

MÖGLICHE WELTEN. KONTRAFAKTISCHE GEDANKEN IM PLURIVERSUM DER KUNST

Elke E. Reinhuber

In einer Welt, in der wir von einer nahezu unendlichen Vielzahl an Möglichkeiten umgeben sind, fällt es zunehmend schwer, eine Wahl zu treffen. Mit jeder oft banal erscheinenden Entscheidung – häufig auch bedingt durch äußere Umstände – geben wir unserem Leben eine Richtung und schließen die möglichen Alternativen aus. In manchen Momenten ist es uns später möglich, dass wir überlegen, was gewesen wäre, wenn sich alles nach einem bestimmten Wendepunkt anders entwickelt hätte. Diese Gedanken können zu einem Netzwerk möglicher Welten führen, fiktiver Alternativen zum Hier und Jetzt, die entweder nur in unserer Vorstellungskraft existieren oder mittels Augmentation unsere Wirklichkeit überlagern und erweitern können.

Schon bevor eine Auswahl getroffen wird, antizipieren wir ständig die möglichen Konsequenzen, um kontrafaktischen Gedanken vorzubeugen. In der Werbung wird dieser wunde Punkt häufig gezielt angesprochen: So wollen wir unsere Freunde und Familie nur mit dem besten Kaffee verwöhnen, um sie glücklich zu sehen, ihre Gesundheit mit einer keimfreien Wohnung erhalten und beim Autofahren die größte Sicherheit erleben, gepaart mit endlosem Vergnügen – ohne Rücksicht auf unsere Umwelt. Dabei versuchen wir heutzutage häufig über moderne Technologien Unterstützung bei unserer Entscheidungsfindung zu bekommen, wobei uns die Wahl durch ein Übermaß an Informationen noch weiter erschwert werden kann.

Doch ist nicht genau diese Gabe, über die wir Menschen verfügen, in die Vergangenheit zu blicken und uns verschiedene Szenarien zu den Folgen eines Wendepunktes vorzustellen, ein großer Mehrwert und eine Besonderheit in unserem Dasein? Eine, wenn auch nur gedankliche Flucht in eine mögliche alternative Welt und die Überlegung, was wäre, wenn sich eine Situation anders entwickelt hätte? Oder das vorübergehende Eintauchen in eine Umgebung, die uns fesselt, in der wir kurzzeitig die Realität vergessen können, so wie dies schon beim Lesen eines Buches, beim Betrachten eines Films oder beim Spielen – analog oder digital – der Fall sein kann.

Die nachfolgenden Ausführungen untersuchen, ob diese Denk- und Fantasieübungen durch virtuelle Welten unterstützt werden können und wie bis dato in anderen Disziplinen, im Besonderen in der Freien Kunst, das nicht Stattgefundene durch kontrafaktische Gedanken erprobt wird.

Das Pluriversum und die Beste aller möglichen Welten

Die Überlegung, sich mit der Floskel ›was wäre, wenn ...‹ Alternativszenarien zu unserer Gegenwart vorzustellen, ist erst einmal nichts Neues, auch wenn sich die wissenschaftliche Auseinandersetzung damit erst in den vergangenen Jahrzehnten etablierte.

Der für hypothetische Alternativen verwendete Begriff ›kontrafaktisch‹ ist relativ neu und wurde erstmals Mitte des vergangenen Jahrhunderts in einem Lexikon erwähnt. Das Kompositum aus ›Kontra‹ und ›faktisch‹ steht für eine konditionale Aussage, die sich entgegen der Tatsachen verhält. Mit die erste Analyse des sogenannten Kontrafaktischen Konditionals wurde von dem Philosophen Roderick M. Chisholm 1946 ausgeführt und ein Jahr später von seinem Kollegen Nelson Goodman vertieft.¹

Seit diesem Zeitpunkt ist der Umgang mit hypothetischen Annahmen in vielen wissenschaftlichen Disziplinen ein wachsendes Forschungsgebiet, auch wenn das Thema genau genommen schon weitaus länger existiert. In der Philosophie begegnen wir der Theorie der möglichen Welten bei Gottfried Wilhelm Leibniz bereits 1710 in seiner »Theodizee«.² Später griffen Robert C. Stalnaker und David Lewis dieses Konzept in der Modallogik auf.

