

# Bildspiele

Oliver R. Scholz, Münster

Bilder sind in weitläufigere poetische und praktische sowie in soziale Zusammenhänge eingebettet: in Herstellungs- und Zeichenverwendungshandlungen, in soziale Praktiken und kulturelle Lebensformen. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, habe ich im Jahre 1988 den Terminus „Bildspiele“ eingeführt.<sup>1</sup> Diese Redeweise knüpft an Ludwig Wittgensteins Rede von „Zeichenspielen“ und „Sprachspielen“ an.

So ergibt sich zwanglos der folgende Aufbau meines Beitrags: (1) Im ersten Teil zeichne ich nach, wie Wittgenstein die Begriffe „Zeichenspiel“ und „Sprachspiel“ eingeführt und verwendet hat. (2) In einem zweiten Teil erläutere ich den Neologismus „Bildspiel“ und stelle eine Reihe von Thesen über Bildspiele auf. Dabei kommentiere ich ausgewählte Bildspiele und hybride Bild-Sprachspiele, die in Wittgensteins Schriften erwähnt werden. (3) Im Schlussteil erörtere ich beispielhaft Konsequenzen, die sich aus der Hinwendung zu Bildspielen für die systematische und historische Bildforschung und ihre Anwendungen ergeben.

## 1

### **Von den mathematischen Zeichenspielen zu den Sprachspielen**

Wittgenstein hat seit etwa 1929 den Vergleich der Mathematik mit Spielen und im Zusammenhang damit Redeweisen wie „Zeichenspiel“ und „Rechen spiel“ aufgegriffen, die unter Mathematikern bereits seit dem 19. Jahrhundert gebräuchlich waren. So hatte Carl Friedrich Gauß (1777–1855) schon 1831 mit Bezug auf einen Teilbereich der Mathematik den Ausdruck „Zeichen-

spiel“ verwendet (Gauß 1831, 175).<sup>2</sup> Zwischen 1870 und 1935 häuften sich dann die Vergleiche zwischen der Mathematik und geregelten Spielen. Besonders beliebt war der Vergleich mit dem Schachspiel. Die Spielvergleiche gehören zu einer ausgedehnten Debatte, in der es im Kern um die Frage ging, wie die Sprache der modernen Mathematik verstanden werden soll: „Die entscheidende Wende bestand dabei“, so der Mathematikhistoriker Moritz Epple, „in einer Verschiebung der Aufmerksamkeit vom Bereich der *Gegenstände* des mathematischen Wissens auf den Bereich des *mathematischen Handelns*.“ (Epple 1994, 114.)

Wittgenstein kannte den Vergleich zwischen der Mathematik und Spielen aus mindestens<sup>3</sup> zwei Quellen: zum einen aus Gottlob Freges *Grundgesetze der Arithmetik*, zum anderen aus einem Aufsatz Hermann Weyls aus dem Jahre 1925 mit dem Titel „Die heutige Erkenntnislage in der Mathematik“ (Weyl 1927a). Frege sah den mathematischen Grundlagenstreit am Ende des 19. Jahrhunderts vor allem als einen Streit zwischen *formaler* und *inhaltlicher* Mathematik. Er selbst lehnte sowohl eine psychologische als auch eine formalistische Auffassung von Mathematik entschieden ab. Die Zahlen sind Frege zufolge weder subjektive Vorstellungen noch sinnlich wahrnehmbare Objekte, sondern nichtsinnliche, aber objektive Gegenstände.

Uns soll nur der Streit mit den Formalisten interessieren, da in diesem Zusammenhang der Spielvergleich wichtig wird. Zu den Vertretern des formalen Standpunkts gehörten u. a. Eduard Heine (1821–1881) und Johannes Karl Thomae (1840–1921). Letzterer erläutert:

Die formale Auffassung der Zahlen zieht sich bescheidenere Grenzen als die logische. Sie fragt nicht, was sind und was wollen die Zahlen, sondern sie fragt, was braucht man von den Zahlen in der Arithmetik. Die Arithmetik ist nun für die formale Auffassung ein Spiel mit Zeichen, die man wohl leere nennt, womit man sagen will, dass ihnen (im Rechenspiel) kein anderer Inhalt zukommt, als der, der ihnen in Bezug auf ihr Verhalten gegenüber gewissen Verknüpfungsregeln (Spielregeln) beigelegt wird. Aehnlich bedient sich der Schachspieler seiner Figuren, er legt ihnen gewisse Eigenschaften bei, die ihr Verhalten im Spiel bedingen, und die Figuren sind nur das äussere Zeichen für dies Verhalten. (Thomae 1898, Abschnitt 1; zitiert bei Frege 1903, 97)

Um den formalen Standpunkt zu parodieren und so ad absurdum zu führen, buchstabierte Frege den Spielvergleich in den *Grundgesetzen* in großem

Detail aus, insbesondere sehr viel gründlicher, als seine frühen Vertreter dies getan hatten. Obgleich es sein erklärtes Ziel war, die formale Arithmetik für immer zu vernichten, leistete Frege so unfreiwillig wichtige Vorarbeiten für spätere Vertreter des Formalismus wie David Hilbert (1862–1943) oder Leopold Löwenheim (1878–1957). Und auch der 1929 zur Philosophie zurückgekehrte Wittgenstein, der nach einer sorgfältigen Metakritik der Fregeschen Kritik zu dem differenzierten Urteil gelangte „Etwas am Formalismus ist richtig und etwas ist falsch“ (Wittgenstein 1967, 103), entnahm der Formalismus-Diskussion bedeutende Anregungen für seine weitere intellektuelle Entwicklung (vgl. Kienzler 1997, 199–229). Insbesondere der Begriff des Sprachspiels und die Betonung der Bedeutung von Regeln nehmen hier ihren Ausgang (Scholz 2001).

