

Klaus Möller

Positionierungsversuche I – Orte der Aufführung

Abstract

DEUTSCH

Im Zentrum dieses Vortrags steht die Suche nach einer adäquaten Betrachtungsweise von Werken der digitalen Medienkunst. Als eine Art Schlüsselbegriff dient dabei der Begriff Aufführung. Nicht das Objekt sondern der Aufführungscharakter ist für das digitale Kunstwerk konstitutiv. Dieser Aufführungscharakter findet sich bei verschiedenen Formen der Kunst des 20. Jahrhunderts wie dem ‚Happening‘ und Aktionen des ‚Fluxus‘ wieder, aber auch in der gotischen Kathedrale. Ebenso wie bei einigen dieser Kunstformen liegen die Aufführungsbedingungen außerhalb der klassischen Präsentationsorte von Kunst. Die Bedingungen, unter denen wir digitale Kunst betrachten unterscheiden sich kaum von jenen des alltäglichen Gebrauchs digitaler Medien. Wie wird Kunst unter diesen Bedingungen wahrgenommen? Wie können wir das digitale Kunstwerk vom gewöhnlichen digitalen Ereignis unterscheiden?

ENGLISH

Positioning attempts I – Place of the Performance A lecture performance

In this text I try to find a useful and practicable way of reflecting new media art by using the keyword ‘performance’ because digital art is not a phenomenon of objects but of performances. This character of performance stands in line with some forms of the art of the 20th century e.g. ‘Happening’, ‘Fluxus’, ‘Concept art’ as well as the gothic cathedral. Together with some of these forms of performance a special place of art reception – e.g. the museum or the public space - isn’t important for digital art. Terms and conditions of digital art correspond with terms and conditions of using digital media in general. Where are the differences between digital art and other kinds of digital products or events? And why do we need such differences?

Vorbemerkungen

Der folgende Vortrag findet in einer klassischen Vortragssituation in einem Seminarraum im Hauptgebäude der Universität Flensburg statt. An zwei gut einsehbaren Orten im Raum steht je ein Laptop, dessen Bildschirm in regelmäßigen Abständen blinkt, d.h. die schwarze Bildschirmoberfläche leuchtet in regelmäßigen Abständen kurz weiß auf. Sie wirken wie zwei „Leuchttürme“, die ihre Position im Raum anzeigen. Es handelt sich um eine Version der Installation „Real Positioning System“, eine Arbeit, die ich 1999 zum ersten Mal als Installation gezeigt habe. „Real Positioning System“ wurde ursprünglich als Internetarbeit konzipiert und kann im Internet auf den Seiten des Büros für Realitätsdesign (realitaetsdesign.de/projekte.htm) aufgerufen werden.

Vortrag [Rednerposition: links oder rechts neben der „Bühne“]

Das, was Sie sehen, ist eine Version der Installation „Real Positioning System“, eine Arbeit, die ich 1999 zum ersten Mal als Installation gezeigt habe. „Real Positioning System“ wurde ursprünglich als Internetarbeit konzipiert und kann im Internet auf den Seiten des Büros für Realitätsdesign aufgerufen werden. Ich verstehe diesen Vortrag als Ergänzung zu dieser Arbeit so wie ich die Installation als Ergänzung zum Vortrag verstehe.

[Ortswechsel: Rednerposition am Rednerpult einnehmen, Vorstellung]

Ich habe folgendes vor: Ich möchte Ihnen ein Modell vorschlagen, mit Hilfe dessen die Betrachtung von und das Sprechen über aktuelle Medienkunst angeregt und erleichtert werden soll. Mit aktueller Medienkunst meine ich in erster Linie digitale Kunst - also Kunst deren Produktions- und Präsentationsmittel digitale Medien sind.

Ich werde einige Begriffe auf ihre Brauchbarkeit hinsichtlich der Beschreibung aktueller Medienkunstprojekte abklopfen. Im Zentrum steht dabei der Begriff der Aufführung, über den sich - meiner Meinung nach - nahezu alle relevanten Bedingungen

zur Herstellung, Wahrnehmung und Reflexion digitaler Medienkunst betrachten lassen.