Bereits 25 v. Chr. hatte der römische Historiker Titus Livius in seinem Buch »Ab Urbe Condita« über mögliche geschichtliche Wendungen spekuliert, hätte Alexander der Große sein Reich nach Westen anstatt nach Osten ausgedehnt. Auch aktuell untersucht die Geschichtswissenschaft auf dem Gebiet der kontrafaktischen Geschichte³ alternative Ergebnisse von historisch bedeutenden Situationen. Diese rein spekulativen Annahmen, die historische Fakten als Ausgangspunkt haben, dienen dazu, die realen Verläufe besser nachvollziehen zu können, aber das Verfahren erfreut sich auch in der Belletristik großer Beliebtheit.⁴

Wenn auch nicht in solch langer Tradition, so beschäftigen sich viele weitere Disziplinen mit hypothetischen Überlegungen zum Hier und Jetzt. Um nur einige davon zu nennen: In der Physik, um genau zu sein, in der Quantenmechanik wird die Möglichkeit paralleler Welten und der Umkehrung des Zeitvektors diskutiert. Die Linguistik untersucht mit dem ›Kontrafaktischen Konditional‹ die sprachlichen Voraussetzungen, um ein Irrealis der Vergan-

-
- 1 Vgl. *Roderick M. Chisholm*: The Contrary-to Fact Conditional. In: *Mind* 55 (1946), S. 289–307. *Nelson Goodman*: The Problem of Counterfactual Conditionals. In: *Journal of Philosophy* 44 (1947), S. 113–128.
 - 2 Vgl. *Gottfried Wilhelm Leibniz*: Die Theodizee. Abhandlung über die Güte Gottes, die Freiheit des Menschen und den Ursprung des Uebels. Leipzig 1879, S. 297–425, hier § 413–417.
 - 3 Vgl. *Niall Ferguson* (Hg.): Virtuelle Geschichte. Historische Alternativen im 20. Jahrhundert. Darmstadt 1999.
 - 4 Zum Beispiel der Roman »Vaterland« von Robert Harris, der 20 Jahre nach Erscheinen noch immer zu den großen Bestsellern auf seinem Gebiet gehört. *Robert Harris*: Fatherland. London 1992.

genheit zum Ausdruck zu bringen. Ebenfalls gehören Soziologie und Wirtschaftswissenschaft zu weiteren Fachgebieten, die hypothetische Möglichkeiten analysieren.

In der Bildenden Kunst und der Medienkunst gibt es jedoch bis dato noch keinen etablierten Forschungszweig dazu, wie ich es in meiner Dissertation über den Kontrafaktualismus zum Ausdruck brachte.⁵ Für die Freie Kunst hat das Verständnis von kontrafaktischen Gedanken in der Psychologie die größte Relevanz. Hier untersuchen Forscher, welche Auswirkungen das kontrafaktische Denken auf unsere Gefühle und unser Wohlbefinden haben. Die Auffassung, dass diese Spekulationen unwillkürlich mit starken Emotionen wie Schuldgefühl und Bedauern, aber auch Zufriedenheit zusammenhängen, hat sich in den letzten Jahren verändert. Man betrachtet sie heute als einen Teil des Lernprozesses, um Entscheidungen besser treffen zu können und eine Art psychologisches Immunsystem aufzubauen. So wird auch zwischen den ›aufwärts‹ gerichteten kontrafaktischen Gedanken unterschieden, die eine Situation beschreiben, die heutzutage besser sein könnte, und den ›abwärts‹ gerichteten Gedanken, welche im Unterschied dazu eine Verschlechterung darstellen, wäre in der Vergangenheit etwas Anderes, Vorteilhafteres eingetreten.⁶

Fakten und Fiktion: künstlerische Strategien der Eventualität

Nachdem in vielen wissenschaftlichen Disziplinen die Auseinandersetzung mit hypothetischen Alternativen zu unserer Realität bereits etabliert ist, möchte ich im Besonderen auf die Anwendung in der Kunst eingehen.