Zur Zeit von Wittgensteins Rückkehr zur Philosophie hatte sich der Grundlagenstreit in der Mathematik in mehrfacher Hinsicht gewandelt, nämlich: verschärft und kompliziert. Es standen sich jetzt mindestens drei Positionen gegenüber: der *Logizismus* (Gottlob Frege, Bertrand Russell, Alfred North Whitehead, Alonzo Church, Rudolf Carnap), der *Formalismus* (David Hilbert, Leopold Loewenheim) und der *Intuitionismus* (Henri Poincaré, L. E. J. Brouwer, Arend Heyting, Hermann Weyl). Auf der II. Tagung für Erkenntnislehre der exakten Wissenschaften in Königsberg vertraten Carnap den Logizismus, John von Neumann den Formalismus und Heyting den Intuitionismus. Als vierte Auffassung war „der Standpunkt Wittgensteins“ im Programm vorgesehen.

Friedrich Waismann sollte im September 1930 auf der Tagung Wittgensteins Philosophie der Mathematik vorstellen. Zur Vorbereitung lasen Waismann, Schlick und Wittgenstein Texte von Hermann Weyl und Gottlob Frege; und Wittgenstein erläuterte ausführlich, „was in Königsberg zu sagen wäre“ (Wittgenstein 1967, 102.). Von Hermann Weyl las man den Forschungsbericht „Die heutige Erkenntnislage in der Mathematik“ (1925). Dort heißt es in dem Abschnitt über Hilberts symbolische Mathematik unter anderem:

Um aber den Nachweis der Widerspruchslosigkeit zu erbringen, muß er [= Hilbert] die Mathematik zunächst ›*formalisieren*‹. [...] Die Sätze werden zu bedeutungslosen, aus Zeichen aufgebauten Figuren, die Mathematik ist nicht mehr Erkenntnis, sondern ein durch gewisse Konventionen geregeltes *Formelspiel*, durchaus vergleichbar dem Schachspiel. Den Steinen des Schachspiels entspricht ein beschränkter Vorrat an *Zeichen* in der Mathematik, einer beliebigen

Aufstellung der Steine auf dem Brett die Zusammenstellung der Zeichen zu einer *Formel*. [...] (Weyl 1927a, 24f.)

Wittgenstein setzt sich mit Weyls, vor allem aber mit Freges kritischer Rekonstruktion des Formalismus auseinander. Dabei gelangt er zu dem Ergebnis:

Etwas am Formalismus ist richtig und etwas ist falsch./ Die Wahrheit am Formalismus ist die, dass sich jede Syntax als ein System von Spielregeln auffassen lässt. (Wittgenstein 1967, 103)

Frege hatte nach Wittgensteins Ansicht die theoretischen Optionen falsch dargestellt und deshalb nicht gesehen, was am Formalismus berechtigt ist:

Für Frege stand die Alternative so: Entweder wir haben es mit den Tintenstrichen auf dem Papier zu tun, oder diese Tintenstriche sind Zeichen von etwas, und das, was sie vertreten, ist ihre Bedeutung. Dass diese Alternative nicht richtig ist, zeigt gerade das Schachspiel: Hier haben wir es nicht mit den Holzfiguren zu tun, und dennoch vertreten die Figuren nichts, sie haben in Freges Sinn keine Bedeutung. Es gibt eben noch etwas drittes, die Zeichen können verwendet werden wie im Spiel. (Wittgenstein 1967, 105)

Für die folgenden Ausführungen ist es wichtig, sich zwei Dinge vor Augen zu halten: (i) dass es sich hier um einen Vergleich handelt; dass es also nicht darum geht, die Mathematik wörtlich unter den Begriff „Spiel“ zu subsumieren, sondern darum, auf erhellende Analogien zwischen der mathematischen Praxis und Spielen aufmerksam zu machen; (ii) dass es einen großen Unterschied macht, ob die Mathematik mit dem Schachspiel oder mit Spielen im allgemeinen verglichen werden soll.

Zu den Analogien zwischen Schachspiel und Arithmetik, die von Frege, Weyl und Wittgenstein diskutiert werden, gehören:

Schachfigur (Stein) – *Zeichen*;  
 Stellung – *Formel*;  
 spielgerechte Stellung – *beweisbare Formel*;  
 Mattstellung – *Formel, die man beweisen möchte*;  
 Zugregeln – *Schlussregeln* (allgemeiner: *Gebrauchsregeln*).

Von diesen Analogien bleibt freilich nur ein kleiner Teil übrig, wenn der Vergleich auf Spiele im allgemeinen ausgedehnt wird. Mit den Worten Wittgensteins: „Das Wesentliche sind die Regeln, die für das Gebilde gelten.“ (Wittgenstein 1967, 105) Genauer: Die Gesamtheit der Gebrauchsregeln bestimmen den logischen Ort der Spielfigur bzw. die Bedeutung des mathematischen Zeichens (Wittgenstein 1967, 104).