Doch zunächst will ich drei grundlegende Fragen erörtern:

1. Unter welchen Bedingungen betrachten wir etwas als Kunst?
 2. Wo entsteht Kunst?
- und
3. [Diktiergerät auf Aufnahme]

Was passiert, wenn ich diesen Vortrag als Teil einer Kunstaktion betrachte?

[Diktiergerät: Aufnahme stoppen]

Zur ersten Frage: Unter welchen Bedingungen betrachten wir etwas als Kunst?

Diese Frage lässt sich natürlich nicht endgültig klären, aber vielleicht können wir uns zumindest für den Zeitraum dieses Vortrags auf zwei zentrale Kriterien verständigen, welche Kunst von Nicht-Kunst unterscheiden lassen.

Nach Arthur C. Danto unterscheidet sich eine künstlerische Darstellung von einer bloßen Darstellung unter anderem durch ihren Zeichencharakter. Demnach ist das Kunstwerk nicht nur etwas (wie jedes Ding), sondern auch über etwas (wie jedes Zeichen). Damit lässt sich erklären, dass von zwei absolut identisch aussehenden Gegenständen der eine ein Kunstwerk sein kann, während der andere ein gewöhnlicher Gebrauchsgegenstand ist. (vgl. Danto, Arthur C. 1991: Die Verklärung des Gewöhnlichen, Kap. 1 - 5, bspw. S. 163ff; und Koppe, Franz 1991: Perspektiven der Kunstphilosophie, S. 81ff)

Das zweite Kriterium, das etwas zu einem Kunstwerk macht und hier erwähnt werden sollte, ist die Annahme, dass Kunst eine Darstellung von Sichtweisen von Welt ist. Im Kunstwerk wird eine bestimmte Art, die Welt zu sehen, sichtbar (vgl. Danto 1991, S. 313).

Diese beiden Bedingungen setzen übrigens voraus, dass wir auf die Idee kommen, etwas Bestimmtes als Kunst betrachten zu wollen, was bisher traditionell an spezifische Orte der Kunst gekoppelt war und in vielen Fällen auch noch ist.

Womit wir bei der zweiten Frage wären: Wo entsteht Kunst? Kurze Antwort: Im Betrachter. Wir sollten uns also zunächst im Klaren darüber sein, dass Kunst ein Zusammenspiel von Autor, Kunstwerk und Betrachter ist. Dabei ist es durchaus möglich, dass der Betrachter zum Mitautor wird und der Autor zum Betrachter, wie es beispielsweise bei interaktiven Installationen, Happenings und einigen Arbeiten der Netzkunst der Fall ist. Ein einfaches Beispiel für eine geteilte Autorschaft sind Internetprojekte bei denen Texte von wechselnden Autoren fortgeschrieben werden. Der Kunstgegenstand jedoch entsteht im Wahrnehmungsprozess des Betrachters. Dies bedeutet, dass jedes Werk verschiedene Deutungen zulässt, ja sogar zulassen muss, um Kunstwerk genannt werden zu können. In diesem Zusammenhang spricht beispielsweise Wolfgang Iser von so genannten Leerstellen, die ein Kunstwerk aufweist und die vom Betrachter quasi gefüllt werden müssen. (vgl. Iser, Wolfgang 1970: Die Appellstruktur der Texte; Kemp, Wolfgang 1986: Kunstwerk und Betrachter, in: Belting, Hans (Hg.): Kunstgeschichte: eine Einführung; Eco, Umberto 1973: Das Offene Kunstwerk; sowie Goodman, Nelson 1973: Sprachen der Kunst)

Die dritte Frage dürfen Sie sich selbst beantworten...

[Ortwechsel: Rednerpult verlassen, sich zu einem bzw. hinter einen „Leuchtturm“ stellen, vom Diktiergerät abspielen: „Was passiert, wenn ich diesen Vortrag als Teil einer Kunstaktion betrachte?“ Nach kurzer Pause zurück zum Rednerpult.]

