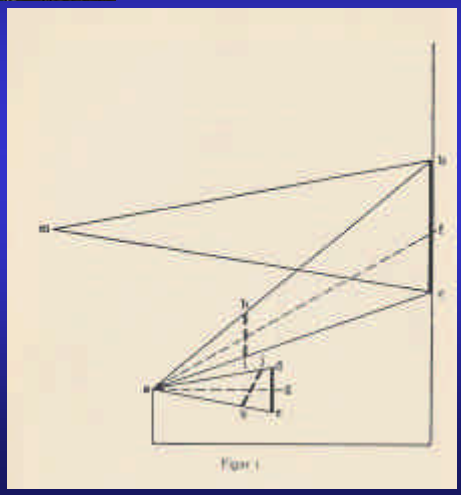
Die normale Sehlinie zum Turm ist af; viel höher oder tiefer zu schauen würde einen Teil der Turmfassade ausserhalb des Blickfeldes geraten oder unscharf erscheinen lassen. Ebenso ist ag die normale Sehlinie zum Bild. Obwohl nun Bild unfd Fassade parallel sind, steht die Linie ag senkrecht zum Bild, sodass vertikale Parallelen als Parallelen zum Auge projiziert werden.

Perspektive 7



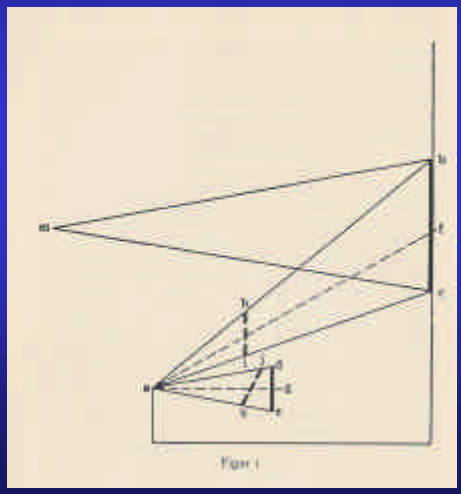
Die Linie af dagegen bildet einen Winkel zur Fassade, so dass dort vertikale Parallelen als nach oben konvergierend zum Auge projiziert werden. Wir könnten versuchen, Bild und Fassade einander entsprechende Bündel von Lichtstrahlen auf das Auge werfen zu lassen:

Perspektive 8



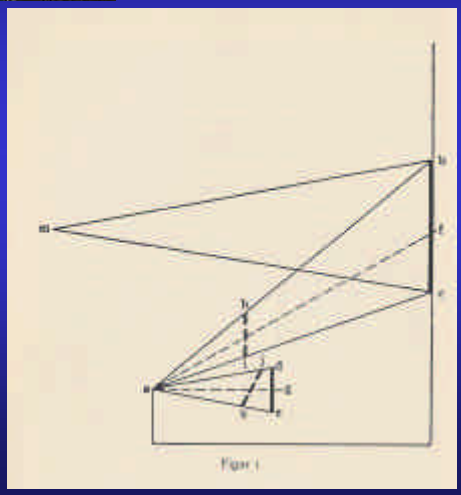
Entweder (i) indem wir das Bild nach oben in die Position hi bringen, oder (2) indem wir es in die Position jk neigen, oder (3) indem wir das Bild von a aus, den Turm dagegen von m aus, einige Stockwerke höher, betrachten. In den ersten Fällen ist der Maßstab für die lateralen (links-rechts) Dimensionen verkehrt, da das Bild dem auch dem Auge näher sein muss, um denselben Winkel zu bilden.

Perspektive 9



Viel bedeutsamer jedoch ist, dass von diesen drei Beobachtungsbedingungen keine auch nur annähernd normal ist. Gewöhnlich hängen wir Bilder nur wenig über Augenhöhe beziehungsweise neigen sie nicht drastisch mit dem unteren Ende auf uns zu; wir begeben uns auch nicht nach Belieben auf einen höheren Standort, um Türme in gerader Linie anschauen zu können.

Perspektive 10



Befinden sich Auge und Bild in normaler Position, dann ist das Bündel von Lichtstrahlen, das von dem in Standardperspektive gezeichneten Bild zum Auge gesandt wird, sehr verschieden von dem Bündel, das von der Fassade ausgesandt wird: die Regeln der Perspektive entsprechen nicht denen unserer natürlichen Wahrnehmung!

Skulptur

Diese Schwierigkeiten scheinen zunächst für Bilder spezifisch zu sein. Allerdings wird auch bei Skulpturen von "tatsächlichen" Proportionen abgewichen, um "richtiger" oder "realistischer" auszuschauen.