Wittgenstein hat den Vergleich auf beiden Seiten ausgeweitet: auf der einen Seite von der Arithmetik auf die gesamte Mathematik und schließlich auf jede Art von syntaktischem Kalkül, auf der anderen Seite vom Schachspiel auf alle Arten von Spielen.<sup>4</sup> Mit dieser Ausweitung auf alle Spiele geht ein Übergang von dem Modell der Sprache als eines Kalküls nach strengen Regeln zu dem offeneren Sprachspiel-Modell einher. Das Sprachspiel-Modell kann durch die folgenden Thesen charakterisiert werden:

[SpSp 1] *Zeichen-Tätigkeit-Verflechtung*: Die Verwendung von sprachlichen Zeichen ist mit anderen menschlichen Tätigkeiten verflochten oder verwoben.

[SpSp 2] *Semantischer Holismus*: Wörter und Sätze sind in regelhafter und semantisch relevanter Weise in Sprachspiele und Lebensformen eingebettet. Etwas ausführlicher: Wörter und Sätze sind erstens in regelhafter und semantisch relevanter Weise in den engeren Handlungszusammenhang der Zeichenverwendungssituation (das jeweilige Sprachspiel) und zweitens in die kulturellen Lebensformen der jeweiligen Sprachgemeinschaft eingebettet.

[SpSp 3] *Verstehen*: Zeichenverstehen ist praktische Regelkenntnis. Um die Zeichen zu verstehen, muss man (a) erstens die Regeln kennen, nach denen sich bemisst, unter welchen Umständen die Äußerung des Zeichens (in der Sprachgemeinschaft) als korrekte Verwendung gilt und welche Verhaltensweisen als korrekte Reaktionen oder Anschlusshandlungen gelten; (b) zweitens muss man mit der Lebensform vertraut sein, zu der die Sprachspiele gehören.

Zusätzlich vertritt Wittgenstein eine anti-platonistische und anti-essentialistische These, derzufolge keine Notwendigkeit besteht, ein einheitliches Wesen der Sprache anzunehmen. Positiv ausgedrückt:

[SpSp 4] *Anti-Essentialismus*: Es gibt eine große Mannigfaltigkeit von Sprachspielen. Die Sprachspiele bilden eine Familie; sie sind untereinander lediglich durch Familienähnlichkeiten verbunden (vgl. Wittgenstein 1960, §§ 65–71).

## 2

**Bildspiele**

Was hat dies alles nun aber mit *Bildern* zu tun? Was kann man aus Wittgensteins Untersuchungen zur Mathematik und zur Sprache über *Bilder* lernen?

Traditionelle Bildtheorien waren zumeist auf einzelne, kontextuell isolierte Bilder und auf die Relation zwischen Bild und Abgebildetem konzentriert. Dieser Fokus ging einher mit der Beschränkung auf Bilder, deren Funktion es ist, etwas zuvor Gegebenes – eine Person, eine Konfiguration von Dingen oder ein Ereignis – möglichst realistisch darzustellen. (Allenfalls ein moderates Maß von Idealisierung oder Abstraktion wurde eingeräumt.) Die Beziehung zwischen Bild und Abgebildetem wurde als eine direkte Nachahmungs- oder Ähnlichkeitsbeziehung aufgefasst. Das Verstehen eines Bildes reduziert sich dieser Vorstellung zufolge darauf, diese Ähnlichkeit zu erfassen.<sup>5</sup>

Dieses traditionelle Verständnis, das bis heute zahlreiche glühende Anhänger findet, vermag es weder den Eigenschaften und Funktionen aller Bilder, noch dem Verstehen von Bildern gerecht zu werden. Der Begriff des Bildspiels kann uns als heuristisches Mittel dienen, um einem adäquateren Verständnis von Bildern und ihrem Verhältnis zur Wirklichkeit und zur menschlichen Praxis den Weg zu bahnen. In diesem Teil möchte ich darum den Bildspiel-Begriff erläutern und Grundzüge einer Gebrauchstheorie des Bildes in Form von Thesen umreißen.<sup>6</sup>

Wann wird etwas als Bild verwendet? Da es natürlich um den für die Bildbewandtnis relevanten Gebrauch geht, können von Beginn an wichtige Einschränkungen festgehalten werden. Bilder sind Gegenstände mit zahlreichen Eigenschaften, die sie für mehr als einen Zweck brauchbar machen. Benutze ich ein Gemälde von der Rückseite her als Fußabtreter, so gebrauche ich es offenbar nicht als bildliche Darstellung; bei dieser Verwendung dient das Gemälde nicht einmal als Zeichen. Benutze ich das Portrait meines Großvaters bei einem Umzug, um zu markieren, wo ein bestimmtes Möbelstück später aufgestellt werden soll, so verwende ich das Gemälde zwar in einer Ad-hoc-Manier als Zeichen, aber nicht als Zeichen in einem bildlichen Zeichensystem, erst recht nicht als Bild meines Großvaters. Es kann also, wie solche Beispiele zeigen, nicht um den Gebrauch zu jedem beliebigen Zweck und nicht einmal um jeden zeichenhaften Gebrauch gehen.

Was jedoch zeichnet den Gebrauch als *Bild* aus? In meinem Buch *Bild, Darstellung, Zeichen* habe ich – im Anschluss einerseits an Wittgenstein,

andererseits an Nelson Goodman (Goodman <sup>2</sup>1976) – die folgende partielle Explikation vorgeschlagen:

(B) Ein Gegenstand  $x$  – in der Regel ein Artefakt – ist nur dann ein Bild in einer bestimmten Gruppe  $G$ , wenn es in  $G$  als richtig gilt,  $x$  als Element eines analogen, d. h. syntaktisch dichten, und relativ vollen Zeichensystems, das eine stetige Korrelation mit einem zugeordneten Gegenstandsbereich ermöglicht (vgl. Bach 1970), im Rahmen von bestimmten sozial geregelten Zeichenspielen zu verwenden und zu verstehen.

