(Vortrag auf dem VII. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik „Ästhetik und Alltagserfahrung“ am 1. Oktober 2008)

Klaus Schwarzfischer [ks@indukt.de]
INDUKT ::: Institut für System-Kommunikation und Design ::: D-93049 Regensburg

Beobachtende Systeme:
Dezentrierende Gestalt-Integration als Basis einer Ästhetik des Alltags.[1]

An der ästhetischen Erfahrung irritiert traditionell, dass der Effekt bekannt ist, nicht aber die Ursachen und der funktionale Mechanismus. Dies leistete Mystifikationen Vorschub, was zu diversen metaphysischen Kunst-Ästhetiken führte: Der Künstler als Schamane oder Magier. Dieser Beitrag möchte dagegen einen systemsemiotischen Ansatz für eine empirische Ästhetik vorstellen. Die aktive Rolle des Beobachters im Wirkungszusammenhang soll den Blinden Fleck erhellen, aufgrund dessen sich das Phantom eines passiven Rezipienten und „quasi-aktiver” ästhetischer Objekte so hartnäckig halten konnte.
Ausgehend von gestalttheoretischen Überlegungen wird Gestalt als implizite, algorithmische Codierung begriffen. Neuere empirische Ergebnisse der „Neuro-Ökonomie” postulieren einen Effekt der „kortikalen Entlastung” (bei der Forschung nach der Wirkung von Marken). Der hier vertretene Ansatz verknüpft nun beide Aspekte und glaubt, daraus eine konsistente Theorie für die empirische Ästhetik des Alltags entwickeln zu können. Es muss jedoch ein weiterer Aspekt hinzu genommen werden, den Piaget „Dezentrierung” nennt. Ästhetische Erfahrung wird dann definierbar als das Erlebnis eines Umcodierungs-Prozesses – oder genauer: als das Erlebnis einer dezentrierenden Gestalt-Integration durch das beobachtende System.
Sowohl beobachtende Systeme als auch Gestalt-Integrationen sind in unserem Ansatz als multiple zu denken. Eine semiotische Differenzierung ist nun entscheidend: Die herkömmliche Informations-Ästhetik thematisierte nur die syntaktischen Aspekte des Stimulus, ohne den Beobachter in seiner aktiven Rolle zu begreifen. Gestalt-Integrationen samt deren dezentrierender Wirkung sind jedoch auch in semantischer und pragmatischer Hinsicht zu finden. Diese werden im Beitrag dargelegt. Denn erst so kann die Vielschichtigkeit ästhetischer Erfahrungen erklärt werden, wo z.B. syntaktische und pragmatische Aspekte konkurrieren können. Auch vordergründig destruktive Akte und Artefakte sind dann als Gestalt-Integrationen anderer Dimensionen oder differierender Bezugssysteme begreifbar. (Dies streift etwa auch Fragen der Ressourcen-Allokation.)
Zudem muss die Kontingenz von Beobachtungs-Maßstäben, Wahrnehmungs-Modi, Struktur-Determinanten (des beobachtenden Systems) und kultur-semiotischen Prägungen mit in Betracht gezogen werden. Erst hierdurch wird der Möglichkeits-Raum potenzieller Gestalt-Integrationen (der eigentlich aus einem präsentationalen und einem repräsentationalen Raum besteht) prinzipiell beschreibbar. Wenn auch die Probleme bzw. Grenzen der praktischen Durchführbarkeit entsprechender Analysen nicht unterschlagen werden sollen: Die Möglichkeiten entsprechen gut den

[1] Dieser Vortrag-Text (auf dem VII. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik „Ästhetik und Alltagserfahrung“ am 1. Oktober 2008) ist eine gekürzte Fassung meines folgenden 40-seitigen Buch-Beitrages:

Schwarzfischer, Klaus (2008): „Gestalt-Integration als Super-Code von Ästhetik, Ökonomik und Ethik?”

Die Buchfassung ist vor allem um die Aspekte der Anwendbarkeit auch in einer Empirischen Ethik erweitert, wobei (im Sinne von Karl Homann, 2001) „Ökonomik als Fortsetzung der Ethik mit anderen Mitteln” aufgefasst wird.

Erfordernissen zur ästhetischen Analyse des menschlichen Alltages – schließen die Lebenswelten von nicht-anthropozentrischen Seinsformen aber wohl methodisch aus.

Dieser Beitrag möchte ich primär eine empirische Ästhetik zur Diskussion stellen, die mir als Rahmen für die weitere Forschung sehr leistungsfähig erscheint[2]. Und doch ist nichts weniger als ein theoriebildender Ansatz das Vorhaben. Eine der Konsequenzen aus diesem Ansatz ist die These, dass es sich bei Kants Diktum vom *„interesselosen Wohlgefallen"* zwar für das Individuum um ein *Apriori* handelt, bei der Gattung Mensch jedoch evolutionär um ein *Aposteriori*.

ÄSTHETIK UND INFORMATION

In der empirischen Ästhetik ist mir am Theorie-Anspruch gelegen, den ich bei vielen Veröffentlichungen vermisse. Häufig handelt es sich mehr um Einlassungen oder Meinungen als um Theorien oder Theorie-Bausteine. Ein zentrales Kriterium ist dabei, ob ein Ansatz Prognosen zulässt, welche ihrerseits falsifizierbar sind. Diesen Anspruch hat mein Beitrag, auch wenn viele Aussagen bislang erst latent enthalten sein mögen und daher noch ausgearbeitet werden müssen. Es handelt sich in gewissem Maße also um *„work in progress"* – doch das ist Wissenschaft stets. Zusätzlich zur Überprüfbarkeit der Prognosen taugt der Ansatz aber mindestens als Heuristik für semiotisches Design bzw. für jede Art der Gestaltung ganz allgemein. Wir wollen versuchen, erst einmal die Kern-These systematisch zu erarbeiten.

Der Begriff „Ästhetik" wird in einer Vielzahl von Bedeutungen und Bedeutungs-Nuancen verwendet[3]. Dies ist einer der Gründe, warum bei diesem Thema oft an einander vorbei geredet wird. Der zweite Grund besteht darin, dass alle diese Facetten sowohl einzeln als auch im Zusammenspiel oft nicht klar definiert werden. Es wird also viel geredet, dabei aber häufig wenig ausgesagt. Versuchen wir es hier also konkreter. Dabei beschränke ich mich zu Beginn auf jenen Bedeutungs-Aspekt, der die Ästhetik als Lehre vom Schönen[4] begreift – um von dort aus später das nunmehr definierte Konzept zu erweitern. Somit fasse ich Ästhetik generell als Lehre von den Wahrnehmungen auf, also als Beobachtungs-Theorie, was vom Wort-Ursprung *„Aisthesis"* durchaus gedeckt ist.[5] Ästhetik lässt sich im hier behandelten Sinn als die Wahrnehmung von Schönheit begreifen, was eine sehr aktive Rolle des Beobachters bedeuten kann[6].

---

[2] Um den Beitrag für einen möglichst breiten Leserkreis verständlich und gleichzeitig im Haupttext schlank zu halten, wurde eine Vielzahl an Zusatz-Informationen in die Fußnoten ausgelagert. Dies ermöglichst auch, relativ nah an der Vortrags-Version zu bleiben, ohne das für das Verständnis hilfreiche Vorwissen der Zuhörer einfach voraussetzen zu müssen.

[3] So zählt etwa Wolfgang Welsch (1996: S.24ff) 13 verschiedene Bedeutungs-Aspekte auf, die er im Sinne von Ludwig Wittgenstein als „*Familienähnlichkeit*" zu begreifen sucht.

[4] Es steht also der Bedeutungs-Aspekt im Mittelpunkt, den Welsch (1996: S.30f) als „kallistisches Bedeutungselement" bezeichnet. Dieser muss jedoch erweitert aufgefasst werden. Spätestens wenn zu den syntaktischen Merkmalen auch die semantischen und pragmatischen Dimensionen hinzu genommen werden, wird diese evolutionär zu denkende Ästhetik eine „hedonische". Dies entspricht in etwa einer „hedonistischen" Ästhetik abzüglich der „elevatorischen" Normativität und ohne die Beschränkung auf das einzelne Subjekt; also der Theorie eines aktiven Beobachters in einem evolutionär dynamischen sozialen Feld von Lebenswelt.

[5] Der griechische Terminus „Aisthesis" lässt sich mit „Sinneswahrnehmung" übersetzen und deckt damit ein sehr weites Feld ab, als dessen Spezialfälle das Schöne und die Künste gelten können. Im medizinischen Bereich hat sich die Negation dieses Wort-Ursprunges in dieser Bedeutung erhalten: Wir sprechen dort von „Anästhesie", wo nicht wahrgenommen werden soll.

[6] Dieser konstruktivistischen Komponente wird die traditionelle Kunst-Ästhetik häufig nicht gerecht, wenn sie zu stark auf das Artefakt fokussiert und dem Beobachter maximal eine Nebenrolle zuschreibt. Polemisch formuliert erscheint mir die Kunst bzw. Kunst-Ästhetik aus dieser Sicht eher ein „Veblen-Problem" (also eine Möglichkeit der Distinktion nach der „Theorie feiner Leute"), wo man Anderen durch den Besitz von Kunst oder die Teilnahme an Kunst-Diskursen zeigen will, wie fürchterlich gebildet man ist (was früher wie auch heute eng mit ökonomischen Ressourcen für den Bildungs-Zugang zusammenhing) oder welch exorbitanten sozialen Status man doch habe (der wieder eng an ökonomische Ressourcen gekoppelt zu sein pflegt). Auch Ästhetiken, die den Fokus auf die Kunst-Produktion legen, machen wegen des kasuistischen Ansatzes meist keine Aussagen, die prognostischen und damit (im empirischen Sinn) wissenschaftlichen Wert haben.

Wie bereits mehrfach gezeigt wurde[7], ist das ästhetische Erleben nur relational zu begreifen: Der Beobachter ist dabei nicht nur relevant, sondern konstitutiv. Ohne Beobachter als wahrnehmendes Subjekt gibt es keine ästhetische Erfahrung. Auch eine wissenschaftliche Ästhetik muss daher den Beobachter mit thematisieren.[8] Nur so sind elementare Effekte (wie z.B. wachsender Genuss durch Lernen oder zunehmende Langeweile angesichts eines Objektes) modellierbar. Da diese dynamischen Perspektiven nicht erklärt werden konnten, scheiterte auch die „klassische" Informations-Ästhetik, weil sie den Beobachter als dynamisches System ebenso ignorierte wie die relationale Natur der Ästhetik. Trotz dieses historischen Scheiterns eines ambitionierten Forschungs-Ansatzes ist eine empirische und prinzipiell quantifizierbare Ästhetik weiterhin notwendig. So ist etwa jede Ausprägung von Design[9] auf rationale und kritisierbare Fakten und Methoden angewiesen. Daher ist das Minimal-Ziel dieses Beitrages eine Heuristik zur Entwicklung und Entscheidung von Alternativen in Gestaltungs-Prozessen jeglicher Art. Das Maximal-Ziel ist, wie bereits angesprochen, eine Theorie der empirischen Ästhetik zu skizzieren, die den Ansprüchen an Erklärungswert, Extension und Falsifizierbarkeit genügt.

BEOBACHTENDE SYSTEME

Die Tradition der Informations-Ästhetik kann hier aus Raumgründen nicht vollständig dargestellt werden[10]. Eine kurze Zusammenfassung mit einer interessanten Weiterentwicklung findet sich bei Weibel & Diebner (2001)[11]. Da deren Beitrag mich zu der hier vorgestellten Theorie inspirierte, soll er als Ausgangspunkt kurz vorgestellt werden. Die klassische Informations-Ästhetik ging ausschließlich von Eigenschaften des beobachteten Objektes aus (um die eigenen Objektivitäts-Kriterien zu erfüllen[12]). Dynamische Prozesse spielen bei ästhetischen Urteilen eine offenkundig eine gewichtige Rolle, z.B. das notwendige Verstehen-Lernen bei zeitgenössischer Musik oder die zunehmende Langeweile gegenüber trivialen („Kunst-")Werken. Diese Effekte konnte die klassische Informations-Ästhetik nicht in ihrer Theorie abbilden, da sich dieses ja auf das Objekt und dessen Eigenschaften beschränken musste, um „objektiv" zu sein. Und das Objekt der Beobachtung ändert sich ja zumeist nicht, nur weil der Beobachter zunehmend von diesem bzw. von dessen Beobachtung gelangweilt ist. Um auch solche Wirkungen ins Modell zu integrieren, ist es unverzichtbar auch den Beobachter und dessen Aktivitäten die nötige Aufmerksamkeit zu schenken. Einen solchen Weg zeigen bereits die sehr interessanten Arbeiten des russischen Psychologen Alfred Lukjanovic Yarbus (1967), der als einer der ersten die konkreten Augenbewegungen von Beobachtern analysierte. Das folgende Beispiel zeigt (rechts) die Augenbewegungen und Fixationen eines Versuchsteilnehmers, der ein fotografisches Portrait (links) ohne ein besonderes Erkenntnis-Interesse betrachtet.

---

[7] Siehe etwa Schwarzfischer (2006b: S.160ff) oder Piecha (2002: S.19ff).

[8] Historisch scheiterten die Versuche eine „rein objektive" Ästhetik zu formulieren eben hieran. Denn das äußere Objekt (z.B. ein Kunst-Artefakt) ändert sich in der Regel nicht – und ist leicht für Messungen zugänglich. Das machte den Reiz von Forschungsrichtungen wie jene der Informations-Ästhetik (wie der von Helmar Frank und Herbert W. Franke) sowie der Semiotischen Ästhetik (etwa jener von Max Bense) in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts aus.

[9] Design ist hier verstanden als „Strategische Intervention, die mittels einer bewusst gewählten Methode einen bewusst wahrgenommenen Ist-Wert in einen wünschenswert erscheinenden Soll-Wert transformieren will", wie es in Schwarzfischer (2003) sowie Schwarzfischer (2004) definiert wurde.

[10] Einführende und vertiefende Darstellungen finden sich etwa in: Bense (1969); Gunzenhäuser (1975); Franke (1979); Sprinkart (1982); Frank & Franke (1997); Piecha (2002).

[11] Beim genannten Aufsatz von Weibel & Diebner (2001: S.179-191) handelt es sich ursprünglich nicht um eine theoriebildende Absicht, sondern um die Dokumentation einer Vorlesung im Rahmen des „Studium Generale zur Komplexität" am ZKM Karlsruhe (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) – nach persönlichem Gespräch mit Hans Diebner.

[12] Etwa bei Gunzenhäuser (1975: S9f) zu finden.

