



**DER KÜNSTLER
KOMBINIERT
zwei Gesichter,
indem er sie
bis zu den Augen
überlagerte**

Dasselbe und doch nicht dasselbe und der Satyr-Silen von Ascoli Piceno

Andreas Grüner

»Der Maler Pauson soll beauftragt worden sein, ein Pferd zu malen, das sich am Boden wälzt. Er malte aber ein Pferd im Galopp, und um das Pferd herum viel aufgewirbelten Staub. Wie er malte, kam sein Auftraggeber und beschwerte sich, dass er das nicht bestellt hatte. Da drehte Pauson das Gemälde einfach um und befahl seinem Gehilfen, es so zu präsentieren, und man sah das Pferd, wie es sich auf dem Boden wälzte.«¹

Leider wissen wir nicht, wie das Pferd – oder eher die beiden Pferde – des Pauson aussahen. Aus der Anekdote wird jedoch klar, dass Pauson ein raffiniertes Kippbild malte. Überhaupt scheint Pauson für solche Trickbilder bekannt gewesen zu sein; Aristoteles spielt in *Metaphysik* 8 auf ein anderes Werk an, eine Darstellung des Hermes, bei dem der Betrachter nicht wisse, ob Hermes »innen oder außen« sei. Man könnte es bei diesen Anekdoten belassen und die Masche des Pauson als belanglose Gag-Malerei abheften. Doch schon der Kontext in der *Metaphysik* des Aristoteles zeigt, dass wir es hier mit einer Bildgattung zu tun haben, deren Bedeutung weit über einen bloßen Unterhaltungswert hinausging. Aristoteles verwendet Pausons Bild nämlich als Illustration des ontologischen Problems: der Frage, ob die Wisseninhalte, »episteme«, sich innerhalb oder außerhalb eines Lernenden befinden.

Der Satyr-Silen von Ascoli Piceno

Im Zentrum von Ascoli Piceno in den Marken, dem antiken Ausculum, stieß man 1939 bei der Errichtung eines Gerichtsgebäudes zum ersten Mal auf Reste eines spätrepublikanisch-kaiserzeitlichen Wohnkomplexes (Abb. 1). Dort lässt sich ein Peristyl von wohl sieben auf elf Säulen rekonstruieren. In dessen südlichem Bereich lag ein aufwendiges Becken. Hinter der südlichen Halle schloss sich eine Sequenz aufwendig dekorierte Räume

an, die rückwärtig von einem kleinen Hof und einer abweichend orientierten Hangstützmauer abgeschlossen wurde (Abb. 2).

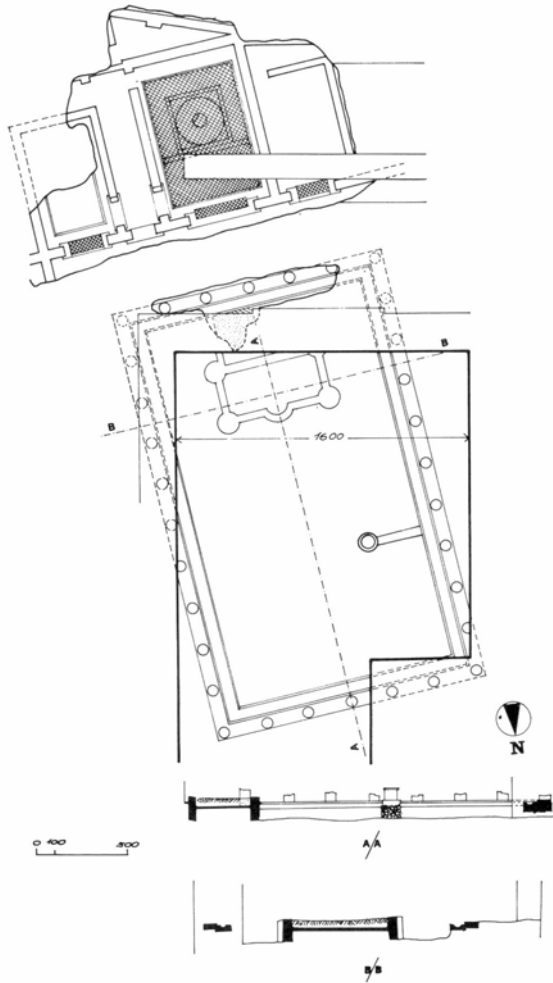


Abb. 1: Ascoli Piceno, Wohnkomplex

Die Raumsequenz im Süden folgt einer klaren Hierarchie. Ein großer Speisesaal etwa in der Mitte der Peristylachse wird von zwei kleineren Sälen flankiert. Dabei führt zwischen dem mittleren und dem östlichen Saal ein Gang in den rückwärtigen Bereich des Hauses. Mit diesem System folgt die Domus von Ascoli dem Standardschema vieler spätrepublikanischer Peristyle, wie wir sie etwa aus Pompeji kennen. Dasselbe gilt für Details wie etwa die großen Öffnungen der Räume zum Peristyl sowie die Reste der

Raumdekoration – und auf diese Dekoration kommt es uns im Folgenden an, genauer gesagt, auf die Dekoration des zentralen Oecus.

Erhalten sind wenige Reste einer dunklen respektive roten Wandmalerei, vor allem aber der Mosaikboden. Wie in den flankierenden Sälen akzentuiert ein reiches Ornamentpaneel die Schwelle des Saales. Der mittlere Saal erhielt hier sogar Einlagen aus Buntmarmor. Im Inneren des 8,60 auf 5,60 Meter großen Saales bezeichnet ein simples Feld aus schwarzen und weißen Tesserae den Standort der Liegen. Den rechteckigen Bereich davor schmückt ein ebenso simples Wabenmuster, zur Mitte hin steigert sich der Dekor in einem aufwendigeren, zentralen Bildfeld von 3,15 auf 3 Meter (Abb. 3).

Dieses fast quadratische Bildfeld, heute im Museum von Ascoli, wird von einem großen Kreis von 2,44 Meter Durchmesser dominiert. In den Zwickeln liegen Ranken. Den Kreis füllt zu großen Teilen ein Schuppenmuster. Die Mitte besetzt ein Tondo mit einem bunten, figürlichen Emblema (Abb. 4). Es zeigt zwei Köpfe, einen Satyr und einen Silen: Von Süden, dem hinteren Bereich des Raumes, sah der Besucher den Satyr, von Norden, vom Eingang aus, den Silen. Betrachten wir dieses Mittelbild etwas genauer.

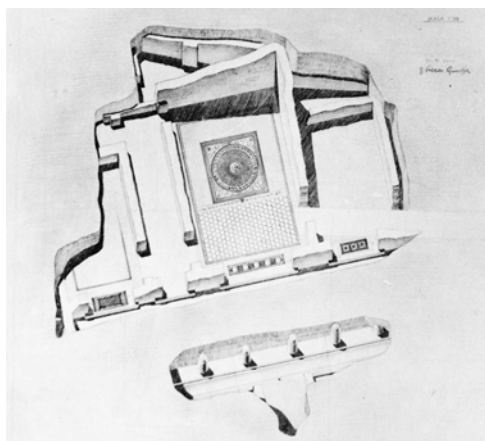


Abb. 2: Ascoli Piceno, räumliche Ansicht des Wohnkomplexes

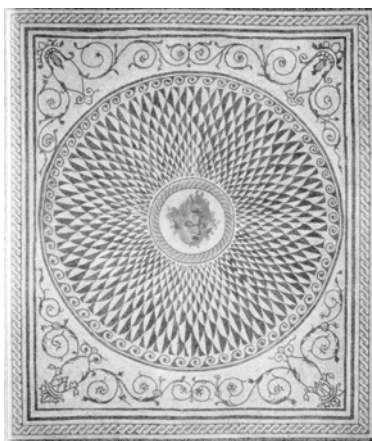


Abb. 3: Ascoli Piceno, Mosaikfeld in der Mitte des Oecus

Morphologie

Die Morphologie der Figur ist zugleich einfach und raffiniert. Der Künstler kombinierte zwei Gesichter, indem er sie bis zu den Augen überlagerte. Die Augen, die sich beide Personen teilen, bilden somit eine horizontale Mittelachse. Dabei erhalten, je nach Ansicht, in den oberen Kopfhälften einzelne anatomische Elemente eine doppelte Bedeutung. Nehmen wir den Silen, so mutiert dessen Glatze beim Drehen zum bartlosen Wangen- und Kinnbereich des Satyrs. Sein Bart dagegen wird zum aufgesträubten Haupthaar des Jungen. Besonders geschickt ist die Ohrenpartie gelöst: Die Partien, die beim

Silen lediglich als dunkleres Efeublatt im Kranz erscheinen, bilden die Spitzohren des Satyrs. Im Gegenzug vermeidet der Mosaizist Doppelohren, indem er die Ohren des Silens unter Blättern und Beeren versteckt. Manche Elemente verwandeln sich bei beiden Gesichtern in das gleiche Element: So geraten die Nasen beim Wenden im jeweils anderen Gesicht zu massiven Stirnkontraktionen.

Dem Künstler gelingt es, den beiden Personen unterschiedliche Ausdruckswerte, Pathognomien zu verleihen – Pathognomien, die noch dazu mit den unterschiedlichen Eigenschaften von Satyr und Silen übereinstimmen. Die aufsträubenden Haare des Satyrs, seine verschatteten Augenhöhlen, die aufgerissenen Lider, die nach unten beziehungsweise außen gerichteten Pupillen und der offene Mund suggerieren maximale emotionale Erregung – Panik, Schrecken, Wahn. Dieselben Elemente markieren beim Silen Alter, Müdigkeit, mürrischen Charakter: Die dunklen, aggressiven Augenschatten des Satyrs werden nämlich zu schlaffen Tränensäcken, das aufgesträubte Haupthaar zu einem ungepflegten, zotteligen Bart. Die Pupillen sind – wie in späteren antoninischen Porträts, etwa von Mark Aurel – nach oben gerichtet. Sie vermitteln den Eindruck von Nachdenklichkeit und Besonnenheit. Kompromisse musste der Künstler bei den Mündern eingehen. Sie bleiben ungelöst: So hat der Alte einen unerklärlichen, schwarzen Fleck auf der Glatze, der Satyr einen schwarzen Balken im Haar.