Wenn man die Definition des Kontrafaktischen genau nimmt, dann fällt eine Diskrepanz in den Medien wie auch in der Kunst auf: In den meisten Fällen handelt es sich um fiktive Werke, die sich nicht, wie beispielsweise in der kontrafaktischen Geschichtsschreibung auf reale Daten beziehen. Hier schließe ich mich der These an, wie sie von dem englischen Romantiker Samuel Taylor Coleridge⁷ formuliert wurde, dass die willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit (Suspension of Disbelief) die Fiktion für eine Zeit lang zur gefühlten Realität werden lässt. Doch nicht nur in Kunstwerken und Theaterstücken ist alles möglich, auch in unserer Vorstellungskraft, besonders wenn wir an unsere Kinderzeit zurückdenken. So beschreibt der Philosoph Kendall Lewis Walton in »The Mimesis as Make-Belief«, wie durch schiere

5 Vgl. *Elke Reinhuber*: Counterfactualism – a New Category for Fine Arts and Humanities, Dealing with the Retrospective Analysis of Turning Points in Life. Sydney (unveröffentlichte Doktorarbeit am College of Fine Arts, The University of New South Wales) 2013.

6 Vgl. *David R. Mandel/Denis J. Hilton/Patrizia Catellani* (Hg.): The Psychology of Counterfactual Thinking. London 2005, hier S. 3.

7 Vgl. *Samuel Taylor Coleridge*: Biographia Literaria. Or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions. London 1817, hier Kapitel XIV.

Imagination ein Baumstumpf im Wald glaubwürdig die Gestalt eines Bären annehmen kann.⁸

Eine gut erzählte Geschichte kann genügend Anregung bieten, um für einen Moment das Hier und Jetzt zu vergessen und sich an einen anderen Ort, in eine andere Zeit versetzt zu fühlen. Denken wir dabei nur an die traditionellen Geschichtenerzähler (sic!) aus dem arabischen Raum, die es vermochten, ihr Publikum so zu fesseln, dass es nach einer Unterbrechung im entscheidenden Moment bereitwillig am nächsten Tag wiederkam, um den Fortgang der Geschichte zu erfahren.

Je mehr Sinne angesprochen werden, um unsere mentale Vorstellungskraft zu aktivieren, desto mehr können wir uns mit der fiktiven oder virtuellen Welt identifizieren. Dies erprobte Morton Heilig bereits vor über 50 Jahren mit seinem »Sensorama«⁹ – einem mechanischen Apparat, der neben der Projektion von 3-D-Bildmaterial akustische, haptische, olfaktorische Reize sowie die Wahrnehmung von Bewegungen einbezog. Die ultimative Erfahrung wäre sicherlich durch die Technologie des sogenannten »Holodecks« zu erleben, wie es die Fernsehserie »Star Trek« visionär vorführte. Hier bot sich den Crew-Mitgliedern des Raumschiffs Enterprise Zugang zu einem Raum, der zur Erholung, aber auch zu Trainingszwecken oder Simulation von Ereignissen Verwendung fand. Die virtuellen Darstellungen, genauer die Hologramme in diesem Raum, waren nicht nur visuell, sondern auch haptisch erfassbar.

Dabei können wir uns hier an Platons Höhlengleichnis¹⁰ erinnern, denn diese perfekt simulierte Welt lässt sich unmittelbar als die bessere, wenn nicht sogar als die realistischere ansehen und man mag nur ungern in die Wirklichkeit, das Draußen zurückkehren.

Der Versuch, Zuschauer_innen mit einer überlagerten Illusion in ihrer Sinneswahrnehmung zu täuschen, hat ebenfalls eine lange Tradition. So beschrieb Giambattista della Porta im 16. Jahrhundert eine Versuchsanordnung in der »Magia Naturalis«, die durch John Pepper¹¹ im 19. Jahrhundert popularisiert wurde. Hierbei kann ein_e Darsteller_in aus einem benachbarten verdunkelten Raum als Projektion auf einer semitransparenten Fläche auf der Bühne in beliebiger Größe erscheinen und verschwinden. Auch wenn heute digitale Technologien eine Vielzahl an Möglichkeiten bieten, um unsere Realität mit Informationen und Narrationen zu erweitern, so wird

8 Vgl. *Kendall Lewis Walton: Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts.* Cambridge 1990, hier S. 11.

9 Vgl. *Morton L. Heilig: Sensorama Simulator*. Patenteinreichung 3.050.870, eingereicht am 10. Januar 1961. URL: <https://www.mortonheilig.com> (Stand: 30.3.2016).