Werkobjekt vs. Werkaufführung

In diversen Abhandlungen über digitale Medienkunst ist von der Ortlosigkeit des Kunstwerks die Rede. Was ist damit gemeint?

Ausgehend vom traditionellen Tafelbild wird angenommen, dass ein Kunstwerk in der Regel an irgendeinem Ort existiert und man diesen Ort aufsuchen muss, um es zu betrachten. In Abwandlung dieser Annahme befindet sich das digitale

Kunstwerk auf einem Speichermedium. Es wird in Form von Daten gespeichert, die das Werk repräsentieren. Das eigentliche Werk ist also der in Nullen und Einsen repräsentierte Programmcode. Es befindet sich zum Beispiel auf einer Festplatte oder einer CD-Rom. Wenn man dieses Kunstwerk gerne besitzen möchte, kauft man einfach die Festplatte auf der sich die Daten befinden. So wurde z.B. die Festplatte, auf der sich das Internet-Kunstprojekt Antworten.de befindet, käuflich erworben. Mit dieser Geste wird das Objekthafte des digitalen Kunstwerks und der daraus resultierende Ortsbezug betont bzw. behauptet.

Aber befindet sich das Werk wirklich auf der Festplatte und was ist mit all den anderen Speichermedien auf die das Kunstwerk möglicherweise übertragen wurde?

Die Daten an sich sind für uns nicht entzifferbar. Würde man sie als Einsen und Nullen sichtbar machen, wäre das Kunstwerk trotzdem nicht erkennbar. Dies ist vielleicht vergleichbar mit einer chemischen Analyse eines Ölbildes. Aufgrund einer chemischen Analyse lassen sich sicher keine befriedigenden Aussagen über den künstlerischen Gehalt eines Gemäldes machen. Ähnliches gilt für den Programmcode des digitalen Werkes. Auch der Programmcode macht kaum erkennbare Aussagen über den künstlerischen Gehalt des Werks. Das Werk bleibt virtuell. Es ist erst in dem Moment sichtbar, in dem es auf dem Monitor erscheint. Müsste man es nicht demnach dort verorten? Aber wo ist es dann, wenn es nicht auf irgendeinem Monitor erscheint? Und befindet es sich an vielen Orten, wenn es gleichzeitig auf vielen Monitoren erscheint? Ein Nachgehen all dieser Fragen führt unter anderem zur These der Ortlosigkeit des digitalen Kunstwerks. Es lässt sich nicht mehr verorten.

Die Betrachtung des digitalen Kunstwerks als ein nicht verortbares Objekt kann unter Umständen sinnvoll sein. Es gibt allerdings die Möglichkeit das Ganze aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

[Einspielung 1: Ausschnitt aus Beethovens Sinfonie Nr. 7, Wiener Philharmoniker mit Herbert von Karajan]

[Einspielung 2: Ausschnitt aus Beethovens Sinfonie Nr. 7, Berliner Philharmoniker mit Claudio Abbado]

Wir hörten gerade zwei Versionen eines Ausschnitts aus Beethovens 7. Sinfonie A-Dur op. 92. Und zwar den Beginn des zweiten Satzes mit der Bezeichnung Allegretto. Zunächst hörten wir eine Aufnahme mit den Wiener Philharmonikern unter der Leitung von Herbert von Karajan von 1959 und danach denselben Ausschnitt mit den Berliner Philharmonikern unter der Leitung von Claudio Abbado aus dem Jahr 2000.

Können Sie sich vorstellen, dass bei einer näheren Betrachtung dieser beiden Aufnahmen die Frage nach dem Ort, an dem sich Beethovens 7. Sinfonie befindet, sinnvoll erscheint? Oder stellt sich die Frage, wie oft diese Sinfonie existiert, da sie möglicherweise gleichzeitig an verschiedenen Orten zu hören ist? [•] Wohl kaum.