Abb. 4: Ascoli Piceno, Mittellembel mit Satyr-Silen

Spannend ist nicht zuletzt, dass es dem Künstler gelingt, Standardformeln der hellenistischen Physio- und Pathognomie in sein Wendebild zu integrieren. Tiefe Augenhöhlen und aufgewühlte Haare erinnern an Werke des Hochhellenismus, Zottelbart, Tränensäcke und Glatze an die Philosophenikonographie. Damit erzielen die beiden Gesichter nicht nur durch ihren unmittelbaren, wahrnehmungspsychologischen Effekt eine Wir-

kung – Effekte bekannter pathognomischer Formeln, beispielsweise eben die aufgerissenen Augen des Satyrs, die emotionale Erregung wie Angst, Hass et cetera suggerieren. Der Wendekopf aus Ascoli provoziert beim antiken Betrachter über den dionysischen Kontext hinaus auch bestimmte inhaltliche, durch die Bildtradition eingeübte Assoziationen: Er erinnert etwa an Bilder von Barbaren, des Sokrates, von kynischen Philosophen.

Das Vexierbild

Die Bildstrategie einer Figur, die so angelegt ist, dass sie aus verschiedenen Blickwinkeln unterschiedliche Bilder produziert, ist aus der neuzeitlichen Kunst hinlänglich bekannt. Solche Bilder werden verschieden bezeichnet; wir verwenden im Folgenden die Begriffe Kippbild, Kippfigur und Vexierbild als Synonyme.

In der antiken Kunst sind derartige Bilder äußerst selten. Es finden sich zwei mäßig originelle Beispiele auf hellenistischen Reliefbechern und zwei weitere auf kaiserzeitlichen Lampen (Abb. 5). Daneben scheinen nur wenige Mosaik zu existieren, die dem Beispiel aus Ascoli an die Seite zu stellen sind (Abb. 6–7). Norbert Franken hat – und das ist der einzige einschlägige Beitrag zu dieser Bildgruppe in unserem Fach überhaupt – vor einiger Zeit einige diesbezügliche Denkmäler am Beispiel der untenstehenden Lampe aus Carnuntum zusammengetragen.² Abgesehen von der Hypothese, dass es sich um den Einfall eines hellenistischen Töpfers oder Toreuten handelt, vermeidet Franken explizit jeden Ansatz einer Interpretation dieses erklärungsbedürftigen Phänomens. Hinzu tritt eine möglicherweise antike Gemme aus dem Kunsthandel (Abb. 8);³ bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang auch der verdoppelte Männerkopf auf den Münzen von Istros (Abb. 9).⁴



Abb. 5: Bronzelampe mit Kippbild aus Carnuntum



Abb. 6: Mosaik mit Satyr-Silen-Kippbild aus einem römischen Gutshof, Diekirch



Abb. 7: Mosaik aus der sogenannten Domus di Oceano, Luni



Abb. 8: Gemme mit vier Köpfen, darunter Silen-Kippfigur



Abb. 9: Stater aus Istros mit zwei Köpfen auf der Vorderseite, Adler und Delphin auf der Rückseite

Demgegenüber steht eine sehr intensive Diskussion, die seit Jahrzehnten in Philosophie, Kunstgeschichte und Wahrnehmungspsychologie über das Phänomen der Kippfigur geführt wird. Sie berührt zentrale Fragen, etwa nach Ambivalenz und Ambiguität von Bildern, der Struktur menschlicher Wahrnehmungsprozesse und ihrer historischen Bedingtheit sowie, im Philosophischen, der Frage nach Wahrheit. Auch in der Klassischen Archäologie hat das Thema der Ambivalenz Hochkonjunktur; forschungsgeschichtlich erklärt sich das natürlich durch den Einfluss postmoderner Denkstrukturen und Konzepte, der normative Aussagen und Wahrheitspostulate im Bild bestreitet und

Schlagwörter wie Relativität, Fluidität, kontextuelle Bedingtheit, Spiel und Konstruktivität bevorzugt. Es ist also längst an der Zeit, diese grundlegenden Fragen auch an eben antike Bilder zu stellen, die jenen postmodernen Paradigmen am nächsten zu stehen, ja, sie nachgerade vorwegzunehmen scheinen: die antiken Vexierfiguren.

Alt und Jung

Ein unbekannter Künstler erfand um 1700 ein Vexierbild, das einen bärtigen Mann mit Turban zeigt (Abb. 10). Dreht man das Blatt, erscheint eine alte Frau mit Zügen eines Totenkopfs. Das barocke und das antike Bild ähneln sich auf verblüffende Art und Weise, noch mehr, die Morphologie der antiken und diejenige der barocken Figur sind nahezu identisch. Der Künstler intendiert zwei Lesarten, einmal von oben, einmal von unten; zwei unterschiedliche Gesichter überlagern sich bis zur Achse der Augen, vor allem aber bilden die beiden Gesichter eine scharfe physiognomische Antithese.



Abb. 10: Vexierbild aus bärtigem Mann mit Turban und alter Frau mit Zügen eines Totenkopfs, um 1700

Die Ähnlichkeit ist trotz des großen zeitlichen Abstands zwischen beiden Werken leicht zu erklären: Beide Künstler nützen eine besondere Eigenschaft des Vexierbilds. Das Vexierbild bietet dem Künstler die Möglichkeit, einen Widerspruch zu lösen, die Verbindung zweier unterschiedlicher Personen oder Gegenstände in einer einzigen Figur. Dieses Potential teilt das Vexierbild mit einer anderen, seit Beginn der menschlichen Kunst vorhandenen Gruppe von Bildern, den Mischwesen; auch das Mischwesen kann ja verschiedene Individuen vereinigen, Tier oder Menschen, wie der Kentaur oder die Chimaira.

Das Bild wirkt umso paradoxer und damit effektvoller, je konträrer die beiden Personen sind, genauer gesagt, je konträrer bestimmte Aspekte der Personen herausgearbeitet werden. Diese Regel beachteten nicht nur die frühen Schöpfer von Kentauren und Medusen auf Gefäßen und Reliefs, die Mensch und Tier verbinden, sondern viel später auch die Gemmenschneider. Mit den sogenannten Grylloi und den gruseligen Figuren der gnostischen Amulette bedienten sie sich derselben Strategie, der Vereinigung von Gegensätzen.

In diese Familie gehört nun auch das Vexierbild. Es ruft geradezu nach existentiellen Antithesen: jung–alt, Mann–Frau, Mensch–Tier et cetera. Das Mosaik von Ascoli wie auch die barocke Vanitasfigur folgen diesem Konzept. Sie illustrieren einen ganz bestimmten Gegensatz, den Dualismus von Jugend und Alter. Anders gesagt, Mosaik und Graphik füllen die formale Ambivalenz des Kippbildes mit einer ganz konkreten, inhaltlichen Ambivalenz. Und dennoch unterscheidet sich das Bild von Ascoli vom Bild des Mischwesens oder den Grylloi. Die Personen des Mischwesens, etwa die drei Köpfe der Chimaira, gehören zu einem einzigen Körper, oder sind zumindest so gedacht. Das Vexierbild aber ist nicht das Bild eines Einzelwesens. Es ist das Bild zweier Körper, die nur im Bild in einer Figur vereinigt sind. Damit kommen wir zum zweiten analytischen Aspekt, dem Paradoxon der Kippfigur.

Sowohl – als auch

Betrachten wir ein weiteres, frühneuzeitliches Vexierbild, das unserem antiken Beispiel und dem Vanitasdruck in vielerlei Hinsicht ähnelt. In der bischöflichen Galerie in Salzburg befindet sich ein eigentümliches, ebenfalls barockes Gemälde eines anonymen Künstlers (Abb. 11). Es kombiniert drei Köpfe, die der kanonischen Christusikonographie folgen. Auch hier bilden die Augen das Scharnier; nun aber sind die Gesichter entlang von vertikalen Achsen miteinander verbunden. Das ist für uns aber nicht der entscheidende Unterschied. Viel wichtiger ist, dass die Gesichter keine Antithesen bilden. Vielmehr handelt es sich offenbar dreimal um dieselbe Person. Der Maler scheint die einmalige Option des Kippbildes, Gegensätze in einer paradoxen Figur zu vereinen, nicht nutzen zu wollen. Ganz im Gegenteil, er will den Betrachter erst gar nicht auf die Idee bringen, hier nach Gegensätzen zu suchen. Dafür gibt es gute Gründe.

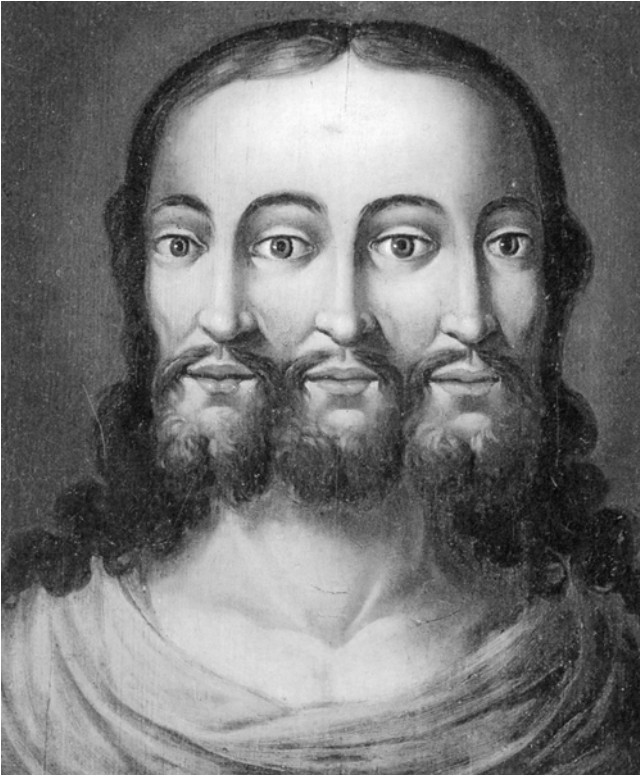


Abb. 11: Dreifaltigkeit als Dreigesicht, Museum Salzburg, Inv. 54–52

Es ist offensichtlich, dass das Salzburger Gemälde die Trinität darstellt. Dass es sich um Gott handelt, macht die Christusikonographie deutlich; und tatsächlich sehen wir auf dem Bild den einen Gott in drei Personen. Diese Lösung ist schlichtweg genial. Wenn wir Augustinus folgen, ist die Dreieinigkeit ein theologisches Prinzip, das sich mit unserem begrenzten menschlichen Verstand schlichtweg nicht begreifen lässt. Mit anderen Worten, es ist ein paradoxes Prinzip. Und um dieses paradoxe Prinzip zu visualisieren, bedient sich der Maler eben der paradoxen medialen Eigenschaften des Vexierbildes.