10 Vgl. *Platon: Politeia*. Buch VII, hier 514a–518b. Vgl. *Thomas Szlezák (Hg.): Platon. Der Staat. Politeia.* Düsseldorf/Zürich 2000.

11 Vgl. *John Henry Pepper: The True History of the Ghost and all about Metempsychosis.* London/New York 1890.

›Peppers Ghost Effekt‹ noch immer bei Theateraufführungen, Konzerten, Vergnügungsparks oder Museen erfolgreich eingesetzt.

Dieser Effekt wird auch als Vorläufer von Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) betrachtet. Die Überlagerung der, zumeist mit der Mobiltelefonkamera erfassten, Realität stellt von Natur aus die Möglichkeit der Begegnung mit einer zusätzlichen Ebene dar. Direkte Informationen oder Fiktionen geben verborgene Einblicke in eine Parallelwelt und können kontrafaktische Überlegungen hervorbringen. Diese zusätzliche Ebene ist nur mittels der entsprechenden Gerätschaft und oftmals auch nur an bestimmten Orten verfügbar.¹² Derzeit kursieren vielversprechende Versuche, das Holodeck in naher Zukunft Realität werden zu lassen. Was vor wenigen Jahren noch kostspielig und nicht für jeden zugänglich war, bewegt sich gerade mit großen Schritten auf einen Massenmarkt zu. Immersive Umgebungen wie ›CAVE‹ (Cave Automatic Virtual Environment) oder 360°-Projektionsumgebungen werden schon seit langem zu Trainingszwecken oder Optimierungen in der Industrie eingesetzt. Ein oder mehrere Nutzer_innen können sich in einem komplett von Projektionsflächen umschlossenen Raum aufhalten und dadurch den Bezug zur Außenwelt verlieren.

Durch eigene Erfahrung war und bin ich immer wieder überrascht, wie sehr man sich auch von einer nicht besonders hoch auflösenden Projektion einnehmen lassen kann. Ein global operierender Automobilkonzern nutzte diese Form der Immersion bereits vor über zehn Jahren, um einzelne Komponenten in den weltweit verteilten Niederlassungen zu optimieren. Mithilfe eines Datenhandschuhs konnten unmittelbar Elemente im Cockpit verändert werden. Nach kurzer Zeit war ich so überzeugt, in einem realen Auto zu sitzen, dass ich bei dem Versuch, die real nicht vorhandene Fahrzeugschleuse zu öffnen, beinahe umfiel. Noch weitaus realistischer sind Simulationen, die bei der Schifffahrts- oder Luftfahrtausbildung zum Einsatz kommen. Der einer Kommandobrücke eines Schiffs ähnelnde Marinesimulator an der Universität in Plymouth ist von einer 240°-Projektionswand umgeben, auf der verschiedene Küsten und Häfen, aber auch Wetterlagen nachgeahmt werden können – und der damit sogar gefühlt den Boden unter den Füßen schwanken lässt.¹³ Ein Effekt, den ich auch in meiner Arbeit ›Hommage an J. L. B.‹¹⁴ von 2013 nutzte: In einer unendlich erscheinenden Bibliothek vermittelt sich

12 Es handelt sich hierbei oft um ortsbezogene Anwendungen: Zum Beispiel lassen sich in Cluny Rekonstruktionen der historischen Klosteranlage nur als Überlagerungen zum realen Ort betrachten und in Janet Cardiff und George Bures Millers ›Alter Bahnhof Walk‹ (seit der documenta 13, Kassel 2012, installiert) wäre die Verschränkung von Videoebene und Narration außerhalb des Bahnhofs in Kassel nicht sinnvoll. Genauso verhält es sich mit informativen Überlagerungen, wie beispielsweise jenen Anwendungen, die Informationen zu freien Mietwohnungen anzeigen.

13 *Plymouth University: Marine Simulator*. URL: <https://www.plymouth.ac.uk/schools/school-of-marine-science-and-engineering/navigation-and-maritime-science> (Stand: 30.3.2016).

14 *Elke Reinhuber: Hommage an J. L. B. iCinema*, UNSW Sydney, Mai 2013 und ZKM, Juli 2013.



Abb. 1: Marine Simulator der Universität Plymouth (links real, rechts VR). Foto: Elke Reinhuber, 2013

dem Publikum das Gefühl, ganz langsam in einen Schacht voller Bücher zu sinken, ausgelöst von einer Projektion, die eine Aufwärtsbewegung suggeriert.