Um sich diesem Kunstwerk zu nähern, fragt man nach seiner Entstehungsgeschichte, seinen Entstehungsbedingungen, nach den Bedingungen der Aufführung, nach der Art der Interpretation, nach Aufnahme- und Wiedergabebedingungen und nach der Situation in der sich der Hörer befindet – inklusive der Frage nach dem Ort, an dem das Werk rezipiert wird. Aber man fragt wohl kaum nach dem Ort, an dem sich das Werk befindet.

Eine vergleichbare Sichtweise auf Werke der so genannten Bildenden Kunst ist weniger ungewöhnlich, als man zunächst meinen mag. Hier sei unter anderem auf Happening, Performance und Werke des Fluxus und der Konzeptkunst verwiesen. Ich möchte an dieser Stelle jedoch zunächst ein Beispiel anführen, dass sich auf ein Werk aus dem 12. Jahrhundert bezieht (siehe Abb. 1).

Die farbigen Fenster in der gotischen Kathedrale sollen Licht als das Göttliche sichtbar machen. Gott ist der Ursprung

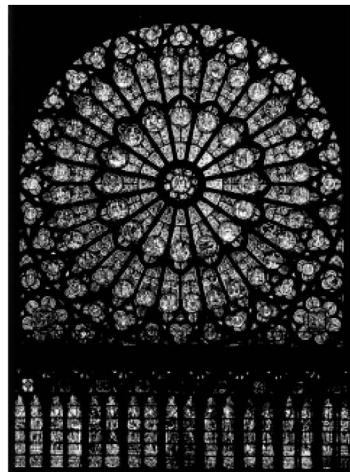


Abb. 1, Kirchenfenster, Kathedrale Notre Dame in Paris, Fensterrose der Nordfassade mit Darstellungen aus dem alten Testament

des Lichts. Im Licht wird das Göttliche erfahrbar. Erst die architektonischen Meisterleistungen der damaligen Baumeister ermöglichten große Fensterflächen durch die das Licht zum Darsteller wurde.

Zur Bedeutung der gotischen Kathedrale zitiere ich aus einer Vorlesung des Kunsthistorikers Günther Binding:

[Diktiergerät: „Den Kirchenbau betrachtete man als eine Art Zwischenwelt, den Dingen der Erde gleichzeitig ähnlich und unähnlich, da er den Himmel vorwegnimmt und den Menschen beim Anblick des Gebäudes zu ihm hinführt [...] Größe und Licht des Baues sollen die Gläubigen auf anagogischem [Hinführung zum Göttlichen] Wege vom Materiellen zum Immateriellen erheben. Erst im liturgischen Vollzug jedoch vollendet sich die Erbauung der Kirche im Äußeren und im Inneren durch die Vereinigung des Materiellen mit dem Immateriellen; die im Bau und in der Liturgie sichtbaren Zeichen werden von den Gläubigen als Manifestation des Unsichtbaren verstanden.]
Quelle: Zitat aus „Letzte Vorlesung von Prof. Dr.-Ing. Dr. phil. Günther Binding am 14.02.2001“ (http://www.guenther-binding.de/letzte_vorlesung.htm, 13.03.06)]

In der gotischen Kathedrale werden Fenster und Licht zum Medium. Das Werk erscheint erst im Zusammenspiel von Licht, Architektur und Liturgie. Denn erst in der Liturgie wird der göttliche Zusammenhang aus den aufstrebenden Gewölben und dem einfallenden Licht erfahrbar. Eine Aufführung, in der das Licht eine zentrale Rolle spielt. Auch in der Malerei des Mittelalters scheint das Licht von den Gegenständen auszugehen, die gotische Kathedrale bietet jedoch die idealen Aufführungsbedingungen für die Hinwendung zum Himmelreich mit Hilfe des gottgleichen Lichts.

Später – in der Kunst des Barocks zum Beispiel – dient das Licht eher zum Modellieren des Gegenstands. Das Licht soll den Gegenstand sichtbar machen und nicht umgekehrt, wie es zur Zeit der Gotik der Fall war (vgl. Eco (2004), S. 101ff). In der Kunst des Barock rückt der Gegenstand ins Zentrum des Interesses. Das Kunstwerk wird zum Objekt und somit verortbar .