Vergleicht man die antike Figur und auch den Vanitasdruck, so findet hier eine grundsätzliche Akzentverschiebung statt. Es geht hier nicht mehr um die Darstellung eines Gegensatzes, sprich Alter und Jugend, Leben und Tod. Es geht um die Darstellung der Ambivalenz an sich, des Phänomens zweier Bedeutungen, die gegenseitig auf nicht entscheidbare Weise konkurrieren. Nicht Aussehen, Eigenschaften oder Bedeutung der drei Personen stehen also bei dem Salzburger Gemälde im Vordergrund, sondern das Paradoxon, dass drei Personen in einem Wesen zusammenfinden. Pointiert gesagt, das Bild zeigt eher das Prinzip der Trinität, als dass es die Trinität selbst darstellen würde. Daher wäre im Falle des Salzburger Gemäldes auch eine physiognomische oder pathognomische Differenzierung der drei Personen unsinnig gewesen. Das hätte die paradoxe Botschaft von den drei Personen des einen Gottes verunklärt.

Fassen wir zusammen. Vexierbilder haben zwei ganz besondere Eigenschaften. Sie sind zum einen in der Lage, grundlegende Gegensätze zu vereinen. Sie sind zum anderen in der Lage, durch ihre ambivalente Struktur eben jenes Paradoxon zu wiederzugeben, das in dieser Vereinigung der Gegensätze liegt.

Projizieren wir die Bilderfahrgang aus Salzburg auf das Mosaik aus Ascoli, dann gerät ein zweiter Aspekt ins Blickfeld. Es besteht nämlich die Möglichkeit, dass das Vexierbild nicht nur den Dualismus von Alter und Jugend thematisiert, sondern auch ganz prinzipiell das Phänomen einer Paradoxie: der Paradoxie nämlich, dass Alter und Jugend eine widersprüchliche, aber nichtsdestoweniger untrennbare Einheit bilden. Wir werden darauf später genauer zurückkommen.

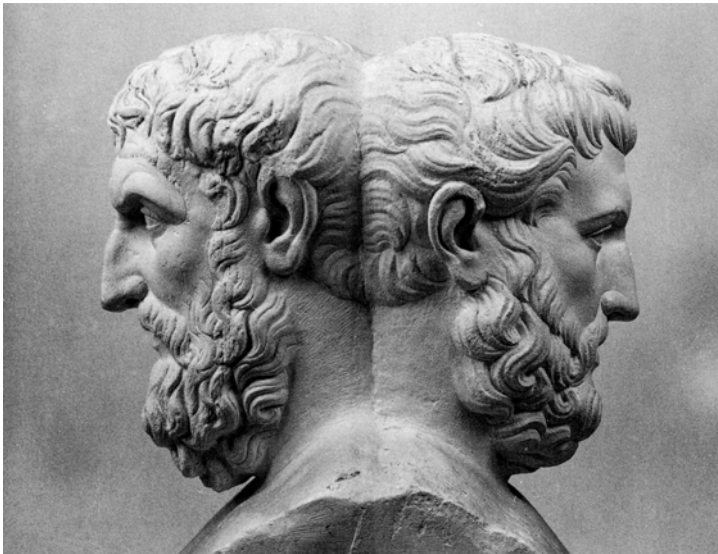


Abb. 12: Doppelherme Metrodor-Epikur, Rom, Museo Capitolino

Blicken wir zunächst auf eine verwandte Gattung der Antike, die Doppelhermen. Die Ausgangsvoraussetzungen sind hier dieselben wie bei unserem Mosaik: Zwei Köpfe werden miteinander zu einer Einheit verbunden, wobei die beiden Gesichter in konträre Richtungen weisen (Abb. 12). Das Spannende ist nun, dass eine morphologische Überlagerung von Körperformen, wie sie in Ascoli praktiziert wird, bei den Doppelhermen nie vorkommt. Die Köpfe sind zwar wie siamesische Zwillinge körperlich miteinander verbunden, am Hinterkopf gewissermaßen zusammengewachsen. Die Naht zwischen beiden Individuen ist jedoch in fast allen Fällen klar erkennbar. Bis auf wenige Ausnahmen vermeidet man jegliche mögliche Ambivalenz in der Begrenzung der Köpfe. Eine gewisse Ausnahme bildet eine Sophokles-Euripides-Doppelherme in Dresden, bei der die Locken geschickt die Naht zwischen den Köpfen überlagern und somit eine Art Überlappung bilden; wie viel später auch beim Grab von François II. de Bretagne (Abb. 13). Dasselbe gilt für ähnliche, viel frühere Konstrukte dieser Art, etwa die doppelgesichti-

gen Kopfgefäße des sechsten und fünften Jahrhunderts vor Christus. Es gilt zudem für die erwähnten Grylloi und gnostischen Gemmen, auch wenn sich diese Bilder oft große Mühe geben, die Grenzen zwischen den Individuen auf originelle und witzige Weise zu kaschieren, und beispielsweise einen Helm als Gesicht bilden.

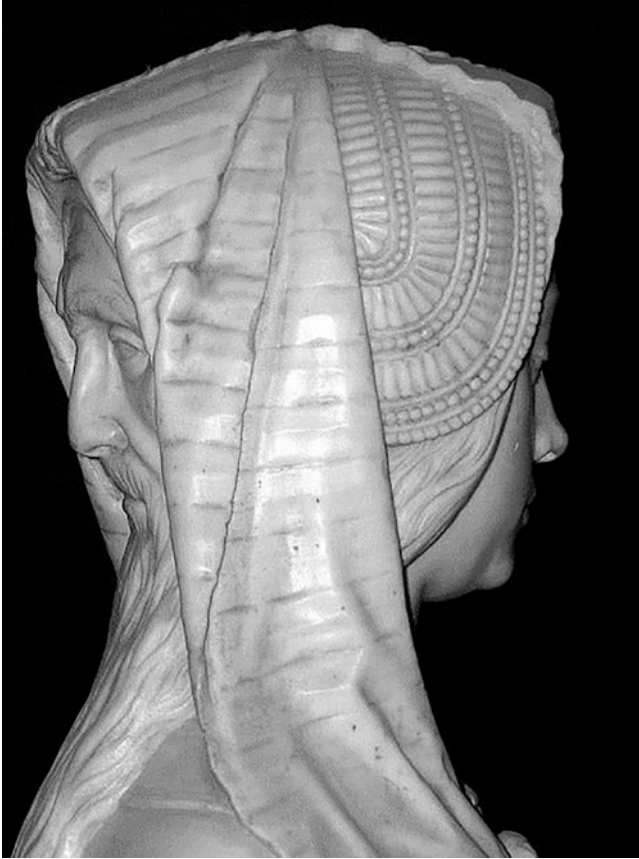


Abb. 13: Rückansicht einer Statue am Grab François II. de Bretagne, Cathédrale Saint-Pierre et Saint-Paul, Nantes

Interessant ist nun für unseren Zusammenhang, dass viele Doppelhermen junge und alte Personen gegenüberstellen. Manche Doppelhermen formulieren damit das gleiche Thema wie unser Mosaik, den Gegensatz von Jugend und Alter, so der Seneca-Poseidonios in der Villa Albani. Eklatanterweise tun sie dies bisweilen sogar mit denselben Figuren wie das Mosaik, mit Satyr und Silen. Eine mittelkaiserzeitliche Herme im Chrysler Museum of Art in Norfolk etwa scheint, was ihre ikonologische Aussage betrifft, auf den ersten Blick mit der Kippfigur aus Ascoli identisch zu sein (Abb. 14). Wie das Mosaik von Ascoli zeigt sie auf der einen Seite einen Satyr, auf der anderen einen Silen. Wie bei den meisten übrigen Doppelhermen sind die beiden Köpfe aber nur aneinandergesetzt. Sie

überlagern sich nicht, teilen sich keine Körperteile und haben folglich auch keine ambivalenten Elemente. Jugend und Alter stehen zwar nebeneinander. Das Paradoxon ihrer Durchdringung in ein und derselben Figur aber ist nicht, oder zumindest weitaus weniger deutlich akzentuiert als in Ascoli. Dort wird das Unvereinbare in einer optischen Täuschung vereint.



Abb. 14: Doppelherme Satyr-Silen, Chrysler Museum of Art, Norfolk

Das hat noch eine weitere Konsequenz. Der ambivalente Effekt des Kippens, des paradoxen, nicht greifbaren, visuellen Umschlagens von jungem Mann zu altem Mann und umgekehrt fehlt bei der Doppelherme. Und damit gelangen wir zu unserem dritten Bildvergleich.