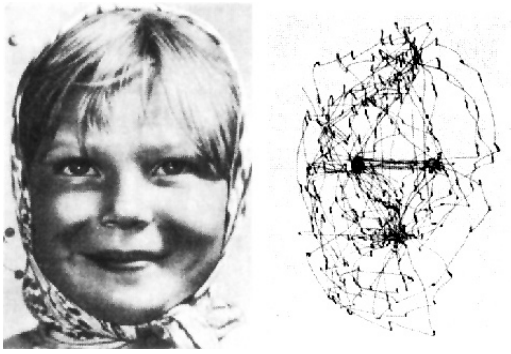

Abb.01: Ein Beispiel-Stimulus (links) von Yarbus (1967) mit den aufgezeichneten Blickbewegungen und Fixationen (rechts) beim Anschauen eines Gesichtes nach fotografischer Vorlage (aus: Goldstein 2002: S.352).

Bei den Untersuchungen von Yarbus zeigten sich unerwartet große Unterschiede der aufgezeichneten Blickbewegungen: Und das sowohl zwischen den verschiedenen Probanden als auch bei demselben Beobachter, wenn dieser das Motiv bei unterschiedlichen Fragestellungen mit seinen Blicken abtastete. Wie stark diese Abweichungen sind, zeigt die nachfolgende Abbildung sehr gut[13].

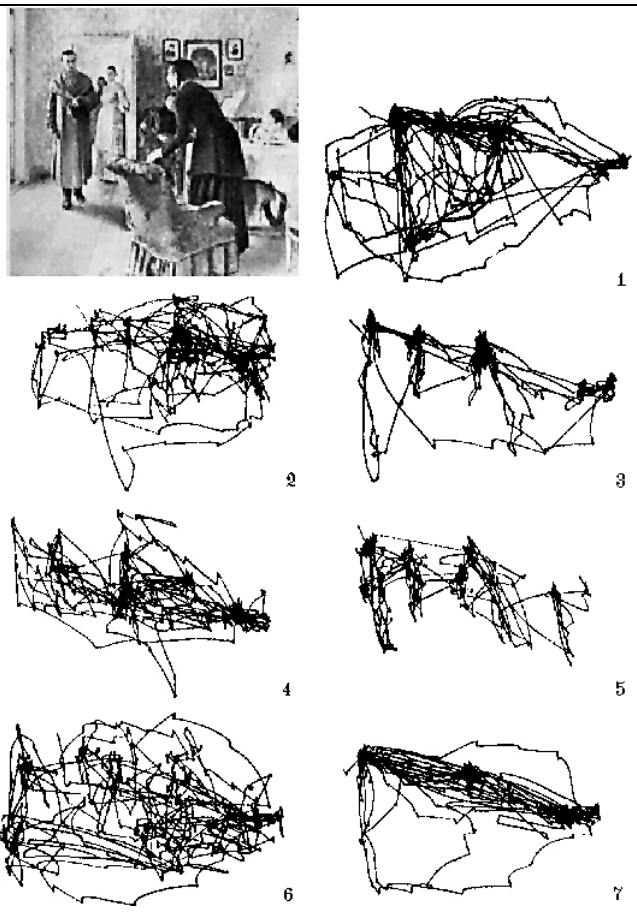

Abb.02: Unterschiedliche Blickbewegungs-Pfade bei demselben Stimulus-Gemälde, jedoch mit unterschiedlichen Anweisungen an die betrachtenden Teilnehmer der Studie (aus: Goldstein 2002: S.353).

[13] Die Details aus der Bildunterschrift in Goldstein (2002: S. 353): „Registrieren der Blickbewegungspfade beim Anschauen eines Bildes, in dem ein unerwarteter Besucher einen Raum betritt. Jede Registrierung dauerte drei Minuten. Folgende unterschiedliche Aufgaben waren an den Beobachter gestellt: (1) freies Absuchen; (2) Beurteilung des Vermögens der abgebildeten Familie; (3) Beurteilung des Alters der Personen; (4) Was tat die Familie gerade davor? (5) Welche Kleider tragen die Personen? (6) Wo im Raum befinden sich die Personen und die Gegenstände? (7) Wie lange hatte der Besucher die Familie nicht mehr gesehen? (Aus Yarbus 1967).“

Es gibt offenkundig kein festes Schema, nach dem der Blickverlauf gesteuert wird, sondern nur gewisse Wahrscheinlichkeiten. Diese werden sowohl vom Stimulus-Objekt als auch von den Handlungs- oder Erkenntnis-Absichten des Beobachters bestimmt. Auffallend ist an den Blickbewegungs-Pfaden der bisweilen recht chaotische Eindruck, den dessen Aufzeichnung auf uns machen. Die Abtastung eines Objektes oder einer Szene durch das Auge kann mehr oder weniger effizient sein.[14] Peter Weibel und Hans Diebner werden hier konkret[15]:
„Angenommen, wir hätten den Algorithmus des Abtastprozesses zur Verfügung, dann wäre dessen Komplexität eine ausgezeichnete Größe, um das ästhetische Maß zu berechnen. Beachten Sie hierbei, dass wir keineswegs den am wenigsten komplexen Algorithmus zugrunde legen, der etwa für die Berechnung der Komplexität des Objektes herangezogen werden könnte. Die Ästhetik bringen wir mit dem aktuell angewandten Algorithmus in Verbindung. Mit anderen Worten, die vom Gehirn konstruierte Aktualität der Realität steht demnach mit der Ästhetik in engster Verbindung. Möglicherweise ist der aktuelle Algorithmus sogar weniger komplex als derjenige, der für die Beschreibung des Objektes notwendig wäre."
Es werden also die zwei Komplexitäten mit einander in Verbindung gebracht, welche jeweils sparsamer oder verschwenderischer formuliert sein können. Einmal die Komplexität des Algorithmus, der zur Produktion eines Objektes verwendet werden müsste.[16] Und einmal die Komplexität jenes Algorithmus, der den Abtast-Prozess des Beobachters beschreibt. Weibel & Diebner bringen hier die beiden zwar in Verbindung zu einander, definieren ihr Konzept *„Ästhetische Intelligenz"*[17] aber nicht als die Relation zwischen diesen beiden, sondern als das Verhältnis von aktuellem und optimalem Abtast-Algorithmus. Sie betonen dort, *„dass der aktuelle Algorithmus ein Produkt unserer Bilderfahrung ist"*. Das Lernen des Beobachtungs-Systems ist hier also im Gegensatz zu den klassischen Informations-Ästhetikern klar in seiner Relevanz begriffen und konzeptionell integriert. Der Schritt weg von der Abbild-Theorie der Wahrnehmung ist explizit vollzogen, indem die zeitliche Dynamik des an sich bereits aktiv-dynamischen Beobachtungs-Prozesses betont wird.
Obwohl dieser Ansatz „Ästhetische Intelligenz" auf mich sehr inspirierend gewirkt hat, greift er dennoch zu kurz. Der Ort ästhetischer Erfahrung wird zwar in den Beobachter gelegt und diese wird als relationale aufgefasst. Doch ist die noch recht statische Vorstellung eines optimalen Abtast-Algorithmus problematisch. Denn dieser Algorithmus ist wieder als *„Quasi-Objekt"* aufzufassen, und zwar als statisches[18]. Ich möchte dagegen ein Modell vorschlagen, das die Dynamik in den Mittelpunkt stellt. Meines Erachtens kann nur ein solches wirklich erklären, worin denn nur die subjektive wahrgenommene ästhetische Erfahrung besteht – und auch, welcher Art Subjekte sein müssen, die ästhetische Erfahrungen machen (können).

---

[14] So wie auch Such-Algorithmen sowohl effektiv oder nicht sein können und zudem mehr oder weniger effizient sein können. Kleine Kinder suchen z.B. einen verlorenen Ball im hohen Gras sowohl ineffektiv (weil Sie nicht alle Stellen überhaupt absuchen) als auch ineffizient (weil sie an manchen Stellen dafür mehrfach suchen), was sie aber nicht bemerken, da ja der Such-Aufwand, den sie treiben, subjektiv hoch ist.

[15] Weibel & Diebner im Abschnitt „Okulomotorik und Bilderkennung" (2001: S.184f)

[16] Gerade die Komplexität dieses Produktions-Algorithmus spielt für die Verarbeitungs-Geschwindigkeit und damit Effizienz in der Herstellung eine große Rolle. Etwa für die Frage, wie lange ein Roboter für das Schweißen eines Autos braucht oder dafür, wie komplex die Echtzeit-Szenerie in Computer-Spielen sein kann.

[17] Weibel & Diebner (2001: S.185) betonen *„… in Anlehnung an Hoffmanns visuelle Intelligenz* [Hoffmann 2001] *und an Golemans emotionale Intelligenz* [Goleman 1997]*, in Verallgemeinerung von der* ***ästhetischen Intelligenz*** *zu sprechen, die im Grenzfall, bei dem aktueller und optimaler Algorithmus zusammenfallen, in die rationale Intelligenz übergeht."* Sie verwenden den Begriff der ästhetischen Intelligenz also nicht in dem Sinne wie Selle (1998) [Selle, Gert (1998): *„Kunstpädagogik und ihr Subjekt. Entwurf einer Praxistheorie."* Oldenburg: Isensee.], wo er unpräzise definiert eher das Gegenteil dessen bedeutet, weil rationale und ästhetische Intelligenz als Antipoden aufgefasst werden. [Goleman, Daniel (1997): *„Emotionale Intelligenz."* München: DTV.]]Hoffman, D. D. (2. Aufl. 2001): *„Visuelle Intelligenz. Wie die Welt im Kopf entsteht."* Stuttgart: Klett-Cotta.|

[18] Dass die tatsächliche oder vermutete Optimalität des algorithmischen Codes eine untergeordnete Rolle spielt, wird die weitere Argumentation zeigen. Für die ästhetische Erfahrung ist diese Frage sekundär. Denn auch wenn es kein Optimum oder mehrere Optima geben sollte, sind ästhetische Erfahrungen ebenso möglich wie bei der logischen Unentscheidbarkeit, ob es (eine) solche Lösung(en) gibt.

DEZENTRIERUNG UND GESTALT-INTEGRATION

Verkürzt lautet meine Kern-These: Eine ästhetische Erfahrung ist das Erleben einer *„Dezentrierenden Gestalt-Integration“*[19]. Was soll das nun genau heißen? Lassen Sie mich mit dem Aspekt der *„Gestalt-Integration“* beginnen und diesen später durch die Spezifikation der *„Dezentrierung“* präzisieren. Hierzu ist die nachfolgende Illustration dienlich, da sie mehrere der Phänomene anschaulich machen kann.

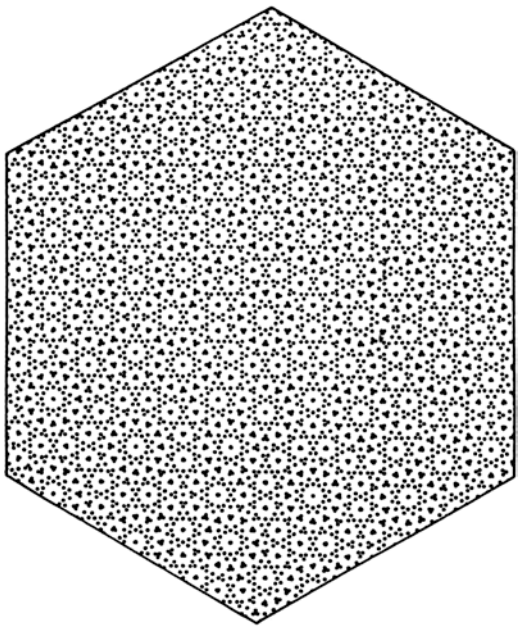

Abb.03: Ein „multistabiles Muster“ ist ein Muster, das verschiedene und konkurrierende Muster zulässt[20]

An dieser Abbildung fällt der flirrende Eindruck auf, den dieses Muster erweckt. Denn die Wahrnehmung springt ständig zwischen verschiedenen Interpretationen hin und her. Diese zeigen sich jeweils als mögliches und relativ stabiles Muster, von denen verschiedene untereinander konkurrieren, da sie sich gegenseitig ausschließen. Je nachdem, welches Kriterium der Beobachter (wenn auch nicht bewusst[21]) bei der betrachtenden Analyse des Stimulus benutzt, resultiert daraus ein anderes Wahrnehmungs-Muster. Dabei werden andere Elemente aufgrund eines anderen Gestalt-Gesetzes (wie Nähe oder Ähnlichkeit) verbunden, was eine aktive Konstruktion durch den Beobachter darstellt. Diese Ähnlichkeiten sind formal gesprochen nichts anderes als Symmetrien[22]. Es werden also Elemente, die bezüglich einer Eigenschaft hinreichend ähnlich sind zu einer Gestalt zusammengefasst.

[19] Mein Zugang ist der des empirischen Designers und knüpft an gestalt-psychologische bzw. gestalt-theoretische Traditionen an. Dass diese Beschreibungsweise von Wirklichkeit keine nur historische Episode des 20. Jahrhunderts war, sondern gerade auch aktuell produktive Modelle generieren kann, sollte hier nebenbei gezeigt werden können. Denn gerade die *„postmoderne Episode“*, von welcher die gestalttheoretische Tradition abgewürgt wurde, konnte selbst erstaunlich wenig zur Klärung von empirischer Ästhetik beitragen.

[20] Siehe etwa in Haken & Haken-Krell (1994: S.28f) bzw. bei Hansch (1997: S.80f) [dort zitiert nach: Stadler, Michael & Kruse, Peter (1990): *„The Self-Organization Perspective in Cognition Research: Historical Remarks and New Experimental Approaches.“* In: Haken, Hermann & Stadler, Michael (Eds.) (1990): *„Synergetics of Cognition.“* Berlin u.a.: Springer.

[21] In der Wahrnehmungs-Forschung spricht man nicht von *„unterbewusst“*, da dieser Begriff durch die Freudsche Psychoanalyse eindeutig in anderer Weise belegt ist. Statt dessen nennt man Phänomene, die (noch) nicht ins Bewusstsein gedrungen sind *„vorbewusst“* (engl. *„preattentive“*). So sind etwa bereits auf der Netzhaut des Auges recht komplexe neuronale Netze, die visuelle Informationen verarbeiten, was uns aber nicht bewusst zugänglich ist.

[22] *„Symmetrie”* meint hier nicht die Achsen- bzw. Spiegelungs-Symmetrie, die als Spezialfall häufig mit dem allgemeinen Prinzip verwechselt wird. Vielmehr ist unter Symmetrie die *„Invarianz gegenüber einer Transformation”* zu verstehen. Dabei ist völlig offen, was gegenüber welcher Transformation sich nicht ändert. Piaget etwa hat seine Theorie der kognitiven Entwicklung als System von Strukturen aufgefasst, die gegenüber bestimmten Transformationen invariant sind. Vgl. z.B. Piaget (1973: S.39, S.58 und S.64f).

Diesen Prozess, in dem eine nicht vorhandene (oder nur latent vorhandene) Gestalt zustande kommt, nenne ich den Moment, in dem die „Gestalt-Integration" stattfindet. Die Fluktuation im obigen Beispiel zeigt, dass hier in kurzen Abständen eine Gestalt-Integration erlebt wird. Es handelt sich um kurzzeitig stabile Gestalt-Phänomene, die gleich darauf von einer anderen abgelöst werden. Nicht ein Zustand ist also der Inhalt dieses Erlebens, sondern eine Abfolge von einzelnen Gestalt-Integrationen[23]. Diese Gestalt-Integration ist somit im Wesentlichen eine Superzeichen-Bildung und damit das, was als *„Birkhoffscher Übergang"* bekannt ist[24]. Warum aber sind diese so zentral für eine Ästhetik?