Bilder werden, auch wenn sie tatsächlich *als Bilder* gebraucht werden, zu vielen verschiedenen Zwecken und in den verschiedenartigsten Tätigkeitszusammenhängen verwendet.<sup>7</sup> Darauf hatte schon Bernard Bolzano in seiner *Wissenschaftslehre* hingewiesen (Bolzano 1838, § 52). Wittgenstein wollte, wie wir sahen, mit dem Ausdruck „Sprachspiel“ die regelhafte Einbettung sprachlicher Zeichen in den engeren und weiteren Handlungszusammenhang der Zeichenverwendung hervorheben; mit demselben Recht kann man den Ausdruck „Bildspiel“ einführen, um eine entsprechende Einbettung der Bildzeichen herauszustellen. Alles deutet darauf hin, dass dies im Sinne Wittgensteins gewesen wäre.

Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang, dass Wittgenstein in der bekannten Beispielliste, an welcher der Leser sich die „Mannigfaltigkeit der Sprachspiele“ vor Augen führen soll, u. a. aufführt: „[...] Herstellen eines Gegenstandes nach einer Beschreibung (Zeichnung)“. (Wittgenstein 1960, § 23) Dem Sprachspiel „Herstellen eines Gegenstandes nach einer Beschreibung“ entspricht hier ein in Klammern genanntes Bildspiel: Herstellen eines Gegenstandes nach einer Zeichnung.

Verweilen wir kurz bei diesem Beispiel. Zu der Mannigfaltigkeit der Bildspiele gehört es, wie das Beispiel zeigt, dass Bilder keineswegs nur zum Wiedergeben von schon vorhandenen Dingen oder Personen gebraucht werden. In anderen Fällen ist das Bild zuerst da; und der Gegenstand wird nach der Zeichnung erst hergestellt. Dies ist bei allen entwerfenden Bildern der Fall, ob es sich um einen Architekturentwurf oder um den Entwurf für ein Kleid handelt.

[BiSp 5] *Welt-auf-Bild*: Es gibt Bildspiele mit Welt-auf-Bild-Ausrichtung. Neben Entwürfen haben z. B. auch bildliche Anleitungen, die zeigen, wie man etwas tun soll, Welt-auf-Bild-Ausrichtung (Scholz 2009).<sup>8</sup>

In dem schon zitierten § 23 erwähnt Wittgenstein auch noch das „Darstellen der Ergebnisse eines Experiments durch Tabellen und Diagramme“. Insofern als Diagramme bildliche Züge aufweisen (Scholz 2004, 127–129), kann auch das Darstellen der Ergebnisse eines Experiments durch ein Diagramm als Bildspiel aufgefasst werden. Das Diagramm versucht dabei Eigenschaften und Relationen der Wirklichkeit wiederzugeben. Hier haben wir also ein Zeichenspiel mit Zeichen-auf-Welt-Ausrichtung.

[BiSp 6] *Bild-auf-Welt*: Es gibt Bildspiele mit Bild-auf-Welt-Ausrichtung. Im *Braunen Buch* werden zahlreiche Sprach- und Bildspiele im Zusammenhang beschrieben; und in den Bemerkungen zu den Grundlagen der Mathematik bedient sich Wittgenstein selbst des Ausdrucks „Zeichenspiel“ (Wittgenstein 1974, 257ff.).

Wie werden Bilder nun im einzelnen verwendet? Es sind die Arten von Tätigkeiten zu untersuchen, bei denen ein Gebilde als Bild verwendet wird. Dabei sind mehr Akteure und Tätigkeiten zu beachten, als in traditionellen Bildtheorien üblich ist:

- Auftraggeber;
- Bildhersteller (Maler; Zeichner; Photograph; etc.);
- Bildinszenierer, die über die Anbringung der Bilder (etc.) entscheiden;
- Bildnutzer;
- Bildbetrachter.

Der Entstehungszusammenhang und der Verwendungszusammenhang sind bei Bildern weitgehend unabhängig voneinander. So brauchen die Personen, welche das Bild verwenden, nicht dieselben zu sein wie die, welche es gemalt oder gezeichnet haben; und auch die Zwecke und Absichten brauchen nicht übereinzustimmen. Außerdem kann man unter bestimmten Umständen Gegenstände als Bilder verwenden, die niemand hergestellt hat. Grundsätzlich ist nicht entscheidend, wie ein Gebilde entstanden ist, sondern wie wir damit umgehen, wie wir es verwenden und verstehen.

Wie die meisten Sprachtheorien die Vielfalt der Sprachspiele nicht gewürdigt haben, so haben viele traditionelle Theorien des Bildes die Verschiedenartigkeit der Bildspiele zu wenig berücksichtigt. Empirisch angemessene Bildtheorien müssen jedoch einer Allgemeinheit- und Diversitätsbedingung genügen (vgl. Lopes 1996, 8 ff.; Scholz 2004, 16), die sich grob folgendermaßen formulieren lässt:

(AD-B) Eine Bildtheorie T1 ist ceteris paribus inhaltlich adäquater als eine Bildtheorie T2, wenn T1 mehr von dem vortheoretischen Anwendungsbereich des Bildbegriffs erfassen kann als T2.