Entweder – oder

Die Urmutter aller modernen Kippfiguren erscheint in einem Satiremagazin. Am 23. Oktober 1892 wird in den Münchner »Fliegenden Blättern« eine überaus bekannte Zeichnung publiziert (Abb. 15). Das Bild nutzt dieselbe Strategie wie das Mosaik in Ascoli. Die Karikatur verbindet allerdings nicht einen Satyr mit einem Silen, sondern eine Ente mit einem Hasen; und stellt deren Köpfe nicht übereinander, sondern nebeneinander. Ihre Prominenz verdankt die Zeichnung weniger ihrem populären Erscheinungsort, sondern der Tatsache, dass später, ab den dreißiger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts, Ludwig Wittgenstein das eigenartige Tier immer wieder zum Ausgangspunkt weitreichender philosophischer Überlegungen machte. Dabei ging es ihm um eben jenen Effekt, der offenbar schon die hellenistisch-römischen Künstler begeisterte.⁵



Abb. 15: Kaninchen und Ente, *Fliegende Blätter*, 23.10.1892

Wittgenstein selbst beschreibt den Kern des Phänomens folgendermaßen: »Ich will fragen, worin besteht es, die Figur einmal so, einmal anders sehen? – Sehe ich wirklich jedesmal etwas anderes oder deute ich nur, was ich sehe, auf verschiedene Weise?« Mit anderen Worten, warum sehen wir eigentlich einmal einen Hasen, wenige Sekunden später eine Ente – obwohl sich das Bild in dieser Zeit evidentenmaßen ja keinen Deut verändert hat?

Wittgenstein trifft aufgrund dieser Paradoxie – dem Konflikt zwischen dem unveränderten, einfachen Objekt und dem veränderten, doppelten Inhalt – eine grundlegende Unterscheidung. Die Unterscheidung von ›Sehen‹ auf der einen Seite, von ›Sehen als‹ auf

der anderen Seite. Ich ›sehe‹ die gezeichnete Figur; ich sehe diese Figur aber ›als‹ Hase oder ›als‹ Ente. Auf unser Mosaik bezogen: Ich sehe das Mosaikbild, aber ich sehe es ›als‹ Silen oder ›als‹ Satyrn. Richard Wollheim löst später das sogenannte ›Sehen-als‹ durch das ›Sehen-in‹ ab und erhält das Sehen-als in einer durchaus breiten, erkenntnistheoretischen Bedeutung, nämlich im Sinne der allgemeinen, alltäglichen, gewissermaßen automatischen und selten reflektierten Interpretation des Gesehenen durch den Rezipienten. In unserem Kontext aber interessiert viel mehr gerade das frühere, wesentlich engere Verständnis Wittgensteins vom Sehen-als. Bei Wittgenstein erscheint Sehen-als als ein »Aufleuchten«, ein existenzielles Erlebnis, das uns zutiefst überrascht und verunsichert.

Dasselbe – und doch nicht dasselbe

Hier soll das Phänomen des Sehen-als, wie es Wittgenstein beschreibt, als hermeneutischer Schlüssel für das Bild von Ascoli dienen und damit für dieses spezifische Phänomen des Hybriden in der römischen Kunst überhaupt. Aus der fundamentalen Scheidung von ›Sehen‹ und ›Sehen-als‹ resultieren nämlich drei Konsequenzen.

Erstens wohnt ein unauflösbarer Widerspruch dem Vexierbild mit dem Sehen-als inne. Wittgenstein liefert uns hier im Nachhinein ein terminologisches Instrument, um den Unterschied zwischen dem Mosaik aus Ascoli und der Doppelherme ontologisch in den Griff zu bekommen. Denn bei der Interpretation der Silen-Satyr-Doppelherme spielt das Sehen-als keine Rolle. Alles ist hier deutlich, auf der linken Seite des Marmors sehen wir einen Satyr, auf der rechten einen Silen. Allenfalls der eigenartige Verwuchs wäre medizinisch zu klären. Ganz fundamental ist das Sehen-als dagegen für das Verständnis der Figur auf dem Mosaik. Hier ist es nämlich unser Sehen-als, das die Identität der dargestellten Person bestimmt: Manche Teile des Mosaikbildes, sprich, kleine, bunte, sich nicht verändernde Steinchen, ordnen wir unterschiedlichen Personen zu, obwohl sie sich dabei natürlich nicht verändern.

Zweitens: Auch für das Salzburger Gemälde ist Wittgensteins phänomenologische Analyse relevant. Denn das, was der barocke Maler in seinem Gemälde praktiziert, ist letztlich nichts anderes, als das ambivalente Sehen-als in den Mittelpunkt zu stellen, es zum Thema zu machen. Bei ihm wird das Sehen-als zur zentralen Botschaft. Denn die Widersprüchlichkeit des Sehen-als illustriert oder symbolisiert sogar die Widersprüchlichkeit der Trinität. Wir werden uns weiter unten fragen, ob Vergleichbares auch für das antike Mosaik gegolten haben könnte.

Die dritte Konsequenz betrifft den Wahrnehmungsprozess. Wittgensteins sogenanntes »dubbit« beinhaltet auf der einen Seite zwar das Potential für beide Tiere, Hase und Ente. Wir als Betrachter – und das ist ein merkwürdiges Phänomen – können aber immer nur ein einziges Tier sehen. Wir sehen entweder den Hasen oder, wenn die Figur kippt, die Ente; entweder den Satyr oder den Silen. Dieses »Kipp-Erlebnis« nun ist es, das Wittgenstein wie wohl auch den antiken Betrachter und uns alle besonders fasziniert. Wittgenstein schreibt: »Das Seltsame ist eigentlich das Staunen; das Fragen: ›Wie ist es möglich!‹ Der Ausdruck davon ist etwa: Dasselbe – und doch nicht dasselbe.«

Was bedeutet nun dieser Moment des Kippens, der uns in Erstaunen versetzt, für die Deutung des antiken Mosaiks? Zunächst einmal gelangen wir auf eine ganz neue Ebene. Bislang bewegten wir uns ja im Bereich der Semantik, der Interpretation von Inhalten, von Motiven und Ikonographien. Mit dem Erlebnis des Kippens von Satyr zu Silen aber befinden wir uns im Bereich der ästhetischen Eigenschaften des Mosaiks. Kurz, es geht um den Witz, den Esprit, den das Kippen beinhaltet, das Staunen und den Spaß, den der Betrachter dabei hat. Dies zeigt sich, wenn man beobachtet, wie das Bild in den architektonischen Zusammenhang integriert wurde, was zu einem ganz grundsätzlichen Unterschied zwischen dem Mosaik von Ascoli und Wittgensteins Hasenente führt.

Kipperlebnis und architektonischer Raum

Das Vexierbild von Ascoli bildete nicht nur den Mittelpunkt des Saales, sondern angesichts der Position und der Größe dieses Saales sicher auch das Zentrum des gesamten Hauses. Subtil wird die zentrale Rolle der Kippfigur im Mosaik selbst, genauer, durch seine Rahmungen betont. Von dem Wellenband außen über das konzentrische, stilisierte Schuppenmuster und das Flechtband bis hin zum zentralen Emblema mit dem Satyr-Silen steigern sich Motive, Farbigkeit, Detailgenauigkeit und Räumlichkeit des Mosaiks. Vom Ornament am Rande geht es hin zu figürlicher Darstellung im Zentrum; von größeren, linearen Mustern hin zu extremer Detailtreue; vom Schwarz-Weiß der Außenbereiche über eine selektive Farbskala des Flechtbands hin zum bunten Mittelbild mit zahlreichen Farbnuancen; vom zweidimensionalen Wellenband über die abstrakte Schattierung der Schuppen, den Glanzlinien des Flechtbands hin zu den extrem nuancierten Helligkeitsskalen des Mittelbildes.

An dieser Stelle müssen wir noch einmal auf Wittgenstein zurückkommen. Einen der wesentlichen Aspekte der »H.-E.-Figur« sieht der Philosoph gerade in der räumlichen Gerichtetheit des Bildes. Tatsächlich beruht die Identifikation als Hase oder Ente auf der Blickrichtung des Betrachters, ob ich die Figur also nach links oder nach rechts gerichtet begreife. Diese implizite, räumliche Ausrichtung des Vexierbildes markiert eine Achse; eine Achse, die im Falle des Satyr-Silens natürlich nicht von links nach rechts, sondern von oben nach unten verläuft.

Das Emblema wurde nun derart im Raum verlegt, dass der Silen nach Norden, der Satyr nach Süden ausgerichtet war. Wer aus der Säulenhalle in den Oecus blickte, sah den Silen, wer auf dem hinteren Speiseseofa ruhte, den Satyr. Damit stimmt die inhaltlich entscheidende Bildachse des Emblema mit der zentralen Achse des Peristylkomplexes und vermutlich wohl auch der gesamten Domus überein. Gleichzeitig wird das Vexierbild geschickt in die Bewegungsrichtung des Besuchers integriert. Wer sich durch das Peristyl und die Halle in den Raum bewegte, sah den Silen und dürfte überrascht gewesen sein, als er auf seinem Bett liegend plötzlich einen Satyr erkannte.

Es ist bezeichnend, dass der Hausherr die Kippfigur gerade an dieser Stelle, im Triclinium, anbringen ließ. In diesem Bereich der römischen Domus nämlich liegt gewissermaßen eine Bruchstelle der Raumwahrnehmung. Die Bewegung des Besuchers, der das Haus vom Eingang her durchschreitet, und damit auch die Blickrichtung vom Eingang über Atrium, Tablinum und Peristyl ist stets nach hinten, in den hinteren

Bereich des Hauses gerichtet. Hier am Speisesaal aber, am Endpunkt seiner Bewegung durch das Haus dreht er sich um 180 Grad um. Der Gast blickt von seinem Bett aus zurück durch den Hof in Richtung Eingang.