Im musealen Bereich können schwer- oder ganz unzugängliche Kulturstätten erfasst und als 360°-Projektion simuliert werden. Im Kulturerhaltungsprojekt »Pure Land«¹⁵, einer Visualisierung der Mogao-Grotten im Unesco-Weltkulturerbeort Dunhuang, ist das Publikum nicht nur von den Darstellungen, wie sie in den Grotten zu sehen sind, umgeben und kann sich darin bewegen, sondern es hat darüber hinaus die Möglichkeit, weitergehende Details zu entdecken, zu vergrößern und zum Beispiel Animationen historischer Tänze zu sehen oder stereoskopische Skulpturen und Reliefs.

Diese großformatigen Projektionen konnten bislang nur unter großem Aufwand produziert werden. Entweder wurden sie in 3-D-Visualisierungsprogrammen am Computer erstellt, teilweise mithilfe von Laserscandaten, oder mit speziellen 360°-Kameras¹⁶ aufgenommen.

Doch bald wird auch diese Technik einer breiteren Zielgruppe zugänglich sein. Schon jetzt sind Amateurkameras auf dem Markt, die ohne Nachbearbeitung vollsphärische Bilder und Videos aufnehmen¹⁷, welche sich mit dem Smartphone sofort rundherum betrachten lassen. Punktwolken für 3-D-Nachbildungen können über einfache Fotogrammetrie¹⁸ oder die Tie-

15 Vgl. Sarah Kenderdine: Pure Land. Inside the Mogao Grottoes at Dunhuang. URL: https://www.academia.edu/1776463/Pure_Land_Inside_the_Mogao_Grottoes_at_Dunhuang (Stand: 30.3.2016).

16 Zum Beispiel die »Ladybug«-Kamera der Firma Point Grey oder die »Omniconic«, ein Projekt des Fraunhofer Heinrich-Hertz-Instituts, Berlin.

17 Zum Beispiel die Kamera der Firma Ricoh »Theta«.

18 Es ist hier nicht das Vermessungsverfahren der geodätischen Fotogrammetrie gemeint, sondern die Technik, aus Standfotos verschiedener Bildwinkel ein hochauflösendes 3-D-Gitter über entsprechende Software zu erzeugen. Vgl. Paul Bourke: Automated 3D Model Reconstruction from Photographs. In: Proceedings of VSMM 2014 International Conference. IEEE Xplore Conference Publications. 2014, S. 21–24.

fenkamera (Kinect) einer Xbox-Spielekonsole unkompliziert erfasst werden.

Auch wenn es noch einige Zeit dauern wird, bis Dome-Projektionen die Wände und Tapeten der Wohnzimmer ersetzen, so können wir uns schon mit einfachen Mitteln in virtuellen Umgebungen bewegen. Im November 2015 hat die »New York Times« ihrer Wochenendausgabe sogenannte Google Cardboards beigelegt, das sind simple VR-Brillengestelle aus Karton, mit denen vollsphärische Panoramen auf Smartphones virtuelle Realitäten erfahrbar machen.¹⁹ Der Verlag der New Yorker Zeitung stellt nun Videoinhalte bereit, mittels derer sich die Leser_innen an Orten der aktuellen Nachrichtenlage in alle Richtungen virtuell umsehen können. Zeitgleich hat auch die Plattform Youtube einen 360°-Kanal gestartet und andere Portale bereiten ihren Markteintritt vor.

Die derzeit am weitesten entwickelte VR-Brille, die »Oculus Rift«, wurde gerade für den Massenmarkt vorgestellt. Nach wie vor werden die Benutzer_innen an einem kurzen Kabel für die Elektroversorgung dieser Hardware hängen und sich nur auf einer kleinen Fläche bewegen können, doch die Einschränkungen, die diese virtuellen Umgebungen mit sich bringen, werden rege verringert. So entwickelt beispielsweise das US Army Research Lab seit über zehn Jahren ein omnidirektionales Laufband, auf dem sich Träger_innen einer VR-Brille ohne Restriktionen in alle Richtungen bewegen können.²⁰ Immerhin wird die »Oculus Rift«-Brille mit Surroundkopfhörern ausgeliefert, auch wenn diese wahrscheinlich noch nicht die vollkommene klangliche Wahrnehmung von Raumton erfahrbar machen, wie bei der Wellenfeldsynthese oder mit sogenannten Dolby Atmos, um akustisch die Realität möglichst überzeugend zu simulieren.