Zählen wir vor diesem Hintergrund einige Dinge auf, die man mit Bildern machen kann:<sup>9</sup>

- jemandem zeigen, wie etwas aussieht oder beschaffen ist;
- jemandem zeigen, wie etwas sein soll (bzw. nicht sein soll);
- jemandem zeigen, wie er oder sie etwas machen soll (bzw. nicht machen soll);
- nach einer Zeichnung etwas herstellen;
- die Gegenstände holen, die auf einem Bild zu sehen sind;
- zu dem Ort gehen, den das Bild zeigt;
- eine Person oder einen Gegenstand mithilfe eines Bildes suchen und identifizieren;
- vor etwas warnen;
- etwas gebieten, verbieten, etc.;
- für etwas werben;
- jemandem zeigen, wie man sich etwas vorstellt;
- in einer Reihe von Bildern, den Gang eines Geschehens (z.B. einer Schlacht) festhalten;
- Gott und Heilige verehren;
- weltliche und kirchliche Fürsten verherrlichen; usw.

Darüber hinaus gibt es eine Reihe von „Zeichenspielen“, bei denen Bilder und Sprache gemeinsam eine Rolle spielen, beispielsweise:

- ein Bild beschreiben;
- nach einer Beschreibung ein Bild malen;
- für ein Bild einen Titel finden;
- zu einem Bild eine passende Geschichte erfinden;
- eine Geschichte mit Bildern illustrieren; usw.

Halten wir in Thesenform fest:

[BiSp 4] Es gibt eine große Mannigfaltigkeit von Bildspielen. Die Bildspiele bilden eine Familie; sie sind untereinander durch Familienähnlichkeiten verbunden.

Zu einem beträchtlichen Teil der Bildspiele gehören Tätigkeiten, welche man als kommunikative Handlungen bezeichnen kann. Wenn man mit einem

Bild eine kommunikative Handlung vollziehen will, so muss man es zunächst auf die eine oder andere Weise in einer Kommunikationssituation ins Spiel bringen. Bisweilen zeichnet man unmittelbar vor den Augen des Adressaten etwas, zum Beispiel eine bildliche Wegbeschreibung. Häufig wird man jedoch erst das fertige Bild vorzeigen. Manchmal wird das Bild an einer Stelle in der Absicht angebracht, dass ein bestimmter Adressatenkreis auf es stoßen möge. So hängt man Bilder an bestimmten Plätzen auf, klebt sie an Litfasssäulen an, setzt sie in Texte ein und dergleichen mehr. Indem man ein Bild auf solche Weise in bestimmten Umgebungen einsetzt, vollzieht man typischerweise eine Handlung mit einer bestimmten kommunikativen Rolle. Indem man beispielsweise am Gartenzaun das Bild eines Hundes mit gebleckten Zähnen anbringt, warnt man vor dem hauseigenen bissigen Hund. Diese Warnung durch das Bild kann durch eine verbale Warnung unterstützt werden; offenkundig ist so etwas aber in vielen Fällen gar nicht notwendig. Derartige Verwendungen von Bildern zeitigen charakteristische konventionale Folgen und nicht-konventionale Wirkungen. Die Warnung vor dem Hunde durch das Bild hat beispielsweise die konventionale Folge, dass der Besitzer des Hundes nicht dafür verantwortlich ist, dass jemandem durch selbstverschuldete Nichtbeachtung der Warnung ein Schaden entsteht. Eine nicht-konventionale Wirkung könnte darin bestehen, dass jemand einen Bogen um das Gelände macht, auf dem der Hund herumläuft.

Vermutlich stimmen die Regeln für die sowohl mit sprachlichen Äußerungen als auch mit dem Anwenden von Bildern vollziehbaren Akte, etwa für Warnungen mit Worten und Warnungen mit Bildern, im wesentlichen überein. Sprechakttheoretiker haben von Anfang an betont, dass man nicht nur mit verbalen Mitteln warnen, befehlen, etc. kann. Austin rechnet solche Handlungen sogar unter die illokutionären Akte (Austin 1962, 118). Das hat einige Autoren dazu ermutigt, von „pictorial illocutionary acts“ zu sprechen (Kjörup 1974, 1978). Um dieses Oxymoron zu vermeiden, bedienen wir uns lieber der Ausdrücke „Bildakt“ bzw. spezieller: „kommunikative Handlung mit Bildern“.

Was man mit einem Bild machen kann, ist durch seine Beschaffenheit nicht für alle Zeit festgelegt. Insbesondere kann ein und derselbe Bildträger bei verschiedenen Gelegenheiten in verschiedenen kommunikativen Rollen verwendet werden. So kann ein Hundebild einmal gebraucht werden, um vor einem Hund zu warnen, in einer anderen Situation, um mitzuteilen, wie ein bestimmter Hund aussieht, ein drittes Mal, um einen Hund als Wachhund zu empfehlen (vgl. Novitz 1977, 87).

Neben singulären Bildern wie Portraits gibt es Allgemeinbilder, d. h. generell denotierende Bildzeichen. Auch dieser Unterschied liegt nicht in den Bildträgern selbst, sondern ist bildspielabhängig.

[BiSp 7] *Singulär/Generell*: Ob ein Bild singulär oder generell bezeichnet, hängt von dem Bildspiel ab, in dem das Bild gebraucht wird.