Im Moment der Gestalt-Integration passiert folgendes: Zuvor sind die beobachteten Elemente extensional codiert, das heißt jedes Element ist einzeln und in seinen sensorischen Daten repräsentiert, indem etwa der Input jedes einzelnen Rezeptors vorhanden ist. Das ist nicht sehr effizient, da es eine Menge an Speicher bzw. an kognitiver Kapazität benötigt, dabei sind gerade diese aus evolutionärer Perspektive teuer – und deswegen immer knapp. Die Gestalt-Integration ist als hypothetische und erfolgreiche Anwendung einer Codierungs-Alternative aufzufassen. Statt extensional wird nun intensional codiert. Es werden also nicht mehr alle Eigenschaften repräsentiert, sondern nur noch die als relevant betrachteten. Und diese Eigenschaft wird nicht für jedes Element einzeln aufgezählt, sondern in einer Art Algorithmus codiert. Das klingt komplizierter als es ist, wie ein Beispiel zeigen kann: Wir können einen Kreis (und die Muster in Abb.03 sind ja im Wesentlichen als Kreise aufzufassen) entweder speichern, indem wir die Koordinaten jedes einzelnen Punktes notieren – oder wir können bemerken, dass der Mittelpunkt und der Radius als Daten ausreichen. Diese geometrische Beschreibung des Kreises ist deutlich effizienter, indem sie einen Algorithmus als Code benutzt statt die einzelnen Elemente aufzuzählen. Durch diese Um-Codierung wird das kognitive System des Bobachters ebenso entlastet wie – in evolutionärer Langzeit-Perspektive[25] – das biologische System. Da diese weitaus effizientere Codierung evolutionär einen Vorteil darstellt, macht es auch Sinn anzunehmen, dass ein positiver Verstärker eines solchen Prozesses evolutionär vorteilhaft ist. Diese Sichtweise macht deutlich, dass es sich bei der ästhetischen Erfahrung wohl (nur) um einen Spezialfall der Lernverstärkung handelt[26]. Und tatsächlich wird so verständlich, warum ganz verschiedene Beobachtungen und Tätigkeiten den Menschen in einen permanenten Strom der ästhetischen Erfahrung versetzen können, der in anderem Zusammenhang als „Flow" bezeichnet wird.[27]

Es muss betont werden, dass die durch Um-Codierung verursachte Entlastung nicht als Zustand gemeint ist, sondern als Prozess, wenn wir hier die Ästhetik darauf aufsetzen wollen. Die ästhetische Erfahrung besteht explizit in der Wahrnehmung des Um-Codierungs-Prozesses selbst – nicht im Beschauen des Ergebnisses! Als den der ästhetischen Erfahrung zugrunde liegenden Mechanismus

---

[23] Hier kann aber als eine Art Zwischenergebnis kurz fixiert werden: Nach diesem Ansatz ist beispielweise ein Musikstück (von sagen wir 14 Minuten Länge) nicht EINE ästhetische Erfahrung von 14 Minuten Länge, sondern ist eine Sequenz einer VIELZAHL von ästhetischen Erfahrungen (die jeweils einer kleinräumigen, lokalen Gestalt-Integration entsprechen), die über 14 Minuten verteilt sind (inkl. evtl. Pausen bzw. Leerzeiten ohne ästhetische Erfahrung, wenn diese nicht im Sinne von Figur-Grund-Unterscheidungen selbst auch gestalthaft sind).

[24] Nach dem Informations-Ästhetiker George David Birkhoff; siehe etwa Gunzenhäuser (1975: S.132) oder Franke (1974: S.113)

[25] Beispielsweise war es so möglich, die Leistungsfähigkeit des Gehirns stark zu steigern, ohne im gleichen Maße den materiellen Speicher im Gehirn steigern zu müssen. Das hätte unter anderem eine Zunahme der Gehirn- und damit Kopf-Größe bedeutet, was aber wiederum zu Problemen (z.B. im Geburtskanal) führen kann, aber auch leistungsmindernd gewirkt hätte, weil die Nervenbahnen länger sein müssten.

[26] Diese Verallgemeinerung des positiven Verstärkers (vom spielerischen Üben einzelner Bewegungen bei Jungtieren höherer Säuger zum freien ästhetischen Erleben beim Menschen) ahnte wohl Konrad Lorenz als erster: *„Man könnte sich vorstellen, daß die Funktionslust, von ihrer teleonomen Leistung befreit, als selbständiger Faktor in das große Spiel eintritt, in dem nichts festliegt, außer den Spielregeln. Es wäre denkbar, daß sich die menschliche Kunst ihre Fähigkeiten zum Erschaffen von Niedagewesenem dadurch erlangt hat, daß sich ihr stärkster Antrieb, die Funktionslust, aus den Banden ihrer teleonomen Bestimmtheit befreit hat."* Lorenz (1978: S.265) zitiert nach Hansch (1997: S.20) [Lorenz, Konrad (1978): „Vergleichende Verhaltensforschung. Grundlagen der Ethologie." Wien u.a.: Springer].

[27] Die ästhetischen Erfahrungen im Alltag werden (wegen begrifflicher Traditionen, die von der Kunst-Ästhetik dominiert wurden) oft nicht als solche benannt. Darum wurde ein anderer Ausdruck hierfür gesucht und durch den exil-ungarischen Psychologen Mihaly Csikszentmihalyi auch etabliert: *Flow*. Dieser wird häufig für „profane" Ästhetik wie den Spaß am Tanzen, Kochen oder Zeichnen benutzt und hat unverkennbar aktive Bezüge – wie unser hier vorgestelltes Konzept der Ästhetik insgesamt. Siehe hierzu auch Hansch (1997: S.258ff).

vermute ich das, was in der neuroökonomischen Literatur[28] als *„ kortikale Entlastung"* bekannt ist. Dabei wird davon ausgegangen, dass optimale Codierung weniger neuronale Ressourcen bindet. Und eben jener Moment, in dem das Gehirn von der aufwändigen, extensionalen Codierung der einzelnen Sinnesdaten auf die effizientere, algorithmische Gestalt-Codierung umschwenkt, ist von besonderem Interesse. Nicht der Zustand der effizienteren Codierung (der kortikalen Entlastung als Status) ist der ästhetische Zustand, sondern der Prozess (der kortikalen Entlastung als prozessuales Erlebnis) ist der ästhetische Moment – die funktionale Grundlage für die ästhetische Erfahrung. Dieser kann natürlich mehrfach nach einander auftreten, wie es in der Musik oder im Tanz selbstverständlich ist. Betont werden soll hier nur, dass es sich dann um eine ganze Serie von ästhetischen Einzel-Erfahrungen handelt – welche aber im Gedächtnis wiederum zu einem Superzeichen integriert werden können.

Wenden wir uns nun kurz dem zweiten Aspekt der Definition der ästhetischen Erfahrung als das Erleben einer *„Dezentrierenden Gestalt-Integration"* zu, dem dezentrierenden Faktor. *„Dezentrierung"* ist eine weitere notwendige Bedingung der hier vorgestellten Konzeption von Ästhetik. Weibel & Diebner etwa schlagen eine reproduzierende „Ästhetische Intelligenz" vor, die aber diesen Aspekt nicht erfasst. Und so verfehlt deren – wenn auch sehr interessanter – Ansatz ein Kriterium, das aus der Sackgasse der traditionellen Informations-Ästhetik führt. Um dies zu erkennen, muss zuvor geklärt werden, was unter *„Dezentrierung"* zu verstehen ist. Ich verwende das Konzept der *„Dezentrierung"* hier nach Piaget[29]. Dieses bezeichnete ursprünglich die Übernahme von Perspektiven anderer Beobachter (z.B. im berühmten Drei-Berge-Experiment[30]). Generell kann aber bei Zentrierung gesprochen werden von *„Konzentration auf einen spezifischen Teil des Stimulus; im allgemeinen: eine subjektive Konzentration auf einen Aspekt einer bestimmten Situation, die eine Verzerrung der Objektivität zur Folge hat"*[31]. Die Beschränkung eines Beobachters auf eine spezifische Unterscheidung (z.B. einen bestimmten Parameter oder Code) ist in diesem Sinne als Zentrierung aufzufassen. Die Dezentrierung ist damit die Erweiterung der aktuellen Beobachtung um potenzielle Beobachtungen – und ebenso wie die Gestalt-Integration ein semiotisches Phänomen.

Die Rolle der Dezentrierung für die Konzeption einer Ästhetik ist nun die folgende: Ich gehe davon aus, dass mit jeder Gestalt-Integration eine Dezentrierung notwendig verbunden ist. Denn ein Kriterium für „Gestalt" ist seit der Begriffsprägung durch Ehrenfels[32] die Transponierbarkeit der Gestalt[33]. Durch die Codierung (als Gestalt) wird demnach von konkreten Eigenschaften der (Sub-)Elemente als Individuen abstrahiert. Eben darin liegt auch der Zusammenhang mit der „kortikalen Entlastung" bzw. der Effizienz-Gewinn der algorithmischen Codierung als Gestalt. Von einer großen (nicht notwendigerweise beschränkten) Anzahl von Aspekten wird der Beobachter entlastet, indem

---

[28] Zur Einführung des Konzeptes „kortikale Entlastung" siehe Kenning et al. (2003). Für die Entwicklung meiner hier vorgestellten Ästhetik-Theorie war dies eine zentrale Inspiration. Jedoch muss klar gesehen werden, dass es sich nicht einfach um deren Ansatz handelt, auch nicht um einen einfach erweiterten. Damit hängt zusammen, dass selbst wenn Kenning et al. (2003) falsifiziert würde, meine Ästhetik dennoch unabhängig davon zu falsifizieren wäre – und umgekehrt.

[29] Das Konzept der Zentrierung bzw. Dezentrierung ist beispielsweise zu finden in Piaget (1973: S.104) und ausführlicher dargestellt in Piaget (2003: S.58, S.61ff und S.122) sowie in Piaget & Inhelder (2004: S.31, S.34, S.98ff, S.127 und S.131).

[30] Dabei wird das Kind (der Proband) vor ein Landschafts-Modell (mit drei deutlich unterschiedlich hohen Bergen und anderen Details wie Bäumen und Gebäuden) gesetzt. Dort soll es aus einer Reihe von Bildern jenes heraussuchen, das die aktuelle Ansicht aus der aktuellen Perspektive (aus Position Nr.1) zeigt. Das können auch schon Kinder mit ca. 4 Jahren. An eine andere Position Nr.2 (z.B. gegenüber am Modell) geführt, lässt sich der Versuch, die aktuelle Ansicht aus einer Reihe von Bilder herauszusuchen, erfolgreich wiederholen. Unmöglich ist Kindern dieser Entwicklungsstufe jedoch, z.B. an Position Nr.2 die Ansicht herauszusuchen, die von Position Nr.1 aus zu sehen wäre – selbst wenn sie kurz zuvor diese von dort aus selbst gesehen hatten. Das Kind ist auf seine aktuelle Perspektive zentriert.

[31] Piaget (1973. S.104)

[32] vgl. etwa Kreitler & Kreitler (1980: S.88)

[33] Es kann also jedes einzelne (Sub-)Element der Gestalt ausgetauscht werden, ohne dass die Gestalt sich in ihrer Existenz oder Prägnanz ändern würde. Der Begriff ist an die Musik angelehnt, wo eine Melodie (in der Regel) weder durch den Wechsel der Tonart (Austauschen der Einzeltöne) noch durch die Benutzung eines anderen Musikinstruments (Austauschen der Klangcharakteristika) ihre Gestalt einbüßt.

nicht mehr die substanziellen Besonderheiten als einzelne Daten gespeichert und verarbeitet werden müssen. Statt dessen wird die ressourcen-sparende Variante genutzt, die nur die relationalen Aspekte codiert – oder sogar nur eine symbolische Adresse für diese[34]. Geht man davon aus, dass also mit jeder Gestalt-Integration eine Dezentrierung einhergeht, ist das für die empirische Forschung und für eine Heuristik relevant. In einem Fall kann die (formale) Dezentrierung offenkundig sein und sich hieraus die Frage stellen, in welcher System-Dimension die (evtl. nur potenziell bewusste) ästhetische Erfahrung vorliege[35]. Oder es kann die phänomenale Entlastung (die ästhetische Erfahrung) am Anfang stehen und sich die Frage nach den jeweiligen relevanten Gestalten aufwerfen[36]. Es bereichert den methodischen Zugang zur Ästhetik, da wir nun von beiden Aspekten ausgehen können. Inwiefern die Gestalt-Integration dabei messbar ist, habe ich bereits an andere Stelle skizziert.[37]

Dezentrierung und Ressourcen-Entlastung gehen also Hand-in-Hand mit der ästhetischen Erfahrung. Bei einer solchen Sichtweise handelt es sich um ein sehr universelles Phänomen, das in der Kunst ebenso vorkommt wie auch im Alltag, in kulturellen ebenso wie in profanen Bereichen. Einerseits spricht dies für einen hohen Erklärungswert der Theorie, da der Gültigkeitsbereich als sehr groß bezeichnet werden darf. Andererseits muss natürlich streng geprüft werden, ob überhaupt noch irgend etwas – im Sinne eines Erkenntnis-Zuwachses – erklärt wird, oder ob nur noch tautologisch-triviale Aussagen gemacht werden.[38] Es muss der Erklärungswert der Theorie also nach Möglichkeit bewiesen werden, oder doch wenigstens plausibel gemacht werden. Das soll hier zumindest skizzenhaft geschehen, soweit es der Umfang dieses Beitrages zulässt. Elementar ist hierfür, dass wir uns klar machen, dass diese Ästhetik damit ein Code-Phänomen (Codierungs-Erlebnis) ist. Diese genuin semiotische Ästhetik muss demnach auch auf die Grund-Dimensionen der Semiotik hin erweitert gedacht werden. Die klassische Informations-Ästhetik ist gescheitert, weil sie nur syntaktische Merkmale des Zeichenträgers (zumeist eines Artefaktes) thematisierte und daher unvollständig war.[39] Die semantische und die pragmatische Dimension muss unbedingt in der Analyse hinzu genommen werden, auch wenn diese natürlich meistens nicht so bequem zu vermessen sind wie die syntaktischen Aspekte[40].

---

[34] Speziell dieser Aspekt der symbolischen Codierung durch eine „Marke" ist im Neuromarketing von vorrangigem Interesse – siehe Kenning et al. (2003).

[35] Das bedeutet auch, dass nicht unbedingt klar ist, ob der Beobachter, auf den sich eine konkrete ästhetische Erfahrung (aktuell oder potenziell) bezieht, ein psychisches System sein muss. Es ließe sich als Folge auch diskutieren, inwieweit und auf welche Weisen z.B. Soziale Systeme oder Künstliche Intelligenzen ästhetische Erfahrungen notwendigerweise haben oder prinzipiell haben könnten.