Versuche, unsere Erinnerungen und Gefühle durch Gerüche zu aktivieren, sind trotz einer überzeugenden Werbekampagne des sogenannten »oPhones« noch nicht auf dem Siegeszug.²¹ Gestengesteuerte Benutzerumgebungen beziehen gerade in der Welt der Videospiele Anwender_innen schon intensiv in die virtuelle Umgebung mit ein. Besonders vielversprechend sind die angekündigten Konzepte für »The Void«, eine Umgebung für bis zu acht Spieler, die alle Sinne einbeziehen soll, so auch die haptische Erfahrung über spezielle Handschuhe und Bekleidung.²²

19 URL: <http://www.nytimes.com/newsgraphics/2015/nytvr/> (Stand: 30.3.2016).

20 Vgl. *Harrison P. Crowell III/Jim A. Faughn/Phuong K. Tran/Patrick W. Wiley*: Improvements in the Omni-Directional Treadmill. Summary Report and Recommendations for Future Development. In: Army Research Laboratory ARL-TR-3958 (2006). URL: <http://dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a456606.pdf> (Stand: 3.8.2016).

21 Vgl. *Alvin Powell*: Now Available on the Web? Smells. In: Harvard Gazette, vom 18.6.2014. URL: <http://news.harvard.edu/gazette/story/2014/06/now-available-on-the-web-smells/> (Stand: 30.3.2016).

22 Vgl. *John Gaudiosi*: These Guys Created a Real-Life Holodeck. Here's What It's Like to Use. In: Time Magazine, vom 2.11.2015. URL: <http://time.com/4095869/the-void> (Stand: 1.1.2016).

Ob diese Art, sich in eine parallele Welt zu versetzen, außerhalb von militärischen oder beruflichen Trainingssituationen und der Spieleindustrie eine Zukunft hat, muss sich erst noch erweisen. Übelkeit und – um auf mein anfangs aufgeführtes Argument der Immersion durch Narration zurückzukommen – mangelhafte Inhalte stellen derzeit noch das größte Problem dar. Da klassische Kinotechniken nicht mehr in überzeugender Weise funktionieren, muss eine neue Filmsprache erarbeitet werden, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu lenken. Die Regie kann bewusst mit dem Prozess der Entscheidungsfindung arbeiten und es sich zunutze machen, dass Geschehnisse entgegen der Blickrichtung nicht wahrgenommen werden und somit parallele Erzählungen ermöglichen.

Im Folgenden stelle ich einige Beispiele aus der Freien Kunst vor, die durch Immersion die Betrachter_innen mit einbeziehen und dadurch kontrafaktische Überlegungen auslösen können.

Kunst als Wegbereiterin in andere Welten und das Evozieren kontrafaktischer Gedanken

Neben den bereits erwähnten Simulationen für Ausbildung, Entwicklung und kulturelle Repräsentationen haben multimediale Installationen ihren Weg in die Kunstwelt gefunden. Gerade in der Medienkunst nutzen Künstler_innen die Freiheit, sich alternative Realitäten zu ihrer eigenen vorzustellen oder zu rekonstruieren, und beziehen das Publikum durch Narration und die Form der Installation ein.

Doch nicht immer wird der Aufbau der Projektionsflächen so eingesetzt, dass das Publikum mit dem erstrebten Gefühl die Ausstellung verlässt. Eines der Beispiele, bei denen dies deutlich wurde, ist Fiona Tans Zwei-Kanal-Installation »Disorient«²³, die in unterschiedlichen Anordnungen installiert wurde. Bei der Venedig Biennale im Jahre 2009 waren zwei Projektionswände nebeneinandergestellt, wohin gegen die Arbeit ein Jahr später in der Sherman Gallery in Sydney auf zwei gegenüberliegenden Projektionen zu sehen war. Überraschenderweise war diese Konstruktion nicht dazu bestimmt, zwischen beiden Screens umherzuwandern, sondern lud mit Sitzgelegenheiten dazu ein, sich niederzulassen. Nun galt es, sich entweder für eine Blickrichtung zu entscheiden und somit zu verpassen, was hinter dem Rücken geschah, oder durch wiederholte Kopfdrehungen zu versuchen, beide Inhalte simultan zu erfassen. Meiner Ansicht nach änderte sich durch den Aufbau nicht nur die Wahrnehmung bei der Betrachter_in, sondern auch die Bedeutung der Arbeit, die eine langsame Kamerafahrt durch eine Wunderkammer mit Objekten, wie sie von Marco Polo hätten gesammelt sein können, mit aktuellen Eindrücken seiner Route verknüpfte.