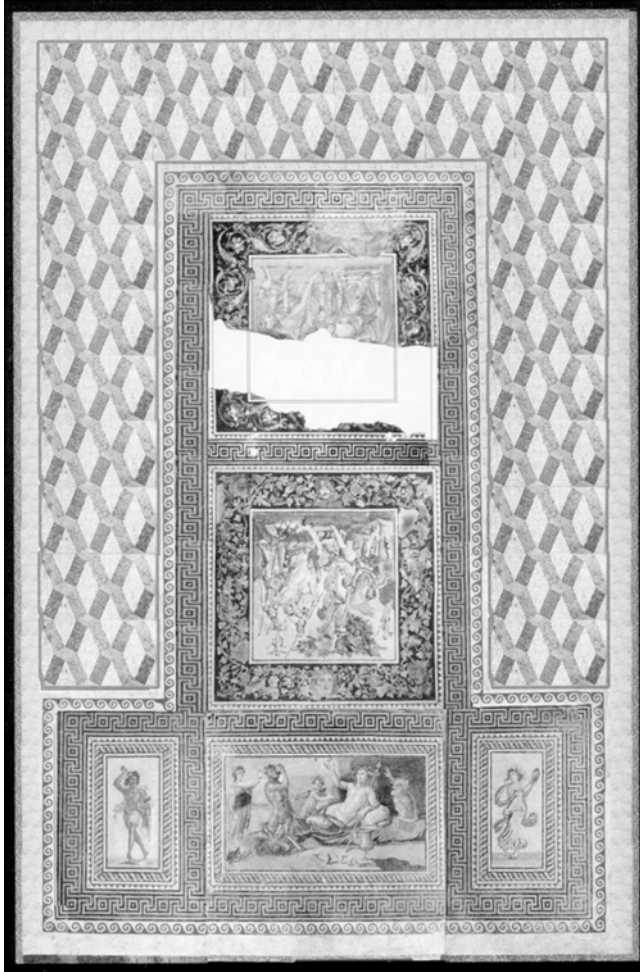


Abb. 16: Antiochia, House of the Atrium, Mosaikdekoration

Diese architektonische Ambivalenz zeigt sich auch in der Bodendekoration vergleichbarer Räume römischer Wohnhäuser. In der Casa del Labirinto in Pompeji etwa war das farbige Emblem mit dem Minotaurus dem Besucher in der Halle zugewandt. Der kleine Eingang zum Labyrinth aber lag direkt vor jener Person, die von der Liege aus in Ruhe die Bahnen des Labyrinths nachverfolgen wollte. Noch deutlicher illustriert eines der prächtigen, allerdings viel späteren Mosaiken aus dem sogenannten House of the Atrium in Antiochia dieses Phänomen (Abb. 16). Die Bilder im Vorfeld der Liegen

sind zum Eingang ausgerichtet, die oberen Bilder zum rückwärtigen Teil des Saales gedreht.

Die Beispiele zeigen: Der Mosaizist von Ascoli greift die dem Speisesaal inhärente, ambivalente Rolle im Kontext der Domus auf. Seine Kippfigur markiert eben jene Stelle des Hauses, an der auch die Blick- und Bewegungsrichtung des Besuchers kippt. Er verbindet die ambivalente Bildstruktur mit der ambivalenten Raumstruktur.

Am Ende des zweiten Jahrhunderts nach Christus taucht unsere Kippfigur dann noch einmal auf, diesmal tief in der Provinz des Reiches, in einer kleinen Stadt in Luxemburg. Weite Teile der modernen Stadt Diekirch liegen über den Resten eines gewaltigen Guts-hofes der mittleren Kaiserzeit. Die gesamte Nordseite der Dreiflügelanlage wird von einem monumentalen Herrschaftsgebäude eingenommen, von dem immer wieder vereinzelte Spuren bei Bauarbeiten ans Licht kamen. Uns interessiert ein Raum im östlichen Risalit dieses Hauptgebäudes. Dort ließ sich der Hausherr einen komfortablen Ruhe-raum einrichten, dessen Schlafkoje durch Hypokausten beheizt werden konnte. Vor der Koje wurde ein Mosaik ausgelegt, in dessen Zentrum man wieder das Schema des Kippbilds von Silen und Satyr setzte (Abb. 6). Genau wie zuvor in Ascoli akzentuiert das Bild die ambivalente architektonische Struktur des Raumes zwischen Eingang und Ruhepunkt. Nun geschieht dies allerdings räumlich umgekehrt. Während der Nutzer, der den Raum vom Korridor her betritt, vom jungen Satyr empfangen wird, darf derjenige, der sich in der beheizten Nische für längere Zeit niederlässt, den greisen Silen bewundern.

Unkonventioneller geht schließlich ein italischer Hausherr des dritten Jahrhunderts mit dem Vorbild des Vexierbilds um. Auf den ersten Blick wirkt das Bild aus der sogenannten Domus di Oceano in Luni, das unter den Resten der frühchristlichen Kathedrale gefunden wurde, etwas deplaziert (Abb. 7). Die Kippfigur liegt nun nicht mehr im Zentrum eines Saales, sondern in einem winzigen Gang (Abb. 17). Dieser Gang g führte von dem repräsentativen Raum f, in dem das namensgebende Mosaik lag, in den abgeschiedenen Raum e. Leider kennen wir die Lage der Tür zu Raum e nicht mehr, da genau an dieser Stelle die Außenmauer der Basilika in die alten Strukturen einschneidet. Allerdings dürfte hier der transitorische Charakter des Korridors, der die Bewegung des Rezipienten genau steuert, für die Wahl des Ortes ausschlaggebend gewesen sein. Was an diesem Gang außerdem auffällt, ist die Tatsache, dass das Mosaikband hinter der Kippfigur abrupt abbricht; das letzte Stück des Korridors blieb weiß. Möglicherweise akzentuierte die Freifläche den Standort des Betrachters, der nur von diesem Punkt aus den Satyr gut erkennen konnte.

Die Beispiele zeigen, dass die Kippfigur sehr bewusst in den Rahmen der jeweiligen Architektur, vor allem in das System der Blickachsen und Aufenthaltspunkte integriert wurde. Die spezifischen, auch räumlich ambivalenten Bildeigenschaften des Vexierbildes bei der Raumkonzeption wurden im Rahmen des umgebenden Kontexts erkannt und berücksichtigt.

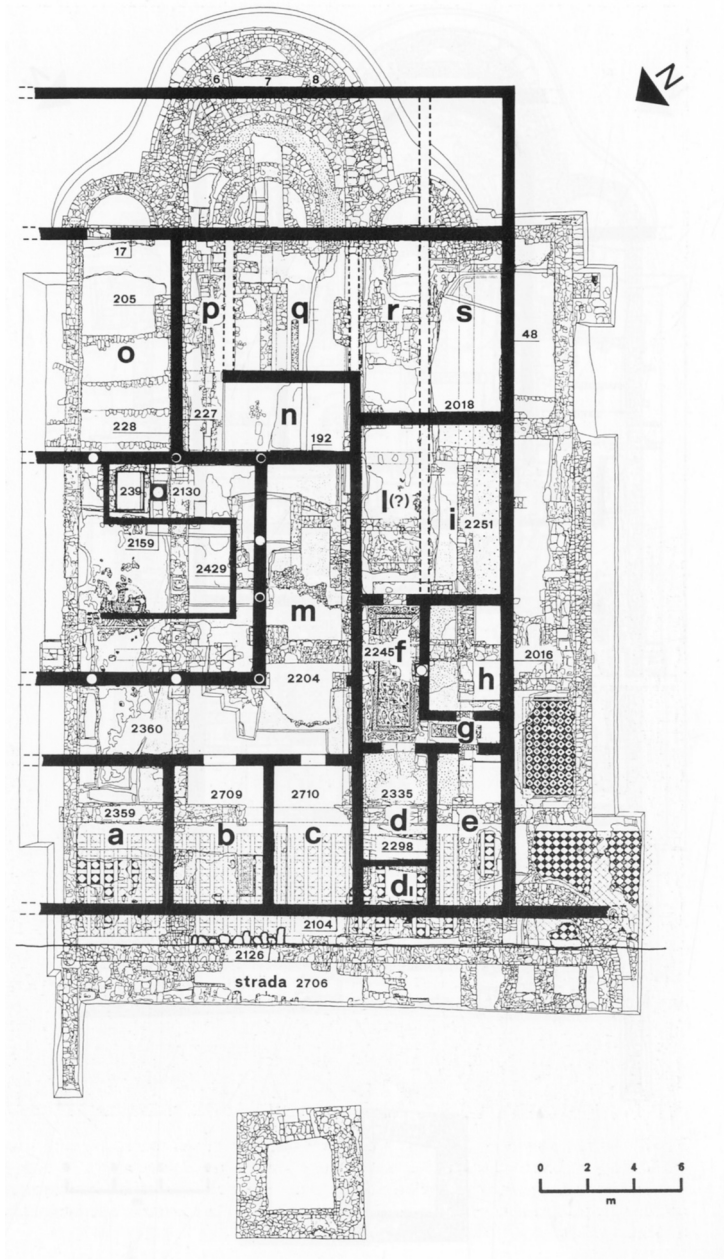


Abb. 17: Domus di Oceano, Luni

Instabile Bilder im Kontext

Es gibt viele Hinweise darauf, dass das wittgensteinsche Staunen über instabile Bilder eines der grundlegenden Ziele der antiken Bildproduktion war und dass es in bestimmten Kontexten auch gezielt politisch instrumentalisiert wurde. Die griechische und römische Kunst ist, wie die Forschung der letzten Jahre zeigte, voll von Bildstrategien, die den Betrachter verwirren, ihn bewusst im Unklaren lassen, ihn dem Prozess des ständigen Hin- und Herkippens aussetzen. Die wenigen tatsächlichen Kippfiguren im modernen Sinne des Wortes, die man aus der Antike kennt, sind in dieser Hinsicht deswegen das vielleicht markanteste, aber keineswegs das einzige Beispiel dieses wahrnehmungspsychologischen Phänomens. Bekannt sind die Ambivalenzen der großen Architekturphantasien des Zweiten Pompejanischen Stils (Abb. 18). Die lange Diskussion über deren räumliche Inkongruenzen seit Panofsky muss an dieser Stelle nicht noch einmal aufgerollt werden. Es wurde mehrfach geäußert und es scheint offensichtlich, dass zumindest einige der vermeintlichen Fehler in der räumlichen Anlage der Gebäudeprospekte keine Fehler sind, sondern Absicht; vielleicht, weil die Wände wie der Satyr-Silen von Ascoli den verwirrenden Effekt solcher Widersprüchlichkeiten suchen, vielleicht, weil die mathematische Regelhaftigkeit einer konsequenten Zentralperspektive keine Bildqualität darstellte, vielleicht, weil der architektonische Kontext nicht allzu großer Räume additive Perspektivsysteme ratsam erscheinen ließ. Der entscheidende Punkt ist dabei, ob und in welchem Maße solche uns absurd erscheinende, räumliche Situationen bewusst konstruiert wurden. Bei dieser Frage spielt die Existenz antiker Dubbits eine eminente Rolle, insbesondere die Tatsache, dass dieses Schlüsselphänomen gerade in der antiken Raumdekoration und Kleinkunst auftritt: Das Mosaik von Ascoli zeigt nämlich eindeutig, dass harsche, unmittelbar augenfällige visuelle Ambivalenzen von Auftraggebern, Künstlern und Betrachtern nicht nur reflektiert wurden, sondern auch strategisch eingesetzt werden konnten.