[36] Was meines Erachtens in der ethischen Diskussion eine Rolle spielen muss (siehe später in diesem Beitrag).

[37] Hierzu in Schwarzfischer (2006b: S160f): *„Prozesshaft verändert sich hierbei die Gestalt-Prägnanz. Wenn dies in relativ (sehr) kurzer Zeit und einem (sehr) gut wahrnehmbaren Maße geschieht, haben wir eine von zwei Möglichkeiten phänomenal vor uns . Entweder nimmt die Gestalt-Prägnanz plötzlich stark zu oder stark ab. Im ersteren Fall, der plötzlichen und starken Zunahme von Gestalt-Prägnanz, spreche ich von Gestalt-Integration."* (2006b: S161): *„Wobei „vor uns" so viel bedeutet wie „vor Auge", was wiederum auch heißen könnte „vor unserem inneren und/oder äußeren Auge(n)". Sowohl die Gestalt-Phänomene des präsentationalen als auch des repräsentationalen Raumes sind also gemeint."* (2006b: S167): *„Gestalt-Integration kann aus dieser Sicht als das externe Zustandekommen oder kognitive Entdecken von Symmetrien beschrieben werden. … Für die Gestalt-Desintegration sind zwei Varianten in ästhetischer Hinsicht zu nennen: Entweder wird eine zuvor bestehende Gestalt ge- bzw. zerstört (was nur ein gradueller Unterschied ist) oder es wird das Zustandekommen einer erwarteten Gestalt verhindert."*

[38] Solches wären Aussagen wie: *„Sie finden moderne Architektur nur deshalb nicht schön, weil Sie unbewusst davor Angst haben, die Schönheit zuzulassen, und sich deshalb aus Angst vor Veränderungen und starken Gefühlen in der Vergangenheit festhalten müssen."* Oder: *„Alle Kunst ist schön und wenn Ihnen dieses Kunstwerk nicht gefällt, dann sind Sie eben nicht kunstverständig und haben von Kunst keine Ahnung!"*

[39] Wie wichtig auch die semantischen und pragmatischen Aspekte für eine adäquate Modellierung von Wahrnehmungs-Prozessen ist, konnte ich z.B. in Schwarzfischer (2006a) zeigen: Nur 26 % der für die Wiedererkennung relevanten Informationen sind demnach syntaktischen Faktoren zuzuordnen, hingegen sind dort 49 % durch semantische Faktoren und weitere 24 % durch pragmatische Faktoren bestimmt.

[40] Eben solche Transfers von der reinen Wahrnehmungs-Problematik zur emotionalen und kognitiven Wirklichkeit versuchte die Gestalttheorie – siehe z.B. Melli (1975) oder Ertel (1981). Eben hierdurch unterscheiden sich die Ansätze der Gestaltpsychologie und der Gestalttheorie, welche diese zu einer universellen Theorie der menschlichen Wirklichkeit zu erweitern sucht. Beide Ansätze waren jedoch stark geprägt vom Gestalt-Konzept, das sich vom Visuellen herleitete – auch wenn dieses dann ins Akustische, Taktile etc. übertragen wurde.

Das semiotische Verständnis, das ich hier zugrunde lege, fasst den semantischen Wert nicht nur als das Verhältnis eines Zeichens zu einem Code auf. Denn so wären Bedeutungen nicht von semantischem Wert, solange nicht ein (mehr oder weniger komplexer) Code existiert. Und bei begründeten Zweifeln an der Codifizierbarkeit könnten singuläre Zeichen weder semantischen Wert noch ästhetischen Wert besitzen. Das scheint mir eine ebenso unsinnige wie auch unnötige Voraussetzung zu sein.[41] Daher bevorzuge ich eine Auffassung von Semantik, wie sie etwa auch Norbert Bischof[42] zu teilen scheint, die untrennbar mit der Pragmatik verbunden ist. Denn es ist immer (auch) ein Willkür-Akt, zu postulieren, was System ist und was nicht (was dann wahlweise als Umwelt, als anderes System, etc. attribuiert werden kann). In Anlehnung an das Diktum von Gregory Bateson[43] *„Information is a difference that makes a difference“* fasse ich Bedeutung als orientierungs- bzw. handlungsrelevant auf. Nur was den internen Zustand des Beobachter verändert (oder verändern kann) besitzt Bedeutung. Die Semantik untersucht demnach eben diese Korrelationen zwischen Zeichenträgern (zumeist externe, objektivierte Entitäten außerhalb des Beobachtungs-Systemes, aber nicht notwendigerweise außerhalb desselben wie es auch nicht notwendigerweise Artefakte sein müssen) und beobachtenden Systemen (also „Interpretanten“ wie es in der Semiotik so schön heißt). Um die Vielfalt an ästhetischen Erfahrungen durch Gestalt-Integration in einer Theorie darstellen zu können, müssen sämtliche syntaktischen, semantischen und pragmatischen Dimensionen als Medium begriffen werden, innerhalb derer sich Gestalt als Form einzeichnen lässt. Für eine ausführliche, katalog-artige Aufzählung fehlt in diesem Beitrag der Raum. Es sei aber soviel erwähnt, dass jede dieser semiotischen Dimensionen sowohl diachron als auch synchron auf den untschiedlichsten Größenordnungen bzw. Maßstäben analysiert werden muss. Denn seriell oder parallel können eine

---

[41] Ganz abgesehen von der Frage, ob es sich beim Verhältnis eines Zeichens zu (s)einem Code nicht um ein eher syntaktisch geprägtes handelt.

[42] Siehe Bischof (1998: S.314ff), der ganz explizit zwischen proximater und ultimater Systemanalyse unterscheidet, wobei nur erstere durch die Begriffe und Methoden der Nachrichtentechnik und Informationstheorie (wie sie auch die klassische Informations-Ästhetik zugrunde legte) beschrieben werden kann – jedoch nicht zu „Bedeutungen“ im eigentlichen Wortsinn fähig ist. Denn er schreibt auf S.316: *„Wenn wir von einem Organismus sagen, er empfange ‚Reize', dann haben wir ihn, eingestandenermaßen oder nicht, eben bereits als ein System eingeführt, das mit* **Repräsentationen** *umgehen kann. Noch provokanter formuliert: Wir haben ihm damit* **kognitive** *Fähigkeiten zugeschrieben.“* [Auszeichnungen im Original kursiv] Und weiter auf S.319: *„Syntaktische Beziehungen erfordern als Träger somit keine ‚Zeichen', hier genügen ‚Signale'. Zuweilen liest man in scheinbarer Konsequenz dieses Gedankenganges, unter semiotischer Perspektive fielen alle Aussagen der* **Informationstheorie** *unter den Oberbegriff ‚Syntaktik'. Noch weiter verallgemeinert, würde dasselbe letztlich für die* **gesamte proximate Systemtheorie** *gelten.“* Und weiter auf S.320: *„In den Problembereich der Semantik gehört vor allem die Frage, ob ein Satz* **‚wahr'** *bzw.* **‚richtig'** *sei oder nicht. … Schließlich gehört auch die Entscheidung darüber, welche Worte* **synonym** *sind, also dasselbe Designat haben, in das Gegenstandsgebiet der Semantik.“* Auf S.321 folgt der entscheidende Schritt zur Rolle der Pragmatik: *„Was die Pragmatik den beiden anderen Zweigen der Semiotik zu liefern hat, ist die* **empirische Begründung für deren Korrespondenzregeln**. *Einer solchen Stütze kann zumindest die Semantik nicht entraten. Die Syntaktik mag sich wegen ihrer Bedeutungsneutralität noch immerhin rein axiomatisch entwickeln lassen (einer der Gründe, warum Altphilologen ihre Schüler mit der Rechtfertigung terrorisieren dürfen, lateinische Grammatik ‚erziehe zum exakten Denken'); semantische Korrespondenzregeln aber kann man überhaupt nur ultimat begründen, also durch die Blessuren, die sich der Interpret bei der Abweichung von der idealen Zuordnung einhandelt.“ Und schließlich (S.321): „Die Pragmatik aber ist praktisch deckungsgleich mit der ultimaten Systemtheorie.“* Dies führt auf (S.361*) „die grundlegende These, der dieses Buch den Titel verdankt: ‚Die* **Bedeutung** *ist eine Funktion der* **Struktur** *des Systems.'“*

[43] Luhmann (2006: S.128) schreibt hierzu: *„Zu diesem Begriff tritt noch eine andere Zweiseitigkeit hinzu, die in der viel zitierten Formulierung von Gregory Bateson aussagt, Information sei ‚a difference that makes a difference': ein Unterschied, der einen Unterschied macht. Das wird bei Bateson einfach so gesagt. Man findet das als Text, ohne dass die Bedingungen dieser Formulierung reflektiert würden.“* (Dort zitiert nach Bateson (1981: S.582) [Bateson, Gregory (1981): „Ökologie des Geistes: Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven.“ Frankfurt/Main: Suhrkamp.]) Im Versuch, konkreter zu werden und den Informations-Begriff aus dem circulus vitiosus zu befreien, schreibt Heinz von Förster (1999: S.66): *„Unter Sensorium verstehe ich das System der bewußten Sinneswahrnehmungen und unter dem Motorium das der gewollten Bewegungsabläufe.* **Meine erste Proposition:** *‚Der Sinn (oder die Bedeutung) der Signale des Sensoriums wird durch das Motorium bestimmt, und der Sinn (oder die Bedeutung) der Signale des Motoriums wir durch das Sensorium bestimmt.' Das heißt, daß* **Information** *– nicht im informationstheoretischen, sondern im umgangssprachlichen Sinn – ihren Ursprung in diesem* **circulus creativus** *hat. Be-Deutung hat nur, was ich be-greifen kann.“* [Auszeichnungen im Original kursiv] Die Problematik, dass der Input eines Neuronalen Netzwerkes (das Sensorium bzw. die afferenten Nerven) nur durch willkürliche Interpunktion vom Output (dem Motorium/Effektorium bzw. die efferenten Nerven) zu trennen sind, betont auch Bischof (1998: S.354ff, hier speziell S.356): *„Wir werden also normalerweise die* **afferenten** *Nerven in einem Organismus eher kognitiv, die* **efferenten** *eher intentional interpretieren. Gerade im mittleren Bereich des Zentralnervensystems aber entfällt diese Einseitigkeit. Das bedeutsamste Beispiel hierfür sind die* **Emotionen**. *Sie können, worauf Phänomenologen schon wiederholt hingewiesen haben, ebenso gut als eine bestimmte* **Einfärbung der Erlebniswelt** *(***Anmutungsqualitäten***: Lersch, 1956;* **Wesenseigenschaften***: Metzger, 1954) – also* **kognitiv** *– beschrieben werden, wie sie auch andererseits durch Handlungseigenschaften und symbolische Bewegungsgesten (***Intentionsbewegungen, Ausdrucksbewegungen***), also von ihre immanenten Antriebsgestalt her charakterisierbar sind.“*

Vielzahl von Gestalten integriert werden und jeweils in verschiedensten synchronen oder diachronen Zusammensetzungen Super-Zeichen bilden.[44] Diese Reichhaltigkeit ist methodisch zwar teils nicht einfach zu erfassen bzw. messen, was hier nicht verschwiegen werden soll. Doch prinzipiell ist die Gestalt-Prägnanz in den syntaktischen Dimensionen zugänglich[45] – und bildet den prototypischen Ausgangspunkt, um diese quantifizierbare Ästhetik auf die semantischen und pragmatischen Perspektiven zu erweitern.

SEMIOTISCHE ERWEITERUNG DES ANSATZES

Was auf semantischer Ebene gestalthaft sei, ist auf den ersten Blick vielleicht schon schwerer zu erkennen. Luhmann etwa spricht von Semantiken als Themenvorrat einer Kultur, die eigens für Kommunikations-Zwecke aufbewahrt werden[46]. Dies dürfte jedoch für unsere Zwecke zu speziell sein und die Anforderungen zu hoch ansetzen. Als semantische Gestalt kann bereits ein semantischer Zusammenhang (wie z.B. ein bedeutungshaltiger Satz oder eine Erfahrung) angesehen werden. Kriterien für die Bewertung von semantischer Gestalt wären beispielsweise das Vorhandensein bzw. die Stärke der Verbindung in einem semantischen Netzwerk (als paradigmatische Dimension) oder die funktionalen Verknüpfungen der Elemente (als syntagmatische Dimension). Mindestens zwei Formen der Anschlussfähigkeit erlauben diverse semantische Gestalt-Integrationen in ganz unterschiedlichen Struktur- und Zeitmaßstäben, die jeweils z.B. mit einem *Semantischen Differenzial* gemessen werden können. In einem bestimmten Kontext sind somit in Art und Anzahl unterschiedliche, anschlussfähige Assoziationen, Emotionen, Argumente oder Handlungen möglich. Entsprechend können solche semantischen Gestalt-Phänomene auch Des-Integrationen unterliegen[47].
Auch auf der pragmatischen Ebene lassen sich Gestalt-Phänomene ausmachen. Etwa ist eine konsistente Hermeneutik eine pragmatische Gestalt, die sich klar von einer schizoiden unterscheiden lässt. Ähnlich ist dies generell bei Wahrnehmungs-, Empfindungs-, Denk- und Handlungsmustern beschreibbar (die z.B. gegenüber räumlichen, zeitlichen, personalen oder situativen Transformationen invariant sein können). Hier berühren sich semiotische und psychologische Perspektiven: Wenn etwa

---

[44] Etwa in der Architektur sind daher nicht nur Gebäude als Ganzes zu thematisieren. Auch die Teile, wie die Fenster und Türen, haben wieder Einfassungen und Gesimse, welcher wiederum zierende Leisten, Sockel oder Basen haben können. Diese synchrone Struktur wird auch ins noch größere erweitert, wo sich Straßenzüge, Stadteile bis hin zu ganzen Landschaften als Super-Zeichen finden lassen. Die diachrone Perspektive ist entsprechend reichhaltig. Wenn wir etwa durch eine Zimmerflucht (Suite) gehen, reihen sich gewisse Erfahrungen an einander (was seine Parallele in der Musik findet, wo der frz. Begriff *Suite* sich ebenfalls findet). Dies ist wieder in sämtlichen zeitlichen und räumlichen Auflösungs-Stufen zu denken – um dann die Kombination aus synchronen und diachronen Gestalt-Phänomenen nicht zu vergessen. Ein weiteres Prinzip muss hier mitgedacht werden, das in der gesamten Ästhetik-Literatur fast völlig fehlt: Es handelt sich im Visuellen um die *„Ortsfrequenz-Kanäle*“ (siehe etwa Goldstein 2002: S.95ff; früher auch *„Raumfrequenz-Kanäle“* genannt). Dabei wird das Kontinuum des wahrnehmbaren Spektrums in ca. neun Bandpass-Kanäle geteilt (wie es etwa in der Akustik bei einem Equalizer vorgestellt werden kann). Jeder einzelne dieser Kanäle hat eigene neuronale Verarbeitungspfade und kann somit einzeln adaptieren. Zudem hat jeder dieser Kanäle ein eigenes Optimum der Sensitivität bei einem spezifischen Wert, wobei wichtiger aber die Abstände (also die Relationen der Kanäle zu einander statt der absoluten Werte) sein dürften. Daraus folgt meines Erachtens die Relevanz von Proportionen, die einzelne Elemente zu einander haben sollten (im Sinne von biologisch determiniertem Bias). Im architektonischen Beispiel erklärt dies etwa die relativen Größen, welche die einzelnen Bau-Elemente (etwa Fenster und Gesimse im klassizistischen Stil) haben sollten. Daraus folgt aber auch, dass bei maximaler Gestalt-Prägnanz nur eine begrenzte Anzahl von Gestalt-Phänomenen gleichzeitig integriert werden können, welche zu einander dann optimale Abstände haben müssen (die dann zugleich die minimalen Abstände sind), um sich nicht gegenseitig in ihrer Prägnanz zu reduzieren. Eine unendliche Steigerung von ästhetischer Erfahrung ist deshalb nicht möglich.