Fiktion

Außerdem gibt es Repräsentation ohne Denotation: Bilder von Einhörnern und Weihnachtsmännern, die gar nichts bezeichnen, aber nichtsdestotrotz bildliche Darstellungen sind. Mit wem oder was sollen sie ähnlich sein?

Illusionstheorie als Alternative?

Betrachten wir noch kurz den Kandidaten "Illusionstheorie":

> *x* stellt *y* dar gdw *x* die Illusion von *y* beim Betrachter hervorruft.

Trompe-l'oeil

Täuschungen sind selten und nicht gewollt

Zunächst ist zu sagen, dass solche Täuschungen in der Regel fast nie vorkommen. Die Illusionstheorie gibt also eine falsche Beschreibung unseres Umgangs mit Bildern.

Außerdem scheint Illusion nicht das zu sein, worauf es uns bei einem realistischen Bild gerade ankommt. Würden wir über den Unterschied zwischen Abbildung und Realität getäuscht, könnten wir gerade die Wahrheitsnähe eines Bildes nicht mehr so hoch schätzen.

2.3 Konventionalismus

Konventionalisten sind der Meinung, dass *Realismus* in der bildlichen Darstellung eine reine Frage von (kulturrelativen) Konventionen bildlicher Darstellung ist.

Beispiele 1

Beispiele 2

Beispiele 3

Beispiele 4

Beispiele 5

Nach einem Weilchen sagte ich leise zu Picasso, dass mir sein Bildnis von Gertrude Stein gut gefiele. Ja, sagte er, alle sagen, sie sehe nicht so aus, aber das ist völlig einerlei, denn mal wird sie so aussehen.

2.4 Neo-Naturalismus

Eine moderne Gegenauffassung zum Konventionalismus stellt der sog. "Neo-Naturalismus" dar, der im Vergleich mit dem Konventionalismus nicht die Schwierigkeiten beim Lesen neuer Darstellungsstile betont, sondern umgekehrt gerade die überraschende Leichtigkeit mit der solche "Transferleistungen " vonstatten gehen.

Neo-Naturalismus 1

Eine visuelle Gestaltung *x* stellt *y* nur dann bildlich dar, wenn (1) *x* die intendierte Kapazität hat, bei einem normalen Betrachter die Erinnerung an *y* durch simple Beobachtung zu verursachen (falls der Betrachter mit der Klasse von Dingen bekannt ist, zu der *y* gehört), und (2) der Betrachter *y* erinnert weil er (1) realisiert.

Neo-Naturalismus 2

Diese Definition des Neo-Naturalismus ist noch nicht ganz ausgereift, da ihr zufolge Gesichter oder Formen, die wir in Wolken oder Raufasertapeten wiedererkennen, bildliche Darstellungen sein müssten. Eine Verbesserung scheint jedoch leicht möglich:

Neo-Naturalismus 3

Eine visuelle Gestaltung *x* stellt *y* genau dann bildlich dar, wenn (1) *x* die intendierte Kapazität hat, bei einem normalen Betrachter die Erinnerung an *y* durch simple Beobachtung zu verursachen, (2) der relevante Betrachter *y* in *x* durch einfache Betrachtung erkennt, (3) *x* intendiert ist *y* zu denotieren, und (4) der relevante Betrachter realisiert, dass *x* intendiert ist, *y* zu denotieren.

Arten der Darstellung

Nach diesem Exkurs zum Darstellungsbegriff, können wir auf der Grundlage der getroffenen Unterscheidungen vier verschiedene Arten der Darstellung klassifizieren.

Nichtbedingte Darstellung

- Bei dieser Form der Darstellung werden die angeborenen Erinnerungsfähigkeiten des Publikums aktiviert. Die Merkmale anhand derer wir gewöhnlich Bäume als Bäume identifizieren, lassen uns auch hier ein Kunstwerk als Darstellung eines Baumes identifizieren.

Lexikalische Darstellung

- Um zu realisieren, daß $x\ y$ darstellt, muß der Betrachter den relevanten Code kennen. Wir finden häufig Symbole in der Kunst, deren Bedeutung wir nicht aus unserer alltäglichen Erfahrung wissen können (Heiligenschein).

Bedingte spezifische Darstellung

- In diesem Fall erkennt der Betrachter was dargestellt wird nur weil er weiß, was dargestellt werden soll. Für diese Fälle existiert aber kein Lexikon. (Z.B., wenn der Betrachter das Dargestellte auf einem Bild erst erkennt nachdem er den Bildtitel gelesen hat.)

Bedingte generische Darstellung

- In diesem Fall erkennt der Betrachter, daß *x* für *y* steht, weil er weiß, dass *irgendetwas* dargestellt werden soll.