Obwohl durch die Beschaffenheit des Bildes eine Verwendung als generelles Zeichen nahegelegt werden kann, legen die Bildeigenschaften alleine nicht fest, ob singulär oder generell Bezug genommen wird. (Allenfalls gelten Faustregeln der folgenden Art: Je schematischer und detailärmer ein Bild ist, desto eher wird man geneigt sein, es als Allgemeinbild zu verwenden und zu verstehen. Je detailreicher es ist, desto eher wird man dazu neigen, es als Portrait zu behandeln.) Grundsätzlich hindert nichts daran, dass ein und dasselbe Gebilde, welches nacheinander in zwei verschiedenen Umgebungen verwendet wird, einmal als Portrait, das andere Mal als Allgemeinbild fungiert. Denken wir beispielsweise an ein Pferdebild. Dem Maler möge ein bestimmtes Pferd X als Modell gedient haben. Der Besitzer des Pferdes, der das Bild in Auftrag gegeben hat, verwendet das Bild als Portrait seines Pferdes: Er betrachtet das Bild, um sich, wenn X abwesend ist, an das Pferd zu erinnern; zeigt es Gästen, um ihnen einen Eindruck zu geben, wie X aussieht; usw. Nehmen wir nun weiter an, der Bruder des Pferdebesitzers sei mit der Herausgabe einer Enzyklopädie betraut, in welcher die Begriffe, wo dies möglich ist, durch Bilder illustriert werden sollen. Der Herausgeber bittet seinen Bruder, ihm das Bild für den Artikel „Rappe“ zur Verfügung zu stellen. Das Bild kommt in die Enzyklopädie, unter ihm steht das Wort „Rappe“, links daneben der Eintrag „Rappe“. In dieser Umgebung wird das Bild eindeutig als generelles Symbol verwendet, das unterschiedslos alle Rappen bezeichnet.

### 3

#### **Anwendung: Die ersten Bildspiele**

Abschließend soll die Fruchtbarkeit, der heuristische und analytische Nutzen, des Bildspielbegriffs für die historische und systematische Bildforschung exemplarisch aufgezeigt werden. Wenden wir uns zu diesem Zwecke den ersten Bildern zu. Um nicht einen späteren Kunstbegriff in anachronistischer

Weise zurückzuprojizieren, möchte ich nicht von dem Ursprung der Kunst oder der Malerei, sondern von den Anfängen des Bildes, des Bildermachens und Bildgebrauchs sprechen. Im Sinne meiner Ausführungen schlage ich den folgenden Perspektivenwechsel vor: Die Aufgabe besteht darin, die frühesten *Bildspiele* im Rahmen der jeweiligen Lebensformen zu rekonstruieren.

Bevor wir uns der wissenschaftlichen Erforschung der ersten Bilder zuwenden, wollen wir einen Blick auf die überlieferten Ursprungslegenden werfen. Dabei fällt auf, dass auch in diesen Legenden weniger isolierte Bilder als vielmehr komplexe Bildspiele beschrieben werden. Nach einem ersten Typus wurde der Schatten eines Menschen, der andere Menschen für eine Zeit verlässt, mit Linien nachgezogen, um das entstandene Bild später statt des Menschen zu betrachten und die Erinnerung an den abwesenden Menschen wach zu halten (Kris/Kurz 1980, 102 f.). In einem zweiten Typus der Legende soll das Bild Stellvertreter eines toten Menschen einschließlich seiner Seele sein (Kris/Kurz 1980, 103 ff.).

Prähistoriker und Anthropologen favorisieren heute mit guten Gründen andere Hypothesen. Ihre Aufgabe besteht darin, mit wissenschaftlichen Mitteln die frühen Bildspiele zu rekonstruieren. Aus der Jüngerer Altsteinzeit (35.000 bis 12.500 vor unserer Zeitrechnung), einer Zeit der Jägerkulturen, besitzen wir „viele geritzte, gemalte oder skulptierte Bilder“, überwiegend Darstellungen von Tieren, seltener von Menschen, „die an Höhlenwänden, auf Stein- und Knochenplatten oder an Waffen und Geräten angebracht sind.“ (Bosinski 2009, 31) Sie stehen, soweit wir vermuten dürfen, mit den folgenden komplexen Bildpraxen in Zusammenhang:

- das Umgestalten von Naturformen (Steinen, Wurzeln, Vorsprüngen, Vertiefungen etc.), in denen man Tiere oder Menschen sehen konnte (Bosinski 2009, 33 ff.);
- die Charakterisierung von Tieren und Menschen durch ihre Spuren (Bosinski 2009, 46 f.);
- die metonymische Darstellung von Frauen und Männern durch die Darstellung auffälliger Körperteile (Bosinski 2009, 49);
- Darstellung unterschiedlicher Bewegungsphasen eines Tieres in einem einzigen Bild (Bosinski 2009, 65 f.);
- Verzierung von Geräten und Waffen (Bosinski 2009, 50 f.).

Angesichts der schwierigen Datenlage verwundert es nicht, dass es zu vielen dieser frühen Bilder konkurrierende Interpretationshypothesen gab und