Abb. 2, aus: Gage, John (1993): Kulturgeschichte der Farbe, S. 104, dortiger Bildnachweis: Andy Goldsworthy, Sprühregenbogen, River Wharf, Yorkshire, Oktober 1980. Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers

Wir sehen auf diesem Foto einen Mann, der mit einem Stock so auf eine Wasseroberfläche schlägt, dass das Wasser in vielen einzelnen Tropfen durch die Luft geschleudert wird. Durch die Brechung des Lichts der untergehenden Sonne in den Wassertropfen erscheint ein Regenbogen. Es handelt sich um eine Arbeit des Landartkünstlers Andy Goldsworthy aus dem Jahre 1980 (s. Abb. 2).

Auch bei dieser Arbeit kann bestenfalls vom Ort der Aufführung, nicht aber vom Ort des Kunstwerkes gesprochen werden. Das Werk ist eine Aktion, die sich mit dem Phänomen des Regenbogens befasst und mit dem Erzeugen von Bildern bzw. visuellen Ereignissen durch das Aufeinandertreffen bestimmter Bedingungen. Das Foto zeigt einen einzigen Moment des Vorgangs also einen kleinen Ausschnitt aus Goldsworthys Aufführung.

Was verbindet die 7. Sinfonie von Beethoven, das Fenster in der gotischen Kathedrale und Goldsworthys Regenbogen mit Ar-

beiten aktueller Medienkunst?
Und wo liegen die Unterschiede?

Es handelt sich in allen Fällen nicht um Werkobjekte, sondern um Werkaufführungen. Durch das Zusammenspiel verschiedener Elemente wird das Werk erzeugt und zwar nicht in Form eines Objekts, das den Inhalt des Werks repräsentiert, sondern als zeitlich begrenzte Aufführung.

Wenden wir uns nun dem Verhältnis von Aufführung und Notation zu. Wie bei Beethovens 7. Sinfonie liegt der Aufführung eines digitalen Kunstwerks eine Art Notation zugrunde. Bei der Sinfonie ist es die aus Noten, Taktstrichen und div. weiteren Angaben zu Geschwindigkeiten und Lautstärken bestehende Partitur. Die Interpretation der Partitur liegt beim jeweiligen Dirigenten und seinem Orchester. Wenn man dieses Bild auf ein digitales Kunstwerk anwendet, stellt dessen Programmcode

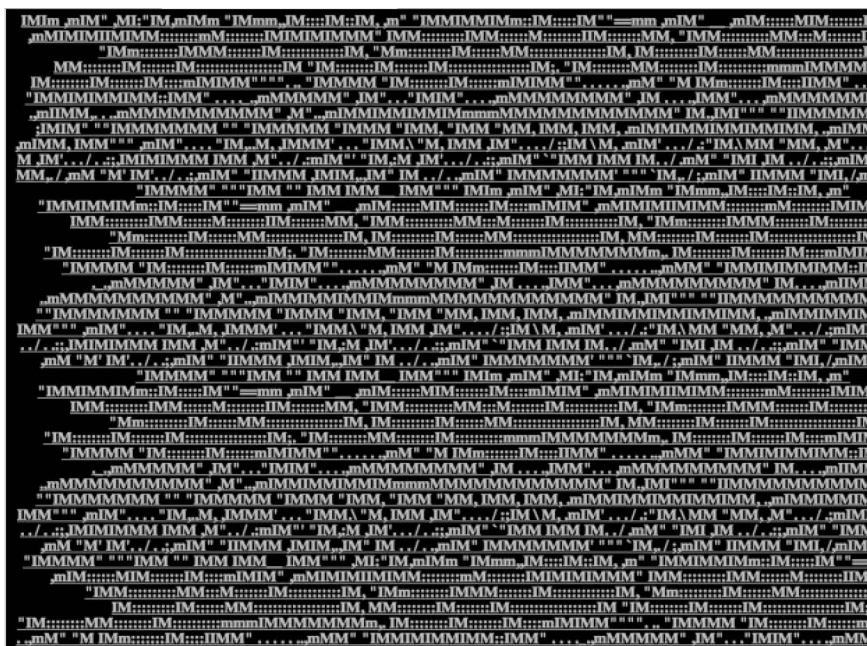


Abb. 3, Jodi, location, Internet: www.0100101110101101.org/home/copies/jodi.org/location/d.html, 15.03.06