Abb. 18: Wandmalerei im Triclinium der Villa di Poppaea, Oplontis

Man mag darüber diskutieren, ob das Fehlen eines allgütigen, singulären Fluchtpunkts in einer gemalten Scheinarchitektur eine bewusste Provokation eines euklidisch gebildeten Betrachters darstellt. Vor dem Hintergrund des Mosaiks aus Ascoli scheint es aber außer Frage, dass ambivalente Situationen wie im Mittelbereich der berühmten Wand von Oplontis weder Zufall noch Unfähigkeit oder Kollateralschaden sind. Blickt man dort auf den Rundtempel im Hintergrund, der auf absurde Weise das obere Gebälk im Vordergrund überschneidet, so kippt die Architektur wie der Enten-Hase hin und her; mal steht der Monopteros vorne, mal steht er hinten. Das Staunen über dieses Kipperlebnis ist an diesen Wänden sogar noch intensiver als in Ascoli, den hier kippen nicht nur kleine Bilder im Boden, sondern ganze Wände, die sich vor und über dem Besucher auftürmen.

Eine andere Kategorie des instabilen Bildes sind jene abstrakten geometrischen Figuren, die einen illusionistischen, tiefenräumlichen Effekt mit dem wittgensteinschen Kipp-Erlebnis verbinden. Schon früh werden in den aristokratischen Wohnhäusern

Kipperlebnisse produziert. Bereits im Greifenhaus auf dem Palatin um 100 vor Christus inszenieren die Architekten – wie später in Ascoli – in der Mitte des Raumes ein abstraktes, instabiles Marmorbild (Abb. 19). Wie in einem Bildschirm gerahmt, springen die Würfecken vor und zurück, und das gleiche Motiv bringt auch die Wandflächen in Bewegung.

Solche Kippfiguren breiten sich in der Folge im Mitteleerraum geradezu inflationär aus. Jedem bestens vertraut, doch bislang fast unerforscht sind die wahrnehmungspsychologischen Strategien, mit denen die kaiserzeitlichen Mosaizisten ihr Publikum über Jahrhunderte mit immer neuen Kipperlebnissen versorgten; fast unendlich viele Varianten desselben wahrnehmungspsychologischen Effekts, erzeugt durch ein erstaunlich kleines Repertoire an geometrischen Grundformen.

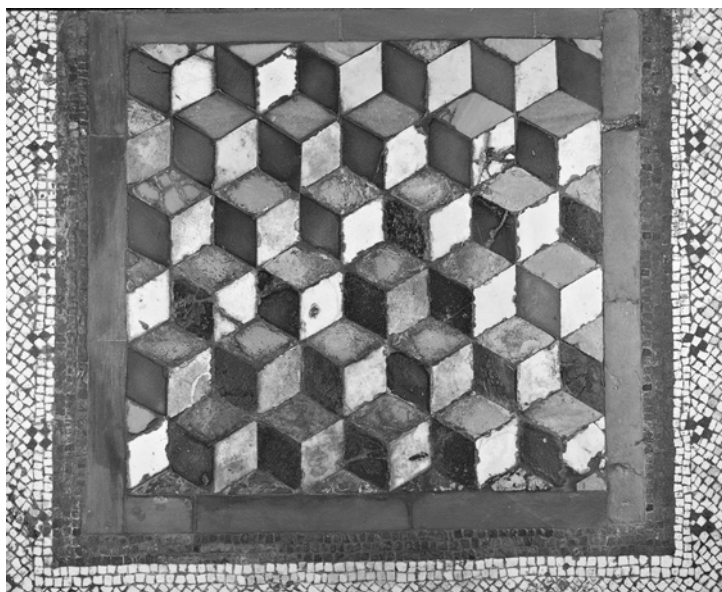


Abb. 19: Mosaik im Greifenhaus in Rom

Ästhetisches Erlebnis und philosophische Reflexion

Mit dem Skeptizismus geht im Hellenismus eine umfassende Neubewertung der Zuverlässigkeit sinnlicher Wahrnehmung einher. Die bekannten Beispiele visueller Ambivalenz, die Lukrez und Sextus Empiricus in der Nachfolge der skeptizistischen Tradition anführen, stehen den visuellen Ambivalenzen der Kippfiguren strukturell sehr nahe.

Warum, so Lukrez im vierten Buch, verringern sich die doch eindeutig immergleichen Abstände zwischen den Säulen einer Halle, wenn man die Hallenfront von der Seite her anblickt? Warum scheint die Sonne bei ihrem Aufgang direkt über den Bergen zu stehen, wo sie doch unendlich weit von diesen entfernt ist? Warum tut sich uns in einer

Pfütze ein Abgrund auf, der da nicht ist? Wieso existieren »anstelle von dem, was wir eigentlich gesehen haben, Dinge, die von unseren Sinnen nicht wahrgenommen wurden«?⁶

In unserem Zusammenhang ist bemerkenswert, dass Lukrez und Sextus Empiricus auf ästhetische Überraschungserlebnisse zurückgreifen, und zwar zunächst mit gewissermaßen pädagogischer Absicht. Sie locken den Leser mit überraschenden, visuellen Phänomenen, die das eigene Sehen infragestellen. Die paradoxen Phänomene sind Kipperlebnisse ganz im Sinne Wittgensteins – und sie sind natürlich mehr als nur pädagogische Anreize zum Nachdenken. Es sind ontologische Phänomene, die einer Erklärung bedürfen. Denn die Kipperlebnisse stellen die vermeintlich klaren Grenzen von Schein und Sein in Frage, und zwar dadurch, dass sie die Unschärfen der visuellen Wahrnehmung in den Blick nehmen. Lukrez und Sextus Empiricus fragen damit, wie Wittgenstein, nicht nur nach den Prozessen menschlicher Erkenntnis. Sie lassen ihre Leser an der Alltagsüberzeugung zweifeln, gesichertes Wissen über die Dinge sei grundsätzlich möglich, und ebenso an der platonisch akademischen Lehre, Wissen über die Dinge sei überhaupt nicht möglich. Vielmehr stehen wir ratlos vor der Frage, ob Wissen über die Dinge möglich ist oder nicht, und wenn ja, unter welchen Umständen.

Leider wissen wir nicht, ob in den zahllosen verlorenen hellenistischen Traktaten zur Optik auch das Problem der Vexierbilder thematisiert wurde. Entscheidend ist jedoch, dass – und hier stellt die antike Kultur einen absoluten Sonderfall dar – visuelle Überraschungen nicht nur als raffinierter Zeitvertreib für gelangweilte Oberschichten oder als Vehikel von Ideologien instrumentalisiert wurden. Das Mosaik von Ascoli wird, auch wenn der Hausherr es aus anderen Gründen in Auftrag gab, von einer philosophischen Reflexion hinterfangen: einer Reflexion, die neben vielem anderen eben auch das Problem der paradoxen, visuell-ästhetischen Erfahrung in den Blick nahm. Dabei ist es unerheblich, ob Phänomene der bildenden Kunst wie die lustigen Kippfiguren die Philosophen zu theoretischer und begrifflicher Reflexion anregten oder umgekehrt. Es genügt zu konstatieren, dass sich das Phänomen des Vexierbilds und erkenntnistheoretische Paradigmen der hellenistischen Philosophie als zeitlich und phänomenologisch eng verwandt erweisen.

Damit scheint sich der Verdacht zu bestätigen, die Antike hätte, wenigstens in ihrer Bildwelt, die dekonstruktivistischen Paradigmen der Gegenwart vorweggenommen. Die Kippbilder in Ascoli und anderswo sind labil, unentschieden, ambivalent, vermeintlich ergebnisoffen – und waren nicht nur lustige Gags, sondern scheinen zudem als ontologische Beispiele grundsätzlich auf philosophische Art und Weise begründet zu sein. Doch diese anachronistische Wahrnehmung täuscht.

Dionysos kippt

Betrachten wir das Corpus der antiken Kippfiguren, so fällt auf: Fast alle Bilder entstammen der dionysischen Ikonographie. Das könnte an der geringen Zahl dieser Bilder liegen oder an ihrer Abhängigkeit voneinander. Das Phänomen ließe sich auch einfach dadurch erklären, dass das Bild in Ascoli doch im Kontext eines Speisesaals auftritt, also dort, wo dionysische Motive eben ihren angestammten Platz haben.

Die Verbindung von dionysischer Thematik und visueller Ambivalenz scheint aber komplizierter zu sein. Denn auch in der Schwestergattung der Grylloi-Gemmen erscheinen sehr häufig Gesichter von dionysischen Figuren, gewissermaßen als Antipoden. Bei dieser Antithese liegt natürlich nahe, an ganz grundlegende Strukturen des Dionysischen zu denken. Dass Dionysos im Kult ebenso wie im Mythos das Paradigma des Gegensatzes schlechthin verkörpert, muss nicht näher erläutert werden. Nicht nur in der Abgrenzung zur Umwelt manifestieren sich größtmögliche Polaritäten, im Gegensatz von dionysischem Ritual und gesellschaftlicher Norm, von abgründigem Wahn und Vernunft und so weiter. Vor allem im Bild des Gottes selbst, der bizarren, vexierbildhaften Überlagerung männlicher und weiblicher Körperformen, stehen sich die sexuellen Grundkonstanten der menschlichen Existenz gegenüber und vermischen sich; wie in den halbtierischen Körpern seines Gefolges der Konflikt von Mensch und Natur.