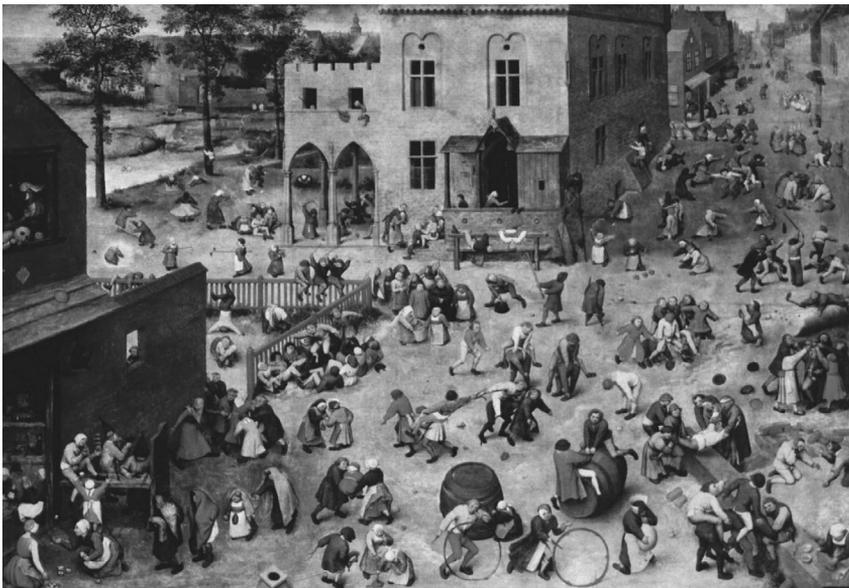
gibt. Die Uneinigkeit besteht bei näherem Hinsehen gerade in der Frage, *in welche Bildspiele und Lebensformen die Artefakte eingebettet waren*. Für die adäquate Interpretation dieser Bilder macht es offenbar einen großen Unterschied, ob sie nur dem Schmucke dienten, ob mit ihnen zeichnerische Fähigkeiten geübt werden sollten, ob sie das Aussehen der Tiere getreu wiedergeben sollten (Bild-auf-Welt-Ausrichtung), ob sie in magische Praktiken, z. B. Jagdmagie zur Bannung der Tiere (Welt-auf-Bild-Ausrichtung), eingebettet waren, ob in ihnen schamanistische Vorstellungen zum Ausdruck kommen und was dergleichen Hypothesen mehr sind.

Wie an diesem Beispiel deutlich werden mag, ist es für das angemessene historische Verstehen von Bildern erforderlich, die Bildspiele und die kulturellen Lebensformen zu rekonstruieren, in welche die fraglichen Artefakte eingebettet waren.

*Für Nadja*

## Anmerkungen

- 1 In meiner 1988 angenommenen Dissertation *Bild, Darstellung, Zeichen* (Freiburg und München: Karl Alber 1991): 126 ff. In der zweiten Auflage (Frankfurt am Main: Klostermann 2004) ist das zentrale Kapitel 5 zur Gebrauchstheorie der Bilder stark erweitert worden.
- 2 Zitiert bei Moritz Epple, „Das bunte Geflecht mathematischer Spiele. Ein Diskurs über die Natur der Mathematik“, *Mathematische Semesterberichte* 41 (1994): 113–133, hier: 114.
- 3 Vermutlich kannte Wittgenstein auch den Aufsatz „Zählen und Messen, erkenntnistheoretisch betrachtet“ (1887) von Hermann von Helmholtz (in: *Philosophische Aufsätze. Eduard Zeller zu seinem fünfzigjährigen Doctorjubiläum gewidmet* (Leipzig: Fues' Verlag 1887): 17–52.). Frege erwähnt ihn in den Grundgesetzen in einer Anmerkung, die in einem vernichtenden Urteil gipfelt (*Grundgesetze der Arithmetik*, Band II (Jena 1903: Hermann Pohle): 139 f.).
- 4 Die Verschiedenartigkeit der Spiele kann man sich anhand von Pieter Brueghels d. Ä. Gemälde *Die Kinderspiele* (1560, Öl auf Eichenholz, 118 x 161 cm, Wien, Kunsthistorisches Museum) vor Augen führen, in dem über achtzig Spiele dargestellt sind:



- 5 Eine ausführliche Kritik der traditionellen Ähnlichkeitstheorien des Bildes findet sich in Scholz 1991, <sup>2</sup>2004, Kapitel 2. Wieviel mehr zum Verstehen von Bildern gehört als ein Erfassen von Ähnlichkeiten, zeigt Scholz <sup>2</sup>2004, Kapitel 5.4.
- 6 Dazu ausführlicher Scholz 1991, <sup>2</sup>2004, Kapitel 5; vgl. auch die stärker sprechakttheoretisch orientierten Ansätze von Novitz 1977; Kjørup 1974, 1978 und Muckenhaupt 1986.
- 7 Kendall L. Walton rückt in seiner Theorie bildlicher Repräsentation eine besondere Form des Umgangs mit Bildern in den Mittelpunkt. Im Anschluss an Gombrichs Betrachtungen zu einem Steckenpferd (Gombrich 1963) und Wittgensteins Bemerkungen zum Bildgegenstand (Wittgenstein 1960, Teil II, Abschnitt XI, S. 504) vertritt er die These, Bilder fungierten als Requisiten in visuellen Als-Ob-Spielen: Wenn jemand ein Bild von x betrachtet, dann tut er in gewissen Hinsichten so, als sehe er x, und als sei sein Wahrnehmen des Bildes ein Wahrnehmen von x (vgl. Walton 1973; 1990, Kapitel 8; 2008, Kapitel 5). Obwohl Waltons Theorie für manche Bilder eine gewisse Plausibilität besitzt, kann sie bei weitem nicht allen Bildern gerecht werden. So passt sie eher zu abbildenden Darstellungen als zu entwerfenden Bildern; und dadurch dass Walton alle Bilder gleichsam fikionalisiert, begibt er sich der Möglichkeit, adäquat zwischen nicht-fiktionalen und fiktionalen Bildern zu unterscheiden. (Zu weiteren Kritiken an Waltons Theorie vgl. Schier 1986, Kapitel 1.5 und Lopes 1996, Kapitel 5).
- 8 Vgl. Wittgenstein 1960, § 21 Anm.: „Denken wir uns ein Bild, einen Boxer in bestimmter Kampfstellung darstellend. Dieses Bild kann nun dazu gebraucht werden, um jemand mitzuteilen, wie er stehen, sich halten soll; oder, wie er sich nicht halten soll; oder, wie ein bestimmter Mann dort und dort gestanden hat; oder etc. etc.“ – Zu bildlichen Anleitungen mit zahlreichen Beispielen Gombrich 1989.
- 9 Wie man meinen kann, meine Bildtheorie bleibe „letztlich auf eine einzige Art von Bildhandlung eingeschränkt, und zwar die der Zuschreibung des Bildstatus“ (Seja 2009, 16), ist mir unbegreiflich.