[45] Empirisch kann dies u.a. über Präferenz-Entscheidungen, Selbstbeobachtungen oder Befragungen erhoben werden. Die Frage nach dem Wesen der ästhetischen Erfahrung betrifft hier primär, was das „Schöne” sei, das hier weitestgehend synonym mit dem Angenehmen bzw. dem Präferierten aufgefasst wird. Und dabei ist die Bandbreite von Präferenz-Erhebungen sehr groß: Ob wir uns an der Käsetheke zwischen Emmenthaler und Gorgonzola entscheiden, ob wir uns im Buchladen eine Urlaubslektüre aussuchen, ob wir im Museum länger vor dem einen als dem anderen Bild verweilen (oder einen Saal ganz auslassen wollen) oder ob wir bei der Bundestagswahl für eine uns (an)genehme Welt entscheiden. Welchen beruflichen Weg wir einschlagen (wollen), kann ebenso als kontextualisierende Pragmatik analysiert werden wie die Frage, welche Unterbrechungen (in Art und Umfang) bei welchen Tätigkeits-Prozessen als wie stark störend empfunden werden.

[46] Luhmann (1984: S.224f)

[47] Wie bei den syntaktischen Gestalt-Desintegrationen sind auch hier (mindestens) zwei Varianten möglich: Zerstörung einer vorhandenen Gestalt oder Unterbinden des Zustandekommens einer erwarteten Gestalt. Wobei natürlich auch hier klar unterschieden werden muss, von welcher Dimension jeweils die Rede ist: Denn eine erwartete Gestalt existiert ja bereits in einem repräsentationalen Raum. Und das Nicht-Zustandekommen bezieht sich daher auf den präsentationalen Raum, also eine zusätzliche Gestalt.

von disparaten Hermeneutiken gesprochen wird, kann dies sowohl verschiedene Beobachter als auch eine multiple Persönlichkeit kennzeichnen. So ist intrapersonale Konsistenz eine Möglichkeit der pragmatischen Gestalt-Integration, die interpersonale hingegen eine weitere. Auch hier ist wieder von zweierlei Gestalt-Desintegrationen zu sprechen: Wenn Gestalt nicht zustande kommt (wie z.B. bei antisozialen oder schizoiden Elementen) sowie in der weiteren Form der Zerstörung einer bestehenden Gestalt (wie etwa bei aggressiven oder sadistischen Pragmatiken der Elemente). Soziale Inklusion und Exklusion sind aus dieser Perspektive als ästhetische Phänomene zu behandeln.

Multiple Gestalt-Integrationen (welche dann als Struktur interpretierbar sind) können folglich innerhalb der syntaktischen Dimensionen ebenso beobachtet werden wie auch innerhalb der semantischen und/oder der pragmatischen Dimensionen. Auch wenn es auf den ersten Blick widersprüchlich erscheint: Dezentrierend wirken sowohl die produktiven Pragmatiken (die neue Gestalt erzeugen) als auch die destruktiven Pragmatiken (welche vorhandene Gestalt zerstören). Dies ist eine Folge davon, dass wir nicht – wie im Laborversuch – nur eine Dimension betrachten. In realweltlichen Kontexten haben wir stets eine Vielzahl von Struktur-Ebenen. Dies gilt es auch für die ästhetische Gestalt-Integration zu berücksichtigen. So kann etwa in räumlicher, kategorialer oder sozialer Hinsicht ein ganz unterschiedlicher Maßstab beobachtet und dabei jeweils eine sehr verschiedene Detail-Auflösung verwendet werden. Dass diese Faktoren bestimmend sind, was als Gestalt und was z.B. als Kanal-Rauschen klassifiziert wird, ist offenkundig. Auch die zeitliche Auflösung (als Minimum) und die struktur-determinierte zeitliche Integrationsfähigkeit des Beobachters (als Maximum) spielen eine wichtige Rolle für das, was Gestalt sein kann – und was als Änderung wahrnehmbar ist. Und hinzu kommen noch unterschiedliche Rekursions-Ebenen: Dadurch kann auch eine vordergründige Gestalt-Desintegration (z.B. ein misslingendes Experiment) zu einer Gestalt-Integration auf einer Meta-Ebene führen (etwa ein Erkenntnis-Gewinn in Form einer neuen Theorie). Ebenso wie auch ein bewusst destruktiver Akt (z.B. die Sprayer-Aktion eines Jugendlichen) nur vor dem Hintergrund verständlich ist, dass die Motivation in aller Regel eine subjektive Gestalt-Integration auf einer anderen Ebene ist (z.B. die verstärkte Wahrnehmung der Autonomie des Individuums). In diesem hochdimensionalen, ästhetischen Raum lassen sich, wie bereits besprochen, die Analysen jeweils von der Gestalt oder von der Dezentrierung her beginnen, welche sich vorab evtl. nur als Motivation manifestiert.

ÄSTHETIK DER KUNST STATT KUNST-ÄSTHETIK

Durch den Ansatz einer Ästhetik der dezentrierenden Gestalt-Integration lassen sich auch Mängel anderer Ästhetiken vermeiden. So ist etwa eine inhaltliche Beschränkung auf Kunst keineswegs nötig. Sämtliche Beobachtungen lassen sich als interaktive Zeichenprozesse beschreiben – soweit sie überhaupt über reine Reflexe hinausgehen[48]. Möglicher Inhalt der ästhetischen Erfahrung bzw. der Analyse kann grundsätzlich alles sein. Und zusätzlich zu dieser Breite ist der Ansatz auch in der Tiefe nicht begrenzt. Es kann stets ein weiterer Beobachter – und damit potenzielle ästhetische Dimensionen – hinzugefügt werden. Dieser kann den bisherigen, aktuell vorhandenen ähnlich sein, muss dies aber nicht. Prinzipiell lassen sich jedwede Beobachter[49] so modellieren. Die pragmatische Vielfalt kann

[48] Nur solche Beobachtungen, die etwas vor dem Hintergrund anderer Möglichkeiten bezeichnen, sind jedoch von ästhetischem oder semiotischem Interesse. Vgl. etwa Luhmann (2006: S.143): *„Was ist nun die Spezifik von Beobachtung? Ich möchte vorschlagen, diese Frage in der Terminologie von Spencer Brown zu behandeln und zu sagen: Beobachten ist das Handhaben einer Unterscheidung zur Bezeichnung der einen und nicht der anderen Seite."*

[49] Diese können biologische, psychische, soziale oder auch technologische Systeme sein.

ebenfalls als Wechsel der Beobachtungs-Weise (Modus) oder der Beobachter-Perspektive auftreten und damit Ausgangspunkt der Analyse sein. Dies findet sich z.B. beim Film, wo sich in einer spezifischen Weise die Pragmatiken und deren emotionale Gehalte abwechseln, um auch auf pragmatischer Ebene ein wiederkehrendes Gestalt-Integrieren zu erleben[50]. In ähnlicher Weise lässt sich auch ein Wechsel der Ästhetiken (oder der jeweiligen Moral) denken, nach denen die rollen-spezifische (und kontext- bzw. situations-spezifische) Fixierung dezentriert wird.

Es ist gar nicht verwunderlich, dass sich der hier vertretene Ansatz ästhetischer Erfahrungen in allen Lebensbereichen anwenden lässt bzw. die ästhetische Analyse sämtliche Zeichen-Dimensionen thematisieren muss. Denn diese Form des positiven Erlebnis wird als Zeichen eines wahrnehmenden Orientierungs-Erfolges gesehen.[51] Unabhängig von der anregenden Idee der „kortikalen Entlastung"[52] kann diese Wahrnehmungs- und Erkenntnis-Lust generell evolutionär als Lern-Verstärker interpretiert werden.[53] Doch erst zusammen mit dem Konzept der Gestalt-Integration bzw. Gestalt-Des-Integration wird dies meines Erachtens zu einer leicht anzuwendenden Heuristik und erklärungsstarken Theorie. Denn spätestens die destruktiven Akte und Provokationen in Alltag oder auch zeitgenössischer Kunst sind ohne diese nicht verständlich. Durch das Konzept der Des-Integration einer Gestalt (z.B. Destruktion in der zeitgenössischen Kunst) wird deren innere Logik jedoch beschreibbar. Das Grund-Prinzip ist zumeist recht einfach: Die Des-Integration einer Gestalt betont stets die Integration einer anderen Gestalt, welche oftmals nur nicht im Blickfeld bzw. im Bewusstsein des Beobachters ist. Somit wird der destruktive Akt bewusst wahrgenommen, dessen konstruktiver Anteil jedoch nicht. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass die Integration jener anderen Gestalt einen ganz anderen Größen-Maßstab betreffen kann[54], eine andere Dimension[55] adressieren oder einen anderen Kontext[56] konstituieren kann. In all diesen Fällen findet aber eine Dezentrierung durch Abstraktion von der ursprünglichen Gestalt statt. Und wenn ein Beobachter die Des-Integration der einen Gestalt als ausschließlich *„unschön"* erlebt, liegt dies daran, dass entweder die weitere(n) Gestalt-Integrationen

---

[50] Dass dies grundsätzlich wieder den Optimierungs-Absichten analog zur Informations-Ästhetik unterworfen werden kann, versteht sich von selbst. Dabei würde dann etwa die minimale, die maximale und die optimale Zahl der Wechsel emotionaler Framings experimentell analysiert und in die Drehbücher und Schnitt-Anweisungen implementiert.

[51] In einer mit dieser These verträglichen Weise sehen das auch Kreitler & Kreitler (1980: S.36ff), denn sie betrachten *„Denkvorgänge als ebenso erstrangig wie die Erregung, mit der sie [die kognitiven Prozesse; Anm. K.S.] sich zu einer ständigen Rückkopplungssequenz zur Bestimmung der einfachsten, wenngleich nicht mehr rein reflektorischen Verhaltensweisen bis hinauf zu den komplexesten Akionen verbindet."* und auf S.39 ergänzen, *„die kognitive Orientierung wird ohne jegliches sofortiges Bedürfnis erweitert; in anderen Worten: Es ist anzunehmen, daß es sich beim Orientierungsdrang um eine grundlegende und autonome Funktion handelt."*

[52] Kenning et al. 2003

[53] Wie das der Ulmer Neuropsychiater Manfred Spitzer immer wieder betont (z.B. in Spitzer 2007). Konkreter führt das Hansch (2006: S.66f) aus, der auch die, wie er es nennt, „sekundären Antriebe" expliziert und deren universeller Bedeutung für unser Schönheitsempfinden sowie für die intuitive Empfindung von Richtigkeit bei komplexen Denk- und Entscheidungs-Prozessen thematisiert. Dietmar Hansch bietet dort (S.66) eine prinzipiell quantifizierbare Definition an, die meinem Ansatz sehr verwandt scheint, wenn er auch aus einer anderen Tradition (der Synergetik von Hermann Haken) seine Überlegungen entwickelt: *„Ein Tätigkeitsprozess ist um so synerger, je größer die Anzahl und die Güte der daran beteiligten Passungen ist. In der Sprache der Synergetik: Je mehr Teilmomente ein Tätigkeitsprozess zu einem Ganzen integriert und je mehr die beteiligten Teilprozesse im Zentrum der Attraktoren ablaufen, desto größer die Synergität. Je größer die Synergität, desto intensiver ist das mit der Tätigkeit verbundene Stimmigkeitsgefühl. Und umgekehrt: Je größer die durch eine Störung destruierte Synergität, desto größer die Dyssynergität und desto intensiver das resultierende Unstimmigkeitsgefühl."*

[54] Etwa kann der Amok-Läufer durch seinen destruktiven Akt (der den sozialen Kontext als Gestalt des-integriert) dadurch seine individuelle Autonomie als Gestalt integrieren. Oder umgekehrt kann der Selbstmord-Attentäter, der seinen Körper des-integriert, in einem räumlich und zeitlich viel größer gedachten Zusammenhang Gestalt integrieren (bzw. dieses intendieren), indem vielleicht die Integrität des Stammes, der Religion oder Nation betont bzw. hergestellt werden soll. Auch die Ästhetik des Erhabenen kann meines Erachtens als multistabile Kippfigur von Bedrohungs-Kontext und individueller Autonomie-Erfahrung verstanden werden.

[55] Wo sichtlich Material destruiert wird (also auf syntaktischer Ebene Gestalt-Desintegration stattfindet) kann durchaus auf semantischer Ebene Gestalt integriert werden (also Bedeutung hergestellt werden). Dies ist einer der Basis-Mechanismen, die von zeitgenössischen Künstlern nach dem Ende der Klassischen Moderne immer wieder gerne verwendet wurden. Entsprechend kann auch durch die Zerstörung von Bedeutung die Aufmerksamkeit von der semantischen auf die pragmatische Dimension gelenkt werden – wie das etwa Dadaisten getan haben.

[56] Pragmatik ist in meinem Sinne immer eine spezifische Form der Kontextualisierung, da erst diese die inhärenten Ziele und Normen von Bedeutung enthalten kann. Die Herstellung von Kontexten (als Gestalt-Integration) und die (Zer-)Störung von Kontexten kann auf verschiedenste Weise geschehen. Ein einfaches Beispiel wäre die Re-Kontextualisierung von einem schlicht gedachten Egoismus des Individuums zu einem komplexer, konsequenter gedachten Egoismus des Individuums, der dann den Nutzen durch ein intaktes Ökosystem einschließt. Nicht nur der zeitlich und räumlich gedachte Rahmen ist dann ein weiterer, sondern auch die Übernahme verschiedener Beobachter-Perspektiven (und damit die Integration ganz unterschiedlicher Pragmatiken in eine Meta-Pragmatik) ist damit verbunden.

nicht wahrgenommen werden oder dass diese Gestalten als weniger wertig eingeschätzt werden. Eine Folge hiervon ist die Überlegung, dass man sich ein *„Transponieren von syntaktischer, semantischer oder pragmatischer Identität“* vorstellen kann; ganz im Sinne der Transponierbarkeit als Kriterium für Gestalt überhaupt. Die Kompetenz zu möglichst vielen solchen Transponierungen (als real-operationaler Fokus-Wechsel oder als Gedanken-Experiment) der eigenen Identität wie auch der Identität anderer Gestalthaftigkeiten könnte ein sowohl ein Bildungs-Ziel sein wie auch ein Ansatz zur Messung empirischer Beobachter-Systeme. Dass die gleichzeitig mögliche Anzahl von beobachteten Gestalten ein Maximum besitzt, haben wir oben bereits kurz angesprochen.