Das Dionysische spiegelt damit genau jene spezifischen medialen Eigenschaften, die wir für das Vexierbild in Anspruch nahmen: die Demonstration von Gegensätzen auf der einen, das ambivalente Paradoxon ihrer Vereinigung auf der anderen Seite.

Es scheint, als ob die Künstler das Medium der Kippfigur in der gleichen Weise mit dionysischen Inhalten füllen, wie die Architekten das dionysische Vexierbild auf die Struktur des Wohnhauses applizieren. Diese Hypothese lässt sich in einem bestimmten Aspekt noch weiter präzisieren, der Dichotomie von Jugend und Alter.

Das Thema des Alters ist eine Grundkonstante des antiken Gesellschaftsdiskurses. Texte wie Ciceros »Cato maior« zeigen, welch eminentes diskursives Potential das Thema innerhalb der römischen Eliten besaß. Dementsprechende Bilder waren im Triclinium also am richtigen Platz. Das Satyr-Silenbild von Ascoli geht aber weit über diese sehr allgemeine Funktion hinaus. Diodorus Siculus beschreibt die Gestalt des Dionysos folgendermaßen: »Zweigestaltig dachte man sich ihn, da es eben zwei Dionysoi gab, den alten Dionysos mit langem Bart – alle Menschen der früheren Zeit trugen nämlich lange Bärte – und den jüngeren, einen blühenden, weichlichen und jungen Mann, wie ich schon zuvor gesagt habe. Einige Schriftsteller sagen indessen, dass Betrunkene in zwei Zuständen aufräten und zwar seien die einen in heiterer, die anderen hingegen in zornig erregter Verfassung, weshalb man den Gott als zweigestaltig bezeichnet habe.«⁷

Die Passage des augusteischen Autors liest sich wie ein Kommentar zum Mosaik aus Ascoli. Die Person des Gottes Dionysos vereinigt Jugend und Alter ebenso wie das Kippbild Satyr und Silen fusioniert. Interessant ist dabei vor allem, dass Diodor konkret auf die widersprüchlichen Bilder von Dionysos abhebt und daraus eine bestimmte Eigenschaft konstruiert. Die paradoxe Vorstellung von den ambivalenten Altersstufen des Dionysos, die eine lange ikonographische Tradition reflektiert, verfestigte sich bis hin zur Spätantike zu einem handfesten Topos; Macrobius schreibt: »Die Bilder des Liber Pater zeigen diesen teils im Kindesalter, teils als Jugendlichen, außerdem in bärtigem und auch in greisenhaftem Aussehen.«⁸

Die Kippfigur von Ascoli visualisiert, das machen die Quellen deutlich, eine spezifische Denkstruktur: die Verknüpfung des Dionysos mit der Paradoxie des Alters und des Alterns. Genialerweise übersetzen die Mosaizisten damit ein abstraktes Konzept, das seinerseits ja aus der Bildwelt abgeleitet wurde, zurück ins Bild. Es ist sozusagen ein medialer Reimport. Dieser Reimport aber verdeutlicht ein weiteres Mal, dass die Künstler sich der ganz besonderen Eigenschaften des Vexierbildes genau bewusst waren. Denn

sie taten dasselbe wie der unbekannte Maler des Salzburger Gemäldes. Sie bildeten ein theologisches Paradoxon ab, indem sie es in ein paradoxes Bild übersetzten.

Den entscheidenden Clou liefert uns jedoch erst Wittgenstein. Die Vereinigung von Gegensätzen im Bild von Ascoli ist kein statisches Prinzip. Das Kipperlebnis, das permanente Hin- und Herpendeln zwischen den Extremen, zwischen jungem Satyr und altem Silen, dynamisiert das Bild. Das Prinzip wird zum Prozess, das Bild schwankt wie der betrunkene Gott in den Armen seiner Satyrn. Damit ist das Bild von Ascoli ein genialer Sonderfall des Dubbit. Es bildet nicht nur die Antithetik des Dionysischen, sondern auch das permanente Changieren zwischen den Extremen ab; mit dem einzigen Unterschied, dass das Mosaik von Ascoli den Betrachter zur Bewegung zwingt, denn der jeweils andere Aspekt des Kopfes zeigt sich ja nur entweder von der Schwelle des Raumes oder von seinem rückwärtigen Bereich aus gesehen, während Hase und Ente auf dem Blatt gleich orientiert sind. Wenn man so will, offenbart sich in dem kippenden Aspektwechsel der dionysischen Personen eben auch das Erleben des Rausches; wenn wir Diodor glauben, war es am Ende ja der Rausch, der nach einigen Autoren eigentlich für die ambivalente Darstellung des Weingottes verantwortlich war.

Wahrnehmungsprozess und Wohlgefallen

Entscheidend ist in unserem Zusammenhang, auf welche Weise Wittgenstein den Prozess des Umkippens erzählt. Er verbindet mit dem Prozess nämlich Begriffe, die eine starke emotionale Wirkung des Kippeffektes auf den Rezipienten beschreiben.

So ist das eigentlich Erstaunliche an diesem Prozess das »Staunen«. Der Affekt macht den Betrachter auf die unklare Ursache des Kippeffekts aufmerksam. Dabei ersetzt Wittgenstein das Fragezeichen seiner Frage durch ein Ausrufezeichen. Die Frage sucht damit eigentlich keine Antwort. Sie ist Ausdruck eines Erstaunens, in dessen Mittelpunkt die Frage selbst und nicht die Antwort steht. Die Frage ist so zugleich Frage als auch Emphase – eine lustige rhetorische Ambivalenz, ein Dubbit par excellence, der die Ambivalenz des visuellen Phänomens auf sprachlicher Ebene spiegelt. Der Leser oszilliert ebenso wie der Dubbit-Betrachter zwischen Staunen und Problem, zwischen emotionaler Reaktion und rationaler Erklärungssuche.

Mit diesem, von Wittgenstein so emphatisch beschriebenen Wirkungspotenzial des Vexierbildes gelangen wir zum Problem der ästhetischen Momenterfahrung. Die dynamische Oberfläche erzeugt Überraschungen, die der Betrachter als ästhetisch attraktiv oder auch abstoßend empfindet. Kipperlebnisse verlaufen im Fall des Dubbit reflexartig, heftig und intersubjektiv. Sie lösen daher notwendigerweise emotionale Reaktionen aus. Nicht zuletzt aus diesem Grund eignen sich Vexierbilder hervorragend, um das Konzept der ästhetischen Betrachteraktivierung auch im antiken Kontext zu untersuchen. Denn dass die ästhetische Funktion der Kippfigur in Ascoli in ihrer Ambivalenz liegt, lässt sich trotz der großen historischen und kulturellen Distanz wohl kaum leugnen.

Damit können wir zwei grundlegende Phasen des Rezeptionsvorgangs unterscheiden. Zuerst das plötzliche Erkennen oder, mit Wittgenstein, »Verstehen« der Kippfigur, allerdings nicht im intellektuell-reflektierenden Sinne; danach die diesem Verstehen folgende Phase. In ihr erlebt der Rezipient zum einen die emotionalen Folgen des visuellen

›Impacts‹, etwa Staunen, Begeisterung, Verunsicherung, Ärger. Zum anderen, sich damit überlagernd, verarbeitet er die Seherfahrung und deren emotionale Folgen durch kognitive Reflexion. Typisch für Bilder wie die Hasenente oder den Satyr-Silen ist dabei, dass der Rezipient das Bedürfnis hat, die Kipperfahrung aktiv zu wiederholen. Um sich dem psychologischen Erfolg der Kippfigur zu nähern, müssen wir also fragen: Welche Phänomene und Effekte lassen sich mit diesem Prozess im Einzelnen verbinden?

Das entzogene Bildverstehen

Warum ist das plötzliche Erkennen des zweiten Bildes – der Kippmoment – für den Betrachter so anziehend? Warum löst er das von Wittgenstein formulierte Erstaunen aus?

Der Effekt lässt sich mit einem Aspekt vergleichen, den Wittgenstein an anderer Stelle beschreibt. »Wenn wir intendieren, leben wir unter den Bildern (Schatten) der Intention zugleich mit den wirklichen Dingen. Denken wir, wir sitzen im verdunkelten Kino und leben im Vorgang des Films. Der Saal werde nun erhellt aber das Lichtspiel auf der Leinwand gehe weiter. Aber jetzt sehen wir es plötzlich von ›außen‹ als Bewegungen von lichten und dunkeln Flecken auf einer Leinwand.«⁹

Beiden Fällen, der Kippfigur und dem Ende der Kinovorführung, wohnt ein starkes Überraschungsmoment inne. Der Kinobesucher vergisst die mediale Distanz des Films restlos; durch die Intensität der Impulse ist er in das Filmgeschehen selbst eingetaucht. Das angehende Licht bringt ihn daher überraschend in den Kinosaal zurück. Das Mosaik in Ascoli gibt dem Besucher zunächst keinen Hinweis auf ein weiteres Bild: Ein Satyr im Speisesaal ist eine äußerst konventionelle Ikonographie, die den Besucher der römischen Kaiserzeit nicht misstrauisch macht. Allenfalls der seltsame Fleck auf der Glatze des Silens, der umgedrehte Satyrmund, könnte zu denken geben. Zumindest bei der Erstbetrachtung aber erkennt der Rezipient nicht auf Anhieb ein zweites Gesicht, sondern wird eher aufgefordert, um die Figur herumzugehen.