eine Art Partitur dar, die von der verwendeten Soft- und Hardware interpretiert wird.

Ein Beispiel für eine Arbeit, die das Verhältnis von Notation und Aufführung thematisiert, ist eine Internetarbeit des Künstlerpaars Jodi (siehe Abb. 3).

Es handelt sich um die Arbeit „location“, eine frühe Arbeit aus der Blütezeit der Netzkunst. Sie sehen lange Reihen von grünen Schriftzeichen auf einem schwarzen Bildhintergrund, die teilweise blinken. Die nicht entzifferbaren Buchstaben, Bindestriche, Schrägstriche, Doppelpunkte etc. füllen den ganzen Bildschirm. Durch das Klicken auf diese Schrift wird eine neue Seite aufgerufen, die der vorherigen sehr ähnelt, aber andere Buchstaben und Zeichen aneinanderreicht bzw. diese in anderer Reihenfolge aneinanderreicht. Wer das Wesentliche dieser Arbeit erfassen will, benötigt so etwas wie Medienkompetenz. Man muss nämlich auf die Idee kommen, sich den Programmcode - auch Quellcode genannt - anzuschauen (siehe Abb. 4).

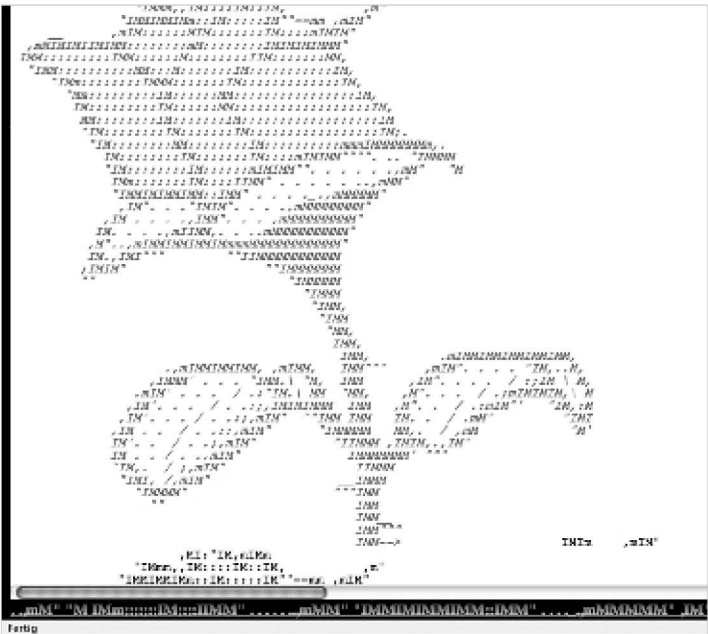


Abb. 4. Jodi, location, Quellcode der Seite www.0100101110101101.org/home/copies/jodi.org/location/d.html

Der Programmcode dieser Seite zeigt in erster Linie Bilder, so genannte ASCII-Art, Bilder die aus Buchstaben und Schriftzeichen bestehen. In der Browserinterpretation der HTML-Seite erscheint der „Text“, der den Bildern im Programmcode zugrunde liegt. Jodi vertauschen Bild- und Textebene einer Internetseite und machen damit auf das Verhältnis zwischen Notation und Aufführung des Werkes aufmerksam.

Ein weiteres Beispiel aus der digitalen Kunst ist das Netzkunstprojekt Superbad.com, ein weit verzweigtes Netz von Bildern aus Icons, Grafiken, Texten und Farbflächen. Wir sehen hier die Aufführung einer dieser Arbeiten mit dem Namen „Devilcubes“ (siehe Abb. 5).