GRENZEN D(IES)ER ÄSTHETIK

Kurz angesprochen seien auch die strukturdeterminierten Grenzen dieser Ästhetik. Jeder Beobachter ist in seiner eigenen Komplexität beschränkt und kann dadurch nur Beobachtungen von beschränkter Komplexität ausführen. Dies führt zur Notwendigkeit der effizienten Nutzung dieser beschränkten Ressourcen, was unter anderem durch die effiziente Codierung von Wahrnehmungen umgesetzt wird. Dies geschieht durch eine nicht-lineare Gewichtung von sensorischen Daten und Inhalten, wobei die *„erfolgs-relevanten“* stärker gewichtet werden.[57] Aus dieser Kapazitäts-Limitierung der Beobachtung resultiert die bekannten *„umgekehrt U-förmigen Kurven“*, welche die nicht-lineare Sensitivität bei sensorischen Daten (wie Farbspektrum oder Ortsfrequenzen) als auch logischen Kategorien (z.B. die Präferenz der Basic-Level-Kategorien) oder innerhalb Komplexitäts-Skalen (etwa bei der klassischen Informations-Ästhetik) bestimmt. Notwendige Konsequenzen aus der generellen Nicht-Linearität in der Übertragung und der Sensitivitäten sind Zentrierungen auf beobachter-spezifische Wahrnahme-Gewohnheiten. Das heißt, dass jeder Beobachter aus den möglichen Beobachtungsweisen diejenigen bevorzugt, die für seine Handlungs-Zwecke besonders dienlich erscheinen und die für ihn einfach und effizient auszuführen sind.

Der erwähnte „positive Verstärker“ ist biologisch bereits fest eingebaut[58] und hat sich evolutionär bestens bewährt. Die ästhetische Erfahrung ist in der Konsequenz aber primär kein Urteil über das Objekt der Wahrnehmung, vielmehr ist es ein Urteil über die effiziente Verwendung der eigenen Beobachter-Ressourcen bei einer Aktivität (die auch eine Wahrnehmungs-Handlung sein kann, aber nicht zwingend sein muss). Das beobachtende System ist somit in Eigen-Resonanz, wenn es ästhetisch wahrnehmend ist. Es beurteilt sich selbst im Sinne von zu erwartendem Lebens-Erfolg (*„ich bin gut“* bzw. *„ich agiere gut“*). Analog zum *„Anthropozentrismus“* ist der Beobachter immer *„systemzentriert“*, da er struktur-determiniert ist. Was in der Ästhetik-Literatur stets als Apriori *„interesseloses Wohlgefallen”* gefordert wird, zeigt sich bei umfassender Analyse als evolutionäres Aposteriori! Denn die individuell-situative *„Interesselosigkeit“* ist aus evolutionärer Perspektive zugleich ein Index und ein positiver Verstärker für erfolgreiche Instrumentalität.

---

[57] Zu den nicht-linearen Aspekten der sensorischen Wahrnehmung (mit denen sich die Psychophysik befasst) siehe etwa Goldstein (2002) sowie Morrison & Morrison (2003) oder Schwarzfischer (2005a).

[58] Eine solche Rückkoppelungs-Schleife, die als positiver Verstärker bei effizienten Prozessen wirkt und subjektiv als ästhetische Erfahrung erlebt wird, wäre prinzipiell auch technischen Systemen implementierbar. Die neuere Forschung im Bereich Künstliche Intelligenz betont ja auch, dass eine Notwendigkeit hierfür besteht. Auch wenn dies dort nicht als Implementierung von ästhetischer Erfahrung gesehen wird, sondern zur Ermöglichung von Sinn-Prozessieren, ohne welches wirkliche Intelligenz nicht abbildbar ist. Der Weg zur Bedeutung führt demnach klar über den Körper und dessen Bedürfnisse, weshalb man auch von *„Embodied Intelligence“* spricht. Daraus folgt generell, dass nur solche Beobachter-Systeme ästhetische Erfahrungen machen (können), die über eine Meta-Repräsentation ihrer Codierungs-Prozesse verfügen – und die Unterschiede in deren Effizienz beim Beobachten mitbeobachten.

GESTALT ALS CODE

Die hier zugrunde gelegte Auffassung von Semantik wurde oben bereits betont. Semiotisch betrachtet ist ein „Code" demnach eine Zuordnungs-Tabelle.[59] Ein Zeichenträger (semiotisch *„Mittel"*) wird einer Bedeutung (semiotisch *„Objekt"*) zugeordnet, und zwar von einem Beobachter (semiotisch *„Interpretant"*). Ein Code kann somit als Korrespondenz-Regeln von pluralen Zeichen interpretiert werden, wobei üblicherweise keines der Elemente vereinzelt auftritt.[60] Dabei kann jede Dimension bzw. jeder Parameter ein bezeichnendes Mittel oder ein bezeichnetes Objekt darstellen. Die Kontinuität der analogen Dimensionen beim wahrgenommenen Stimulus werden bei der Codifizierung zumeist in diskrete, *„stufenweise"* Skalen verwandelt. Denn für den Beobachter machen minimale quantitative Änderungen im Stimulus meistens keinen qualitativen Unterschied.[61] Daher werden je nach pragmatischen Konsequenzen engere oder weitere Parameter-Bereiche zusammengefasst, wodurch sich eine Stufigkeit der Kategorien ergibt. Und eben dies geschieht auch bei der Gestalt-Integration in der Wahrnehmung. Schon das klassische Kriterium der „Transponierbarkeit von Gestalt" bringt dies zum Ausdruck. Es müssen demnach die einzelnen Elemente gegen andere ausgetauscht werden können, ohne dass sich der Gestalt-Eindruck als solcher verliert. Wenn ich hier Gestalt als Code-Phänomen[62] auffasse, hat dies verschiedene Konsequenzen, von denen ich vier kurz anführen möchte:

1. _ Gestalt-Integration ist ein Codierungs-Prozess: Dieser ist in neurophysiologischer Hinsicht relevant. Denn die kortikale Symbol-Repräsentation erscheint damit als evolutionär erfolgreiche Methode zur Entlastung des Gehirnes von vermeidbarem Aufwand.[63]
2. _ Gestalt-Integration ist ein Abstraktions-Prozess: Dieser Aspekt ist in besonderem Maße ästhetisch relevant. Denn zur entlastenden Funktion, die sich subjektiv als ästhetische Erfahrung manifestiert, kommt ein weiterer Effekt. Die resultierende Transponierbarkeit der Gestalt bildet die Grundlage für

---

[59] vgl. Bischof (1998: S.320)

[60] Eine Vielzahl von Zeichenträgern (*Mittel* bzw. *Signifikanten* wie etwa Ball-Positionen) wird einer Vielzahl von Sachverhalten (*Objekten* bzw. *Signifikaten* wie z.B. definierte Spiel-Situationen) von evtl. einer Vielzahl von Beobachtern (*Interpretanten* wie etwa Zuschauern und/oder Mitspielern) in ihrer jeweiligen Bedeutung taxiert. Die vorhandene semiotische Komplexität besteht also aus pluralen *Mitteln* + pluralen *Objekten* + pluralen *Interpretanten* (Zuordnungen bzw. Kontextualisierungen).

[61] Siehe auch Umberto Eco (2002: S.58f): *„Der Code wählt daher diskontinuierliche, diskrete, aus dem Kontinuum der möglichen Tatsachen herausgeschnittene Situationen aus und bestimmt diese zu* **Einheiten**, *die für die Zwecke der interessierenden Kommunikation* **relevant** *sind."* [Auszeichnungen im Original kursiv] Auch hier gilt mit Gregory Bateson wieder, dass *„a information is a difference which makes a difference"*. Und es muss geistig wieder ergänzt werden *„…für jemanden"*. Allgemein werden kontinuierliche Skalen von kognitiven Beobachtern häufig zu Abschnitten mit je eigener *Typikalität* zerteilt. Als Beispiel hierfür kann das Farbspektrum dienen, das selbst kontinuierlich ist. Vom (menschlichen) Beobachter wird es aber in Abschnitte wie Blau, Grün. Gelb und Rot aufgeteilt, wobei ein Rot *typischer* als ein anderes ist, wie auch ein Grün *grüner* als ein anderes Grün ist. Siehe dazu etwa Bendin (2004). Analog seien auch die weiter oben (in der Fußnote 43) erwähnten *„Ortsfrequenz-Kanäle"* hier nochmals genannt. Denn die Aufteilung eines Kontinuums in getrennt verarbeitete Ausschnitte hat diverse Konsequenzen. Es können aber nicht nur einzelne Kanäle (also Ausschnitte hinsichtlich von Größen-Ordnungen) separat fokussiert werden. Es können auch einzelne Unterscheidungen separat als Beobachtungen prozessiert werden. Dass diese Logik zu einem aufschlussreichen Ansatz in der Kunst-Ästhetik führen kann, haben Rentschler et al. (1988: S.197ff und S.211f) gezeigt. Mit meinem hier skizzierten Ansatz durchaus verträglich geht gehen diese davon aus, *„dass die Evolution des Stiles in der Kunst verwandt ist mit dem Wechsel des Aufmerksamkeits-Fokus zwischen multiplen visuellen Repräsentationen im Gehirn."* [S.211; Übersetzung K.S.] Anhand von eindrücklichen Beispielen zeigen sie dort die unterschiedlichen Filterungen und deren Repräsentationen auf, zwischen denen die Aufmerksamkeit wechselt – was (in meiner Terminologie) jedesmal innerhalb der Repräsentation als auch zwischen diesen zu Gestalt-Integrationen mit verschiedenen algorithmischen Codierungen führt, welche untereinander ebenfalls über prägnante Symmetrien verfügen, was sozusagen zu Meta-Gestalten führt.

[62] Ein Code ist meist *intra-modal* hinsichtlich des Mittelbezuges, das heißt, dass sich die Stimuli innerhalb eines Wahrnehmungs-Modus (wie Sehen, Hören oder Schmecken) befinden und gemischte Signifikanten in Codes eher selten sind. Dies ist aber keine notwendige Bedingung. Denn auf *Superzeichen-Ebene* kommen *inter-modale* Signifikanten regelmäßig vor. So ist für die Kategorie *„Mittelklasse-Kfz"* nicht nur eine gewisse Größe von Fahrgastzelle und Motorisierung maßgeblich und daher namensstiftend für die Fahrzeugklasse. Wir erwarten vielmehr auch eine bestimmte Art von Geräuschen (z.B. beim Schließen der Türen) oder gewisse Gerüche – und andere sicher nicht.

[63] Die evolutionäre Relevanz macht z.B. Heinz von Förster (1999: S.48) in seinem gewohnt amüsanten Tonfall deutlich, wenn er über die Vorteile effizienter Codierung schreibt, indem er eine ineffiziente skizziert: *„Wäre unser Gedächtnis ein Datenspeicherungssystem, dann lässt sich leicht zeigen, dass wir für die Erklärung dessen, was wir wissen, ein Gehirn von der Größe einer dicht mit Nervenzellen vollgepackten Kugel mit einem Durchmesser von einer Meile haben müßten (von Foerster/Inselberg/Weston 1968). Hätte unser Gehirn aber diese Größe, dann würde es für den Prozeß der Wahrnehmung eines Löwen in seinem Sehfeld etwa zehn Jahre benötigen. Das könnte zwar dem Löwen dienlich sein, kaum aber dem Träger des Gehirns."*

„semiotische Sprachspiele“, worunter ein großer Teil der Variationen in Material oder Technik fällt, wie sie in der Kunst sehr häufig sind. Zudem wird durch das Absehen von spezifischen Eigenschaften und gleichzeitigem Beschränken der (implizit algorithmischen) Beschreibung auf einen bestimmten Parameter die Individualität (der konstituierenden Elemente der Gestalt) verweigert[64]. Das ist gewissermaßen der *„Preis der Transponierbarkeit“*.

3. _ Gestalt-Integration ist ein Reduktions-Prozess: Durch die Verminderung der zu bewältigenden Komplexität (Detailauflösung, Zahl der Dimensionen, etc.) wird das Individuum auf eine Funktion reduziert. Diese bestimmt der Beobachter und nicht das Individuum, das evtl. zufällig eines der Elemente darstellt, aus welchen sich die emergierende Gestalt zusammensetzt. Dies ist auch von ökonomischer Relevanz. Denn multistabile Konkurrenzen von möglichen Gestalten[65] bzw. Systemen können wenigstens analog zu ökonomischen Akteuren aufgefasst werden, die in der Regel ja aus sozialen Systemen bestehen. Und diese zeichnen sich wiederum dadurch aus, dass von der Person abgesehen werden kann bzw. diese nur noch als notwendige Umwelt-Bedingung interpretiert werden müssen.[66]

4. _ Gestalt-Integration ist ein Normierungs-Prozess: Dass Gestalt als solche bereits ethisch relevant ist, wird meines Erachtens (zu) selten erkannt. Gerade in Design-Kontexten sind jedoch Erwartungs-Normen von Bedeutung, sowohl in gesellschaftlicher Hinsicht als auch in individueller. Als *Hume's Gesetz*[67] (oder *Sein-Sollen-Dichotomie*) wird die Feststellung bezeichnet, dass es nicht möglich ist, vom Sein auf ein Sollen zu schließen. Doch eben dies wird bei der Gestalt-Wahrnehmung nachweislich von uns allen getan: Gestalt wirkt stark erwartungs-bildend auf zukünftiges, obwohl es de facto nur für vergangenes Gültigkeit besitzt. Und die Aspekte der Optimalität wirken in Form des Gestaltdruckes in der aktuellen Wahrnehmung und auch bei erinnerten so, dass die Prägnanz erhöht wird[68] (und damit auch die algorithmisch effiziente Codierbarkeit). Über diese individuelle