## Literatur

- Bach, Kent. „Part of What a Picture Is“, *British Journal of Aesthetics* 10 (1970): 119–137.
- Bosinski, Gerhard. „Das Bild in der Altsteinzeit“, in *Bildtheorien*, herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach (Frankfurt am Main: Suhrkamp 2009): 31–73.
- Epple, Moritz. „Das bunte Geflecht mathematischer Spiele. Ein Diskurs über die Natur der Mathematik“, in: *Mathematische Semesterberichte* 41 (1994): 113–133.

- Frege, Gottlob. *Grundgesetze der Arithmetik*, Band I & II, Jena: Hermann Pohle 1893 & 1903.
- Gauß, Carl Friedrich. „Selbstanzeige der Theoria residuorum biquadraticorum. Commentatio secunda“, *Göttingische gelehrte Anzeigen*, 23. April 1831; nachgedruckt in: *Werke*, II. Band (Göttingen: Dieterich 1876).
- Gombrich, Ernst H.. *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation* (Princeton: Princeton University Press 1960).
- *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art* (London: Phaidon 1963).
- „Bildliche Anleitungen“, in: *Nonverbale Kommunikation durch Bilder*, herausgegeben von Martin Schuster und Bernard P. Woschek (Stuttgart: Verlag für angewandte Psychologie 1989): 123–142.
- Goodman, Nelson. *Languages of Art*, Indianapolis: Hackett 1968, <sup>2</sup>1976.
- Helmholtz, Hermann von. „Zählen und Messen, erkenntnistheoretisch betrachtet“, in: *Philosophische Aufsätze. Eduard Zeller zu seinem fünfzigjährigen Doctorjubiläum gewidmet* (Leipzig 1887: Fues' Verlag): 17–52.
- Kienzler, Wolfgang. *Wittgensteins Wende zu seiner Spätphilosophie 1930–1932. Eine historische und systematische Darstellung* (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997).
- Kjörup, Sören. „George Inness and the Battle at Hastings, or Doing Things with Pictures“, *The Monist* 58 (1974): 216–235.
- „Pictorial Speech Acts“, *Erkenntnis* 12 (1978): 55–71.
- Kris, Ernst und Otto Kurz. *Die Legende vom Künstler. Ein geschichtlicher Versuch* (Wien 1934); Neuausgabe mit einem Vorwort von Ernst H. Gombrich (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1980).
- Lopes, Dominic. *Understanding Pictures* (Oxford: Clarendon Press 1996).
- Muckenhaupt, Manfred. *Text und Bild* (Tübingen: Gunter Narr 1986).
- Novitz, David. *Pictures and their Use in Communication* (Den Haag: Martinus Nijhoff 1977).
- Rogers, L. R.. „Representation and Schemata“, *British Journal of Aesthetics* 5 (1965): 159–178.
- Schier, Flint. *Deeper into Pictures. An Essay on Pictorial Representation* (Cambridge: Cambridge University Press 1986)
- Scholz, Oliver R.. *Bild, Darstellung, Zeichen. Philosophische Theorien bildhafter Darstellung* (Freiburg und München: Karl Alber 1991).
- „Wittgensteins Holismen: Sätze, Sprachspiele, Lebensformen“, *Philosophiegeschichte und logische Analyse* 4 (2001): 173–188.
- *Bild, Darstellung, Zeichen. Philosophische Theorien bildlicher Darstellung*, zweite, vollständig

- überarbeitete Auflage (Frankfurt am Main: Klostermann 2004).
- „Abbilder und Entwürfe. Bilder und die Strukturen menschlicher Intentionalität“, in *Bildtheorien*, herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach (Frankfurt am Main: Suhrkamp 2009): 146–162.
- Seja, Silvia. *Handlungstheorien des Bildes* (Köln: Herbert von Halem 2009).
- Thomae, Johannes K.. *Elementare Theorie der analytischen Functionen einer complexen Veränderlichen*, Zweite Auflage (Halle 1898).
- Walton, Kendall L.. „Pictures and Make-Believe“, *Philosophical Review* 82 (1973): 283–319.
- *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press 1990).
- *Marvelous Images. On Values and the Arts* (Oxford: Oxford University Press 2008).
- Weyl, Hermann. „Die heutige Erkenntnislage in der Mathematik“, *Symposion* 1 (1927a): 1–23; nachgedruckt in ders.: *Gesammelte Abhandlungen*, Band II (Berlin/Heidelberg: Springer 1968): 511–542.
- „Philosophie der Mathematik und Naturwissenschaft“, *Handbuch der Philosophie*. Abteilung II: Natur/ Geist/ Gott, herausgegeben von A. Baeumler und M. Schröter (München und Berlin: R. Oldenbourg 1927b): 1–162.
- Wittgenstein, Ludwig. *Philosophische Untersuchungen*, in: *Schriften* 1 (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1960).
- *Wittgenstein und der Wiener Kreis von Friedrich Waismann* (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1967).
- *Philosophische Grammatik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1969).
- *Bemerkungen zu den Grundlagen der Mathematik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974).