Auch dieser Arbeit liegt eine Notation in Form eines Programmcodes zugrunde (siehe Abb. 6)

Die Interpretation des Werkes ist keinesfalls immer gleich. So wie die Aufführung der 7. Sinfonie Beethovens eine Interpre-

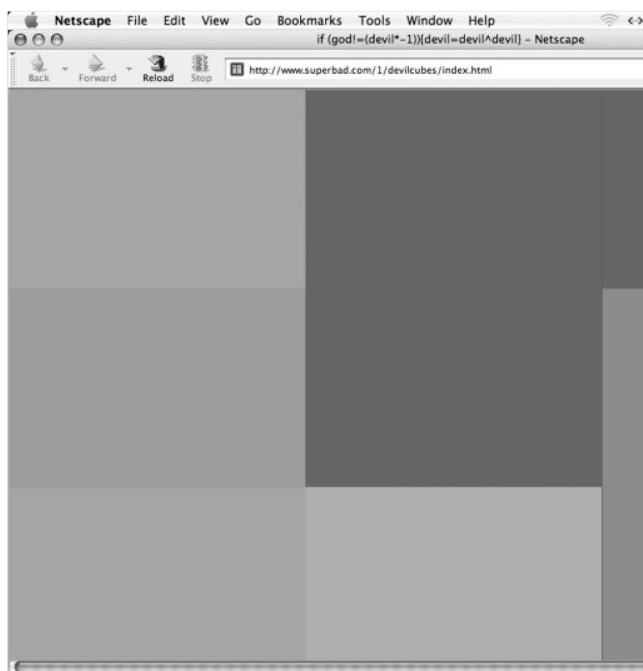


Abb. 5: Devilcubes, Superbad.com, Ben Benjamin, San Fransisco, Bildnachweis: Screenshot der Internetseite „<http://www.superbad.com/1/devilcubes/index.html>“, 13.03.06

tation des Dirigenten und des Orchesters darstellt und man Vorlieben für diese oder jene Interpretation entwickeln kann, so unterscheidet sich die Interpretation des digitalen Kunstwerks aufgrund der verwendeten Hard- und Software.

Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal ist zum Beispiel das Ausgabemedium. Auf einem 21-Zoll TFT-Flachbildschirm mit einer Bildschirmauflösung von 1600x1200 Pixeln wird das Werk anders erscheinen als auf einem 15-Zoll Röhrenmonitor mit geringer Bildschirmauflösung. Je nach Programmierung sieht man möglicherweise auf dem kleineren Bildschirm sogar einen wesentlich kleineren Ausschnitt des Bildes und muss scrollen, um Teile des Bildes sehen zu können, die auf dem Bildschirm mit höherer Auflösung bereits von Beginn an sichtbar sind. Auch die Darstellung der Farben wird sich auf beiden Bildschirmen stark unterscheiden.

Weitere Interpretationsbedingungen stellen die Software – wie zum Beispiel der verwendete Browser beim Betrachten von Internetkunst – oder die Rechnerleistung dar.



Abb. 6: Sourcecode Devilcubes, Bildnachweis: Screenshot des Quellcodes der Internetseite „<http://www.superbad.com/1/devicubes>

Im Unterschied zu den meisten anderen Formen von Kunst findet digitale Kunst an keinem besonderen Ort statt. Sie kann überall dort auftauchen wo die Aufführungsbedingungen gegeben sind. Das führt dazu, dass digitale Kunst unter alltäglichen Bedingungen und an öffentlichen wie privaten Orten rezipiert werden kann. Die Kunstrezeption verliert damit ihre Fokussierung auf die besonderen Orte der Kunst und findet in erhöhtem Maße an Orten des alltäglichen Lebens statt.