---

[64] Dass die Unterscheidung relevant für die Wirklichkeits-Konstruktion im Design-Prozess ist, habe ich in Schwarzfischer (2005b) dargelegt, wo es u.a. heißt: *„Jedes konkrete Exemplar besitzt aufgrund seiner materiellen Implementierung eine Vielzahl von Eigenschaften, die in der Definition des Konstruktes (hier der Rolle) nicht enthalten sind. Die ‚Person' besitzt also weitaus mehr Parameter als die ‚Rolle'. Da wir jeden Parameter als Dimension in einem Parameter-Raum auffassen können, gilt: Die ‚Person' ist von anderer, und zwar höherer Dimensionalität als die ‚Rolle'.“* Es ist an dieser Stelle aber wichtig, darauf hinzuweisen, dass die Abstraktion von konkreten Eigenschaften bei der Gestalt-Integration nur die spezifische Struktur-Ebene betrifft, auf welcher die Gestalt-Integration stattfindet. Auf einer anderen Ebene kann sich hierdurch gleichzeitig eine Dezentrierung von der/einer Rolle auf mehrere Rollen oder die Person vollziehen! Provokative Aktionen sowohl von pubertierenden Jugendlichen als auch in der zeitgenössischen Kunst werden nur so verständlich, indem man sie nicht vom Konzept „schön“ oder „Integration“ her interpretiert, sondern vom dezentrierenden Effekt her. Wenn beispielsweise in einer sozial determinierten Situation – scheinbar völlig unpassend – das Wort *„Katzenkäse!“* ohne Zusammenhang deklamiert wird, erscheint das erst einmal als sinnlose Provokation. Analysiert man dies aber nach dem hier skizzierten Ansatz von ästhetischer Erfahrung als dezentrierende Gestalt-Integration, dann wird der Sinn deutlich, auch wenn diesen weder der pubertierende Jugendliche noch der zeitgenössische Künstler so zu explizieren vermöchten: Soziale Situationen sind geprägt durch spezifische Erwartungen der beteiligten Beobachter, was die Möglichkeiten des Akteurs meistens stark einzuschränken neigt. Sich aus diesem Korsett von ungebetenen Einschränkungen durch einen mehr oder minder milden Paukenschlag zu befreien (und evtl. auch auf die Beschränkung als solche hinzuweisen) stellt einen offenkundigen Fall von Dezentrierung dar. Hieraus wird andeutungsweise auch klar, dass der vorgestellte Ansatz mit der Systemtheorie von Niklas Luhmann verträglich ist, auch wenn die Definition der Leitunterscheidung des Kunst-Systems mehr der des Luhmann-Schülers Dirk Baecker (1994) folgt. (Der explizite Hinweis auf die Beschränktheit der Sozialen Systeme, auch des Kunst-Systems, das nur aus Kommunikationen besteht, und daher selbst keine Wahrnehmungen prozessieren kann, weswegen Soziale Systeme auf Psychische Systeme in seiner Umwelt als notwendige Bedingung angewiesen sind: Eben dies würde moderne Kunst in der modernen Gesellschaft tun.)

[65] Siehe Abb.03, in der deutlich wird, wie unterschiedliche Elemente zu Gestalt zusammengefasst werden, die untereinander unvereinbar sind, also konkurrieren. Das permanente Umkippen des Fokus in solchen Strukturen zeichnet die Multistabilität aus. Ich spreche gelegentlich auch von *„multipler Fokussierbarkeit“*.

[66] Ausführlich befasst sich Niklas Luhmann (1984) mit dieser Problematik – dem Verhältnis von biologischen Systemen, psychologischen Systemen und sozialen Systemen. So schreibt er auf S.155: *„Psychische Systeme, die von anderen psychischen oder von sozialen Systemen beobachtet werden, wollen wir* **Personen** *nennen. Der Begriff personales System ist demnach ein Begriff, der eine Beobachterperspektive involviert, wobei Selbstbeobachtung (sozusagen: Selbstpersonalisierung) eingeschlossen sein soll.“* [Auszeichnungen im Original kursiv]

[67] Das Problem wurde vom schottischen Philosophen und Historiker David Hume (1711–1776) aufgeworfen, der feststellte, dass viele Philosophen Forderungen über einen wünschbaren Zustand (Soll) auf der Basis von Aussagen über das, was ist (Sein), machen. Obwohl es doch offenbar einen großen Unterschied zwischen *deskriptiven*, beschreibenden Aussagen (über das Sein) und *präskriptiven*, vorschreibenden Sätzen (über das was sein soll) gibt. Ein Beispiel wäre: Es gibt Kriege (Sein). Daraus kann man nicht schließen, dass Kriege auch sein sollen.

[68] Der Begriff des inneren Gestaltdruckes einer Figur meint, dass dieser eine Verstärkung der Tendenz zur Prägnanz bewirkt, wenn eine unregelmäßige Figur a) nur für kurze Zeit, b) unter sehr schwacher Beleuchtung, c) in starker Verkleinerung oder großer Entfernung dargeboten wird. Vergrößert man diese Figur, oder nähert sich ihr, oder verstärkt man die Beleuchtung, oder betrachtet man sie länger, so kann man die so genannte Aktualgenese der Gestalten erfahren. Siehe hierzu etwa Metzger (1975: S.201ff) oder auch Ertel (1981).

Perspektive von psychophysischen Verzerrungen hinaus ist die kollektive Form von Beobachtungs-Verzerrungen ethisch relevant, etwa diese Fragestellung: Welche Beobachtungen von welchen Beobachtern sind denn jeweils wie stark *„normierend"*?

NICHT-LINEARE DEZENTRIERUNG UND DISTANZEN

Von der Ästhetik/Aisthesis kommend ist auch die Relevanz von Modus-Wechseln hervorzuheben, die eine semiotische Perspektive auf Gerechtigkeits-Probleme mit sich bringt. Der Fokus geht dabei weg von rein syntaktischen Aspekten. Diese Option bedeutet, dass nicht nur die personale Perspektive geändert werden muss, um die eigentliche Gestalt-Integration oder –Desintegration zu erfassen (um z.B. scheinbar destruktive Aspekte in der Kunst oder in Handlungen von Heranwachsenden zu verstehen). Eventuell muss der Code gewechselt und mit einer neuen Unterscheidung beobachtet werden[69]. Durch einen neuen, zusätzlichen Code kann aber „der Kuchen größer werden", können Schein-Konflike sich auflösen oder zusätzliche Gestalt-Integrationen entstehen, die nicht auf Kosten von etwas anderem gehen[70]. Aus einem Nullsummenspiel kann so ein Nicht-Nullsummenspiel werden, indem zusätzliche Dimensionen beobachtet werden – also dezentriert wird. So können diverse Gestalt-Phänomene integriert (beobachtet) werden, wobei diese untereinander konkurrieren können, sie müssen es aber nicht. Denn es gibt ein Nebeneinander oder Konkurrenz auf derselben Struktur-Ebene wie es auch ein Nebeneinander oder Konkurrenz auf verschiedenen Struktur-Ebenen oder in unterschiedlichen Modi geben kann.

Die aisthetische, also wahrnehmungsmäßige Gewichtung von diversen Gestalten ist unterschiedlich stabil. Sie wird determiniert durch die Struktur des Beobachters und sind zumeist nicht-linear. Einen interessanten Ansatz liefert die Analogie zu Typikalitäten[71] der ethischen Subjekte. Diese sind prinzipiell quantifizierbar als Distanz-Maße in diversen Dimensionen, wie z.B. der morphologischen Distanz[72], der zeitlichen Distanz[73], der räumlichen Distanz[74] oder der sozialen Distanz[75]. Weitere

---

[69] Ein Beispiel aus dem Alltag der Familien-Mediation soll dies stellvertretend illustrieren: Zwei Schwestern streiten sich um eine Orange. (*„Position": ICH will die Orange!*). Üblicherweise würde man versuchen, den Konflikt mit einem Kompromiss zu lösen: Jede erhält die Hälfte. Fragt man nun nach den *„Interessen"* hinter den Positionen, könnte sich herausstellen, dass die eine die Orange will, um sie auszupressen, und die andere nur an der Schale interessiert ist, um einen Kuchen zu backen. Interessengerecht ist es daher, der einen Schwester die Orange zum Auspressen zu geben und der anderen danach die Schale zu überlassen.

[70] So wie es etwa ein Mehr an ästhetischen Erfahrungen bringt, wenn man mehr über eine Sache weiß und dadurch mehr Aspekte wahrnehmen kann (d.h. mehr Gestalt-Integrationen in mehr Dimensionen konstruiert) und mehr Kontexte konstruieren kann, die jeweils bedeutsam und sinnvoll sind.

[71] Zu *Typikalität* siehe etwa Rosch (1978) oder Schwarz (1996: S.90 und S.105). Dabei wird als *Prototyp* der beste Vertreter einer Kategorie bezeichnet – eben jener mit der höchsten Typikalität. Diese *Typikalität* ist ein graduelles Phänomen, das die Abweichung vom Prototypen quantitativ beschreiben kann. Ein Rotkehlchen ist beispielsweise ein sehr typischer Vertreter der Kategorie „Vögel". Der Pinguin dagegen besitzt eine ungleich niedrigere Typikalität derselben Kategorie.

[72] Konrad Lorenz (2004) hat mit folgender Darstellung des moralischen Dilemmas zu meiner Erweiterung des Konzeptes angeregt. Man möge sich eine Reihe von Lebewesen vorstellen, die so in etwa als aufsteigende Folge der Evolution interpretierbar wäre: Beispielsweise ein Bakterium, eine Amöbe, ein Kopfsalat, eine Maus, ein Hund, ein Affe und ein Mensch. Praktisch niemand hätte ein Problem ein krankheits-erregendes Bakterium zu töten oder einen Kopfsalat abzuschneiden – nicht einmal strikte Vegetarier. Bei der Maus regen sich bei ganz Empfindlichen (oder Kindern) erste moralische Bedenken überhaupt. Einen Hund zu töten vermag schon nicht mehr jeder und beim Affen verweigern sich schon die meisten. Und Menschen zu töten ist grundsätzlich schon ein Tabu. Was sich an dieser Folge zeigen lässt, ist die Tatsache, dass es eine kontinuierliche Reihe ist, die der Beobachter willkürlich an einer bestimmten Position interpunktiert (zwischen *problemlos* und *problematisch* etwa). Dass interpunktiert wird, ist universell, aber die Position ist individuell. Die Unterstellung, dass wir nur Lebewesen guten Gewissens töten dürfen, die uns nicht zu ähnlich sind, meint die *Dimension der morphologischen Distanz*.

[73] So sind uns die Zeitgenossen offenkundig wichtiger als die nächste Generation und diese wiederum wichtiger als die übernächste und so fort. Welche Konsequenzen unser Handeln für irgendwelche Nachkommen in 825 Generationen hat, ist uns nicht nur kognitiv schwer zugänglich, sondern auch moralisch schon relativ egal. Analoges findet sich in der Vergangenheits-Richtung: Dort sind die Eltern sehr identitäts-stiftend, die Großeltern schon etwas weniger und so fort. Mit den Germanen identifiziert man sich lieber als mit den Affen-Menschen, die einst unsere Vorfahren gewesen sein mögen. Und auch der traditions-verliebteste Adelige möchte nicht mit den Einzellern in Verbindung gebracht werden, von denen er eigentlich ebenso abstammt wie von seinen tollen „Von-und-zu-Ahnen". Die zeitliche Dimension bildet also ein Relevanz-Maß, das die zeitliche Distanz zumindest ordinal mit einer nicht-linearen Betonung naher Zeiträume beschreiben kann.

[74] Es ist kein Zufall, sondern spiegelt unsere Wahrnehmungs- und Bewertungs-Gewohnheiten wider, dass wir räumlich nahe Ereignisse erheblich stärker gewichten als weit entfernte. Um dies zu verdeutlichen, müssen wir uns nur vorstellen, warum wir zwar viel Wert auf eine

Dimensionen sind natürlich denkbar, aber das Prinzip wird aus dieser exemplarischen Aufzählung klar: Jeder Beobachter ist selbst das maximal relevante ethische Subjekt und mit zunehmender Distanz nimmt gleichzeitig die ethische Relevanz des ethischen Adressaten ab.

Auch die für die ästhetische Erfahrung konstitutiven De-Zentrierungen sind wegen beobachterspezifischer Wahrnahme-Gewohnheiten nicht-linear. Dies hat für die Ressourcen-Allokation auch ethische Konsequenzen. Denn manche Zentrierungen sind mit relativ wenig Aufwand (also ökonomisch effizient) auflösbar und andere nur mit sehr großem Aufwand (also effektiv, aber nicht effizient).

Ich möchte abschließend noch einmal darauf hinweisen, dass alle Ästhetik mit den Konzepten der Gestalt-Prägnanz und der Dezentrierung grundsätzlich qualitativ und quantitativ beschreibbar erscheint. Der ästhetische „Kosmos" scheint beim Beobachten dazu zu neigen, sich in Bandpass-Kanäle der einzelnen Dimensionen zu separieren. Darum sind die Summen (bei zugleich maximalen Prägnanzen) nicht unendlich zu steigern, vielmehr gibt es ein Optimum in diesen nicht-linearen Zusammenhängen. Innerhalb dieser Bandpass-Kanäle bzw. Ausschnitten von Größen-Ordnungen sind die Gestalt-Phänomene oftmals codifiziert und weisen unterschiedliche Typikalitäten auf. Innerhalb einer Dimension sind die Summen daher recht streng limitiert, was jedoch zwischen den verschiedenen Beobachtungs-Modi stets weitere Beobachtungs-Perspektiven ermöglicht. So wie etwa innerhalb der syntaktischen Merkmale einer Architektur die Kapazität[76] eines Beobachters zwar begrenzt ist, ihm aber eine unendliche Kette von semantischen und pragmatischen Kontexten offensteht, die bei einem Modus-Wechsel bzw. Fokus-Wechsel jeweils als Gestalt-Integration erlebt werden kann.

ERWEITERTE ANWENDBARKEIT UND AUSBLICK

Der Versuch einer Heuristik für die empirische Ethik lässt das Konzept der „Gestalt-(Des)Integration" sinnvoll erscheinen. Heinz von Förster[77] formulierte einen *„ethischen Imperativ"*, der sehr inspirierend auf mich wirkte, aber auch im konkreten Anwendungs-Fall noch zu abstrakt ist, um eine Entscheidung ableiten zu können. Mir schien die Regel hilfreicher zu sein, wenn wir formulieren, *„dass wir einen Struktur-Aufbau anstreben und einen (unnötigen) Struktur-Aufbau vermeiden sollten"*.[78] Diese Struktur-Phänomene lassen sich nun recht anschaulich und grundsätzlich auch quantitativ als Gestalt-Phänomene beschreiben. Dabei finden sich positive Reaktion auf die

---

intakte Nachbarschaft im Stadtviertel legen (wo wir z.B. jeden einzelnen Fall von Kindes-Vernachlässigung skandalisieren und einen einzigen Fall von Hungertod pro Dekade für unerträglich halten), uns aber auf der anderen Seite das alltägliche Verhungern von Kindern in Afrika erfrischend egal ist. Ebenso achten wir auf die giftfreien Arbeitsbedingungen bei uns, während wir in China deren völlige Missachtung schon sehr viel weniger wichtig finden (solange wir den dort ohne Atemschutz lackierten Plunder billig im Discounter bekommen).