In jedem Fall wird der Betrachter im Speisesaal plötzlich mit einem völlig neuen Bild konfrontiert. Dieses neue Bild zerstört das alte Bild gewissermaßen, es vernichtet die Illusion, so wie das angehende Licht im Kinosaal die Illusion der Immersion zerstört. Zwar fällt der Besucher im Speisesaal von Ascoli, anders als der Kinogänger, nicht in ein Loch. Der Film ist zu Ende, die Illusion des Silens aber wird durch eine andere ersetzt, der römische Gast sozusagen über den Verlust hinweggetröstet; die Radikalität der Ablösung des früheren Bildes aber ist die gleiche. Das alte Bild ist, wenn nicht tot, zumindest fremd: »Und nach dem Aufstehen aus einem Traum ist es manchmal als wären wir aus dem Traum heraus zurück getreten uns sehen ihn jetzt, als ein fremdes Bild, vor uns.«¹⁰

Desillusion und Projektionsmembran

Wittgensteins Entzauberung der immersiven Leinwandoberfläche beschreibt einen zentralen Topos der antiken Kunsttheorie, die Entzauberung des von der illusionistischen Malerei getäuschten Betrachters. Die bekannte Zeuxis-Parrhasios-Anekdote bei Plinius wird durch zwei dieser ›Entzauberungsprozesse‹ erzählerisch strukturiert.¹¹ Erstens, die

Tauben fliegen gegen die Oberfläche des Gemäldes mit den Trauben; zweitens, der große Maler Zeuxis erkennt den gemalten Vorhang auf der Oberfläche des zweiten Gemäldes erst, als er ihn zur Seite ziehen will. In beiden Fällen löst die haptische Erfahrung der Zweidimensionalität der hauchdünnen Oberfläche, welche die Täuschung provoziert, zugleich die Ent-Täuschung aus. Das physische Bild, die harte Oberfläche, entzaubert das ›seeing in‹ der gemalten Bildobjekte. Die Tauben entziehen das Bildverstehen als Trauben, das Betasten – so zumindest suggeriert es Plinius – des Zeuxis das Bildverstehen als Vorhang.

Die beiden antiken Fallstudien beschreiben dabei auch den Unterschied zwischen Wittgensteins Kino und dem Mosaik von Ascoli. Die Tauben erhalten, wie im Kino, kein zweites Bild. Sie, respektive die anwesenden Zuschauer, werden nicht entschädigt, sondern auf die Materialität des Bildes zurückverwiesen. Zeuxis aber erhält, wie der Gast in Ascoli, ein zweites Bild, den Vorhang. Wittgenstein schreibt direkt vor der Passage mit dem Kinoerlebnis: »Es ist als hätten wir ein Bild erst so angeschaut, dass wir in ihm leben und die Gegenstände in ihm als wirklich umgeben, und dann träten wir zurück und wären nun außerhalb, sähen den Rahmen und das Bild wäre eine bemalte Fläche. So, wenn wir intendieren, umgeben und die Bilder der Intention und wir leben unter ihnen. Aber wenn wir aus der Intention heraustreten, so sind es bloße Flecke auf einer Leinwand, ohne Leben und ohne Interesse für uns.«

Wittgensteins »Flecke auf einer Leinwand« des Gemäldes, die »lichten und dunkeln Flecken« auf der Leinwand im Kinosaal betreffen den neuralgischen Status der Bildoberfläche als Projektionsmembran. Der Moment des Kippens liegt in der sichtbaren Oberfläche der polierten Mosaiksteinchen; das Oszillieren der Figuren betreibt allein die Bodenfläche. Dieser Bildschirm fingiert nicht nur räumliche Tiefe. Er ist im wahrsten Sinne Dreh- und Angelpunkt der instabilen Projektion des Satyr-Silens. An diesem Punkt kommt die fundamentale Unterscheidung in Oberfläche des Bildobjekts und Oberfläche des physischen Bildes erneut ins Spiel.

Irreversibilität des Wohlbekannten

Hasenente und Satyr-Silen unterscheiden sich in einem ganz wesentlichen Punkt. Während sich die gesamte Objektoberfläche des Hasens in eine Ente verwandelt oder vice versa, bleibt in Ascoli ein eigentümlicher Überschuss. Wie erwähnt, stört der Mund im Haar des Satyrs, mehr aber noch der Mund auf der Glatze des Silens, die Illusion. Es sind nun bloß »Flecke auf einer Leinwand«, die ihren Sinn verloren haben. Als Betrachter sehen wir den Silen jetzt »plötzlich von ›außen‹«, wenn auch paradoxerweise in das neue Bild eingebettet. Allerdings sind diese Flecken weit mehr als nur die »Flecke auf der Leinwand«. Sie funktionieren als visuelle Marker. So überzeugend Tiefenwirkung, Farb- und Lichtwirkung des Kopfes auch sind, der schwarze Fleck auf der Glatze konterkariert den Illusionismus des restlichen Bildes. Er verhindert erfolgreich, dass der Betrachter das frühere Bild des Satyrs ausblenden kann. Der Fleck fällt – vor allem in der Zeit nach der primären Kipperfahrung – so massiv ins Auge, dass der Rezipient beim Betrachten der Stirn zum Sehen des alten Bildes regelrecht gezwungen wird. Der Fleck wird stets

erneut zum Mund, auch wenn man ihn von der anderen Seite sieht. Die ambivalenten Flecken werden zum Restposten der Metamorphose.

Auch diesem erstaunlichen Sehphänomen widmet Wittgenstein seine Aufmerksamkeit.¹² Ein Bild, das man einmal verstanden hat – Wittgensteins Modus der »Wohlbekanntheit« –, wird man nie mehr ohne dieses Verständnis betrachten können. Die Wohlbekanntheit ist nicht reversibel. Wittgenstein illustriert das mit diesem Selbstexperiment: »Ich sage mir: ich will versuchen, ein gedrucktes deutsches Wort anzuschauen und es so zu sehen als hätte ich nicht lesen gelernt uns als seien die schwarzen Figuren auf dem Papier sonderbare Zeichnungen, dessen Zweck ich mir nicht denken kann, oder nicht ahne.«¹³

Nun mag man einwenden, dass dieses Phänomen für einen österreichischen Sprachphilosophen des zwanzigsten Jahrhunderts interessant sein mag. Ob es aber den Weinändler und dessen Frau, die im Stadthaus einer mittelitalischen Provinzstadt der Kaiserzeit zu Gast waren, beschäftigt hat? Abgesehen davon, dass – wie die Pliniuslektüre zeigt – derartige Probleme durchaus zum Bildungsrepertoire der römischen Eliten gehörten, ist es gar nicht notwendig, dass der Betrachter philosophische Reflexionen anstellt. Denn der schwarze Fleck auf der Glatze sticht dem Betrachter auch ohne philosophische Reflexion radikal ins Auge. Und wer sich auch nur kurze Zeit fragt: »Wie hat der Mosaizist das gemacht?«, wird auf das eigenartige Phänomen stoßen, dass Nase und Mund der anderen Figur, hat man sie einmal gesehen, nie wieder wegzudenken sind. Vor allem aber zeigt die Bildreflexionen Wittgensteins die Komplexität jener Bausteine auf, welche die Instabilität der Bodenfläche hervorrufen. In dieser Dynamik aber liegt der Reiz des Bodens: Die Spannung zwischen den Kategorien, die auf Anhieb wiederholbaren Kippeffekte machen den Boden zu einer Projektionsfläche, die vielfältige Effekte produziert. Sie affizieren den Betrachter und erzeugen Wohlgefallen.

Ziehen wir ein Fazit.

Erstens: Der Satyrsilen von Ascoli repräsentiert eine ganze Gruppe antiker Bilder, die dem Konzept des neuzeitlichen Kippbildes folgen.

Zweitens: Diese Bilder sind nicht nur ambivalent. Sie repräsentieren auch das Prinzip der Ambivalenz selbst, und zwar in einem plakativen Bildentwurf. Es sind mithin – trotz aller Kontextgebundenheit – konzeptuelle Bilder.

Drittens: Die antiken Kippbilder sind auch insofern ungewöhnlich, als sie den Betrachter weitaus stärker emanzipieren als sämtliche andere Bilder der Antike. Hier geht es nicht um Lesarten oder Interpretationen. Es geht um die fundamentale, alternativlose Frage, welches Bild ich überhaupt sehe. Damit übergibt der Künstler dem Betrachter seine vielleicht wichtigste Macht aus der Hand, nämlich die Macht des Schöpfers, darüber zu entscheiden, was im Bild repräsentiert wird.

Viertens: Anders als in der Postmoderne führt der Charakter dieser Bilder, die zweifellos auch den antiken Betrachter verunsicherten und diesem möglicherweise auch Denkanstöße zur Frage nach Normen und Dualismen lieferten, im Ende aber nicht zu einer Ideologie des Dekonstruktivismus oder der spielerischen Beliebigkeit des Seins – und damit zu einer Absage an das Prinzip der Wahrheit. Vielmehr ist das ambivalente Bild eingebettet in einen streng normativen Kontext: in den metaphysischen Kontext des Dionysischen, das zwar einen elementaren Teil unserer Welt und unserer Existenz

darstellt – des Dionysischen, das aber nur ein Teil, ein Aspekt dieser Welt ist, und nicht die Welt selbst.

Anmerkungen

- 1 Ail. var. 14, 15.
- 2 N. Franken, Vexierbilder – Umkehrbilder – Wendeköpfe. Zu einem innovativen Phänomen der hellenistischen Bildkunst, *ÖJh* 76, 2007, 121–128.
- 3 <https://www.orientalartauctions.com/object/art4001895-a-red-jasper-intaglio-with-a-gryllos-with-four-heads-roman-1st-century-ad>.
- 4 <https://www.coinarchives.com/a/lotviewer.php?LotID=2498581&AucID=6236&Lot=83&Val=98f22234da5aa3955716a706792c6c68>.
- 5 L. Wittgenstein, Bemerkungen über die Philosophie der Psychologie (1946/47), Werkausgabe 7 (Frankfurt 1984).
- 6 Lucr. 4, 4, 66: »pro visis ut sint quae non sunt sensibus visa«.
- 7 Diod. 4, 5, 2–3.
- 8 Macr. sat. 1, 18, 9: »Liberi patris simulacra partim puerili aetate, partim iuvenis fingunt, praeterea barbata specie, senili quoque.«
- 9 P. G. 146, Richtmeyer 118.
- 10 P. G. 146, Richtmeyer ebd.
- 11 Plin nat. 35, 65.
- 12 Ebd. 115–117.
- 13 P. G. 176; ebd. 117.