Zusammengefasst

Ein Kunstwerk ist mehr als seine sinnlich erfahrbaren Eigenschaften. Es ist „über etwas“ und es repräsentiert eine Sicht von Welt. Ein Gemälde oder eine Skulptur zeichnen sich durch ihre Objekthaftigkeit aus. Diese Form eines Kunstwerks muss sich - auch wenn es nicht angeschaut wird - an einem Ort befinden. Bei anderen Werken ist dieses Objekthafte, das irgendwo verortbar sein muss, nur bedingt oder gar nicht erkennbar - ähnlich wie in der Musik. Es hat keine materielle Entsprechung, die es repräsentiert. Leicht nachvollziehbar wird dies bei Kunstaktionen oder Arbeiten des Fluxus oder der Konzeptkunst. Hier rückt der performative Aspekt der Kunst in den Vordergrund. Der Aufführungscharakter ist auch ein zentrales Merkmal digitaler Kunstwerke. Wie eine Kunstaktion oder ein Musikstück existieren sie nur in der Aufführung. Die Aufführungsbedingungen sind gleichzeitig Entstehungs- und Existenzbedingungen jener Werke. Digitale Kunst materialisiert sich in der Aufführung und nur dort.

Ist die Kunst - nach wiederholten Ankündigungen zu verschiedenen Zeiten des 20. Jahrhunderts - jetzt mit Hilfe der digitalen Medien endlich Teil unseres Alltags geworden? Gibt es überhaupt noch Unterscheidungsmerkmale zwischen alltäglicher Erfahrung mit den neuen Medien und Kunsterfahrung mit diesen Medien? Das sind nur einige Fragen, die sich an das hier Vorgetragene anschließen könnten. Denken Sie vielleicht mal darüber nach, wenn Sie demnächst ein Kunstwerk auf einem Monitor betrachten.

Literatur

- Binding, Günter (2001) : „Letzte Vorlesung von Prof. Dr.-Ing. Dr. phil. Günther Binding am 14.02.2001“ (Internet: www.guenther-binding.de/letzte_vorlesung.htm, 13.03.06)
- Danto, Arthur C. (1991): Die Verklärung des Gewöhnlichen
- Eco, Umberto (2004): Geschichte der Schönheit
- Eco, Umberto (1973): Das Offene Kunstwerk
- Gage, John (1993): Kulturgeschichte der Farbe
- Goodman, Nelson (1973): Sprachen der Kunst
- Iser, Wolfgang (1970): Die Appellstruktur der Texte
- Koppe, Franz (1991): Perspektiven der Kunstphilosophie
- Kemp, Wolfgang (1986): Kunstwerk und Betrachter, in: Belting, Hans (Hg.): Kunstgeschichte: eine Einführung
- Möller, Klaus (1999): Kunst im Internet (Netzkunst) - Untersuchungen zur ästhetischen Bildung (Internet: www.screenshock.com/theory/km-dipl/inhalt.htm, 13.03.06)

Bildnachweise

- Abb. 1: Kirchenfenster, Kathedrale Notre Dame in Paris, Fensterrose der Nordfassade mit Darstellungen aus dem alten Testament, aus: Eco, Umberto (2004): Geschichte der Schönheit, S. 71
- Abb. 2: Andy Goldsworthy, Sprühregenbogen, River Wharf, Yorkshire, Oktober 1980, aus: Gage, John (1993): Kulturgeschichte der Farbe, S. 104
- Abb. 3: Jodi, location, Screenshot der Internetseite:
www.0100101110101101.org/home/copies/jodi.org/location/d.html, 15.03.06
- Abb. 4: Jodi, location, Screenshot des Quellcodes der Seite
www.0100101110101101.org/home/copies/jodi.org/location/d.html, 15.03.06
- Abb. 5: Devilcubes, Superbad.com, Ben Benjamin, San Fransisco, Bildnachweis: Screenshot der Internetseite www.superbad.com/1/devielcubes/index.html, 13.03.06]
- Abb. 6: Sourcecode Devilcubes, Bildnachweis: Screenshot des Quellcodes der Internetseite www.superbad.com/1/devielcubes/index.html, 13.03.06