[75] Die Ähnlichkeit von Weltanschauung, Sozialstatus, Kommunikation, etc. ist auch als Maß der sozialen Distanz aufzufassen. Je näher jemand unserer eigenen sozialen Position ist, um so relevanter erscheint dieser in ethischer oder moralischer Hinsicht. Dies ist für den Mittelstand zu beobachten, der diese „Mittelmäßigkeit" deshalb auch gerne gleich zur Norm erheben würde. Ebenso ist aber symmetrisch von „oben" und von „unten" derselbe Effekt zu beobachten: Der Vorstandsvorsitzende eines Bank-Konzerns achtet auf Seinesgleichen viel stärker als auf die Auswirkungen, welche sein Handeln auf die „Unterschicht" hat. Und auch der Punker, der es für schuftig hält, seinen Kumpel etwas zu klauen, findet es schon viel weniger bedenklich, es z.B. dem reichen Banker abzunehmen. Was zählt ist also nicht die absolute Position im sozialen Bezugssystem, sondern die soziale Distanz des Agenten zum Patienten.

[76] Gemeint ist hier die Anzahl der hinreichend gut unterscheidbaren Bandpass-Kanäle (was jeweils Codes sein können) und die Anzahl der jeweils innerhalb eines solchen Abschnittes klar differenzierten Varianten (also der einzelnen Zeichen des Repertoires).

[77] Heinz von Förster (1999: S.41): *„Der ethische Imperativ: Handle stets so, dass die Zahl deiner Wahlmöglichkeiten größer wird."*

[78] Diese Idee wurde in Schwarzfischer (2006b) entwickelt. Dazu, was ein Strukturaufbau sei und was ein Strukturabbau, stellt sich die Frage nach den Elementen von Struktur und Komplexität – siehe hierzu Hansch (1997: S177), der etwa zwischen Quantitäten, Qualitäten und Interdependenzen sowie jeweils deren Dynamiken unterscheidet. Die bloße quantitative Anhäufung von derselben Qualität, wäre damit keine Maximierung im Sinne von Försters. Dazu sind gerade auch möglichst vielfältige Verknüpfungen (und damit Konvertierbarkeiten) nötig.

Beobachtung von Gestalt-Integration, was ja auch die ästhetische Erfahrung auszeichnet. Entsprechend ist die Reaktion auf die Beobachtung von Gestalt-DesIntegration eine negative bzw. die ästhetische Erfahrung von etwas Unschönen. Betont werden muss dabei wieder die Wichtigkeit alle drei semiotischen Dimensionen (syntaktische, semantische und pragmatische Gestalt) zu berücksichtigen, die mit einander *„verrechnet"* werden müssen. Was Heinz von Förster in seinem ethischen Imperativ allerdings nicht reflektiert, ist die Frage, ob ein Mehr an Möglichkeiten denn tatsächlich in allen Fällen besser oder auch nur wünschenswert ist und damit als „axiomatischer Soll-Wert-Generator" dienen kann.[79] Hier ist eine Analogie zu meiner ästhetischen Konzeption angebracht: Diese benennt als Kriterium die Gestalt-Prägnanz, welche zwar multipel gedacht und wahrgenommen werden kann, aber trotzdem nicht beliebig vervielfältigt werden kann – denn die Gestalt-Prägnanz erfordert einen gewissen Mindest-Abstand in der Nachbarschaft einer Gestalt. Somit ist auch für den ethischen Diskurs eine nicht unendliche Anzahl von wahrgenommenen Gestalten mit maximaler Prägnanz anzunehmen.

Literatur

Allesch, Christian G. (1987): „Geschichte der psychologischen Ästhetik." Göttingen u.a.: Hogrefe.

Baecker, Dirk (1994): „Die Beobachtung der Kunst in der Gesellschaft." In: Krass, Stefan (1994): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner ästhetischen Kommunizierbarkeit. Freiburger Kulturgespräche im Marienbad 1994. Band 1". Heidelberg: Carl-Auer-Systeme-Verlag.

Bendin, Eckard (2004): „Die Prägnanzdimension der Farbe und ihr Bezug zur Prägnanzhöhe von Gestalten." In: Weber, Ralf & Amann, Albrecht (Hrsg.) (2005): „Aesthetics and Architectural Composition. Proceedings of the Dresden Int. Symposium of Architecture 2004." Mammendorf: Pro Literatur Verlag.

Bense, Max (1969): „Einführung in die informationstheoretische Ästhetik." Reinbek: Rowohlt.

Bischof, Norbert (2. Aufl. 1998): „Struktur und Bedeutung. Eine Einführung in die Systemtheorie." Bern u.a.: Huber.

Eco, Umberto (1972: 9. Aufl. 2002): „Einführung in die Semiotik." (Autorisierte deutsche Ausgabe von Jürgen Trabant.) München: Fink.

Eibl-Eibesfeldt, Irenäus & Sütterlin, Christa (2007): „Weltsprache Kunst. Zur Natur- und Kunstgeschichte bildlicher Kommunikation." Wien: Christian Brandstätter Verlag.

Enderle, Georges; Homann, Karl; Honecker, Martin; Kerber, Walter & Steinmann, Horst (Hrg.) (1993): „Lexikon der Wirtschaftsethik." Freiburg u.a.: Herder.

Ertel, Suitbert (1981): „Wahrnehmung und Gesellschaft. Prägnanztendenzen in Wahrnehmung und Bewusstsein." Zeitschrift für Semiotik Bd. 3 (1981) S. 107–141.

Festinger, Leon (1978): „Theorie der Kognitiven Dissonanz." Bern u.a.: Huber.

Fischer, Ernst Peter (1997): „Das Schöne und das Biest. Ästhetische Momente in der Wissenschaft." München: Piper.

von Förster, Heinz (1999): „Sicht und Einsicht. Versuche zu einer operativen Erkenntnistheorie." Heidelberg: Carl-Auer-Systeme.

Frank, Helmar G. & Franke, Herbert W. (1997): „Ästhetische Information. Eine Einführung in die kybernetische Ästhetik." Berlin & Paderborn: Institut für Kybernetik Verlag.

Franke, Herbert W. (1974): „Phänomen Kunst. Kybernetische Grundlagen der Asthetik". Frankfurt/M.: DuMont.

Frey, Bruno & Stutzer, Alois (2002): „Happiness & Economics. How the economy and institutions affect human well-being." Princeton: Princeton University Press.

Gibson, James G. (1982): „Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung." München u.a.: Urban & Schwarzenberg.

[79] Für die Hinterfragung dieser Prämisse bin ich Maria E. Kronfeldner dankbar, die mich auf diesen Blinden Fleck in Schwarzfischer (2006b) in persönlicher Kommunikation hinwies.

Goldstein, E. Bruce (2002, 2. überarbeitete Auflage): „Wahrnehmungspsychologie". Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.

Gunzenhäuser, Rul (2. erw. Auflage 1975): „Maß und Information als ästhetische Kategorien. Einführung in die ästhetische Theorie G. D. Birkhoffs und die Informationsästhetik." Baden-Baden: Agis.

Haken, Hermann (1995): „Erfolgsgeheimnisse der Natur. Synergetik: Die Lehre vom Zusammenwirken." Reinbek: Rowohlt.

Haken, Hermann & Haken-Krell, Maria (1994): „Erfolgsgeheimnisse der Wahrnehmung. Synergetik als Schlüssel zum Gehirn." Frankfurt/Main u.a.: Ullstein.

Hansch, Dietmar (1997): „Psychosynergetik. Die fraktale Evolution des Psychischen. Grundlagen einer Allgemeinen Psychotherapie." Opladen: Westdeutscher Verlag.

Hansch, Dietmar (2006): „Erfolgsprinzip Persönlichkeit. Selbstmanagement mit Psychosynergetik. Probleme meistern, die Zukunft gestalten. Eigene Potenziale entwickeln und ausschöpfen." Heidelberg: Springer Medizin.

Homann, Karl (2001): „Ökonomik: Fortsetzung der Ethik mit anderen Mitteln." In: Siebeck, Georg (Hrsg.) (2001): „Artibus ingenuis", Tübingen: Mohr Siebeck. (Auch im Internet unter: www.philoek.uni-muenchen.de/homann/Oekonomik-FortsetzungderEthik.pdf)

Hüppe, Angelika (1984): „Prägnanz - Ein gestalttheoretischer Grundbegriff. Experimentelle Untersuchungen." München: Profil-Verlag.

Jansen, Gerd & Schwarzfischer, Klaus (Hrsg.) (2007): „Gesundheit – wozu?" Tagungsdokumentation der Int. Semiotischen Herbstakademie 2006. Lüneburg: Jansen-Verlag.

Kenning, Peter; Plaßmann, Hilke; Deppe, Michael; Kugel, Harald & Schwindt, Wolfram (2003): „Die Entdeckung der kortikalen Entlastung." (Neuroökonomische Forschungsberichte. Teilgebiet Neuromarketing. Nr. 1) Münster: Westfälische Wilhelms-Universität Münster.

Kiemle, Manfred (1967): „Ästhetische Probleme der Architektur unter dem Aspekt der Informationsästhetik." Quickborn: Schnelle.

Kreitler, Hans & Kreitler, Shulamith (1980): „Psychologie der Kunst." Stuttgart u.a.: Kohlhammer.

Kriz, Jürgen (1999): „Systemtherapie für Psychotherapeuten, Psychologen und Mediziner." Wien: Facultas.

Lorenz, Konrad (2004): „Über das Verhalten geselliger Tiere. Originaltonaufnahmen." Köln: Supposé.

Luhmann, Niklas (1984): „Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie." Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Luhmann, Niklas (3. Aufl. 2006): „Einführung in die Systemtheorie." Heidelberg: Carl-Auer-Systeme.

Mainzer, Klaus (1988): „Symmetrien der Natur. Ein Handbuch zur Natur- und Wissenschaftsphilosophie." Berlin: de Gruyter.

Metzger, Wolfgang (3. Auflage 1975): „Die Gesetze des Sehens." Frankfurt/Main: Kramer.

Minnameier, Gerhard (2000): „Strukturgenese moralischen Denkens. Eine Rekonstruktion der Piagetschen Entwicklungslogik und ihre moraltheoretischen Folgen." Münster u.a.: Waxmann.

Moore, George Edward (1970): „Principia Ethica." (dt. Ausgabe; engl.1903: „Pricipia Ethica."). Stuttgart: Reclam.

Morrison, Philip & Morrison, Phylis (2003): „Zehn hoch. Dimensionen zwischen Quarks und Galaxien." Heidelberg: Spektrum.

Paál, Gábor (2003): „Was ist schön? Ästhetik und Erkenntnis." Würzburg: Königshausen & Neumann.

Piaget, Jean (1973): „Einführung in die genetische Erkenntnistheorie." Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Piaget, Jean (2003): „Meine Theorie der geistigen Entwicklung." (Herausgeber: Fatke, Reinhard) Weinheim u.a.: Beltz.

Piaget, Jean & Inhelder, Bärbel (9. Aufl. 2004): „Die Psychologie des Kindes." München: Klett-Cotta (dtv).

Piaget, Jean & Garcia, Rolando (1989): „Psychogenesis and the History of Science." New York: Columbia University Press.

Piecha, Alexander (2002): „Die Begründbarkeit ästhetischer Werturteile." Paderborn: Mentis.

Rausch, Edwin (1952): „Struktur und Metrik figural-optischer Wahrnehmung." Frankfurt/Main: Kramer.

Rentschler, Ingo; Caelli, Terry & Maffei, Lamberto (1988): „Focusing in on Art." In: Rentschler, Ingo; Herzberger, Barbara & Epstein, David (Hrsg.) (1988): „Beauty and the Brain. Biological Aspects of Aesthetics." Basel u.a.: Birkhäuser.

Riedl, Rupert (2000): „Strukturen der Komplexität. Eine Morphologie des Erkennens und Erklärens." Berlin u.a.: Springer.

Rosch, Eleanor (1978): „Principles of categorization." In: Rosch, Eleanor & Lloyd, Barbara B. (Eds.) (1978): „Cognition and Categorization." Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates. S. 21–41.Schwarz, Monika (2. Aufl. 1996): „Einführung in die Kognitive Linguistik." Tübingen: Franke.

Schwarzfischer, Klaus (2003): „Transdisziplinäres Design: Design als Intervention und Therapie". Regensburg: Apoplekt.

Schwarzfischer, Klaus (2004): „Design als semiotische Therapie." Vortrag bei der Int. Semiotischen Herbstakademie in Berlin. Online verfügbar unter: http://www.semiotik.eu/index.php?id=376,34

Schwarzfischer, Klaus (2005a): „ A Systemsemiotic Approach to Design." Vortrag auf der 6. European Academy of Design, Bremen. Online verfügbar unter: http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06_id102_3.pdf

Schwarzfischer, Klaus (2005b): „Konstruktion von Wirklichkeit als Design-Stil." Vortrag am 25.6.05 auf dem Int. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Semiotik in Frankfurt/Oder. In: Jansen, Gerd (Hrsg.) (2006): „Erziehungsstile als Zeichen. Funktionen – Brüche – Inszenierungen." (Reihe „Fenster: Zeitschrift für Zeichen und Wirkung.", Band I, Ausgabe 1, 2006). Lüneburg: Jansen Verlag.

Schwarzfischer, Klaus (2006a): „Semiotic Attractors can predict Visual Recognition." In: Gottesdiener, Hanna & Vilatte, Jean-Christophe (Eds.) (2006): „Culture and Communications. Proceedings of the XIX Congress of the International Association of Empirical Aesthetics." Avignon: Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse. (S.518-521).

Schwarzfischer, Klaus (2006b): „Gestalt-Integration als gemeinsame Struktur von Gesundheit, Ethik, Ästhetik und Ökonomik." Beitrag zur Int. Semiotischen Herbstakademie in Lüneburg. In: Jansen, Gerd & Schwarzfischer, Klaus (Hrsg.) (2007): „Gesundheit – wozu?" Tagungsdokumentation der Int. Semiotischen Herbstakademie 2006. Lüneburg: Jansen-Verlag.

Spitzer, Manfred (2007): „Glück ist …" (Vortrags-Mitschnitt) Etsdorf am Kamp: Galila Hörbuchverlag.

Sprinkart, Karl Peter (1982): „Kognitive Ästhetik. Entwurf einer kognitionstheoretischen Kunstpsychologie." Mittenwald: Mäander.

Ulrich, Peter (3. Aufl. 2001): „Integrative Wirtschaftsethik. Grundlagen einer lebensdienlichen Ökonomie." Bern u.a.: Haupt.

Weibel, Peter & Diebner, Hans H. (2001): „Realität, Aktualität, Ästhetik und Interpretation." In: Diebner, Hans H. (Hrsg.) (2001): „Studium generale zur Komplexität." Tübingen: Genista.

Welsch, Wolfgang (1996): „Grenzgänge der Ästhetik." Stuttgart: Reclam.

Wertheimer, Max (1935): „Einige Probleme in der Theorie der Ethik." In: Wertheimer, Max (1991): „Zur Gestaltpsychologie menschlicher Werte. Aufsätze 1934–1940." (Herausgegeben von Hans-Jürgen Walter.) Opladen: Westdeutscher Verlag.

Yarbus, Alfred L. (1967): „Eye Movements and Vision." New York: Plenum.