23 Fiona Tan: Disorient, 2009. Pavillon der Niederlande, 53. Venedig Biennale.

Gezielter ging Isaac Julien bei seiner 4-Kanal-Installation »Fantôme Créole«²⁴ im Centre Pompidou 2005 vor. Er wollte bewusst den individuellen Schnittprozess seiner Arbeit dem Publikum überlassen, stieß dabei jedoch auf Widerstand. Anstatt sich bequem auf den Kissen in der Mitte des Raumes niederzulassen, sich dem immersiven Erlebnis hinzugeben und durch Kopfdrehung zu entscheiden, was im Augenblick am meisten interessierte, also eine Art betrachtende Schnitttechnik durch das Sehen zu generieren, wurden die Sitzkissen in die am weitesten entfernte Ecke geschoben, um möglichst alle Leinwände gleichzeitig zu sehen. Juliens Arbeiten werden meist durch eine Klangkomposition vervollständigt, die das Auditorium regelrecht einnimmt. In seinen neueren Mehrkanalinstallationen arbeitet er häufig mit visuellen Wiederholungen, sodass die ganze Arbeit von jedem Punkt im Raum erfasst werden kann und sich lediglich der Gesamteindruck mit dem Standort ändert.

Auch eine Projektion mit nebeneinander angeordneten Leinwänden bedeutet nicht immer, dass alles simultan gesehen werden kann. Wenn Yang Fudong in seiner Arbeit »No Snow on the Broken Bridge«²⁵ acht einzelne Tableaus in einem Halbkreis nebeneinander präsentiert und das Publikum nicht den nötigen Abstand einnehmen kann, so stoßen wir an die Grenzen unseres Gesichtsfelds. In diesem Fall vereinnahmt die Installation die Betrachter_innen mit ruhigen, traumartigen Szenen, denen man sich hingeben kann. Ob man auf dem anderen Teil der Projektion Handlungen verpasst, die für einen erzählerischen Zusammenhang notwendig wären, wird in diesem Moment zweitrangig.

Um ein immersives Erlebnis zu erfahren, ist es von Vorteil, neben mehreren Sinnen vor allem das ganze Gesichtsfeld mit einzubeziehen. Im »Black Cube« oder auch nur im Kino wird das periphere Sehen weitgehend durch die Dunkelheit reduziert. Noch effizienter sind dagegen Projektionen, die das gesamte Gesichtsfeld berücksichtigen, wie bei der gewölbten Projektionsfläche von Omnimax-Kinos, sphärischen Domes, zylindrisch-panoramischen Umgebungen, VR-Brillen oder auch ansatzweise bei den derzeit den Handel erobernden gewölbten TV-Bildschirmen.

In meinen eigenen Arbeiten setze ich Immersion, Blickrichtung und räumliche Klangkompositionen bewusst ein. So ist »Decidophobia«²⁶ für eine 360°-Umgebung mit Raumklang konzipiert. Angelehnt an das klassische

24 So im persönlichen Gespräch mit der Autorin am 8.2.2013, Material liegt bei der Autorin. Gleichlautend früher, vgl. *Chiara Marchini Camia*: Isaac Julien. Reparational Aesthetics. URL: http://interviewstream.zkm.de/?p=39#back_one (Stand: 30.3.2016).

25 Vgl. *Hans Ulrich Obrist/Ziba de Weck Ardalan/Yang Fudong* (Hg.): No Snow on the Broken Bridge. Film and Video Installations. Zürich 2007.

26 Vgl. *Elke Eve Reinhuber*: Decidophobia. An Artistic Research on the Possibilities of immersive Environments. In: *ICONO14. Journal of Communication and Emergent Technologies* 12 (2014). URL: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/714> (Stand: 30.3.2016).

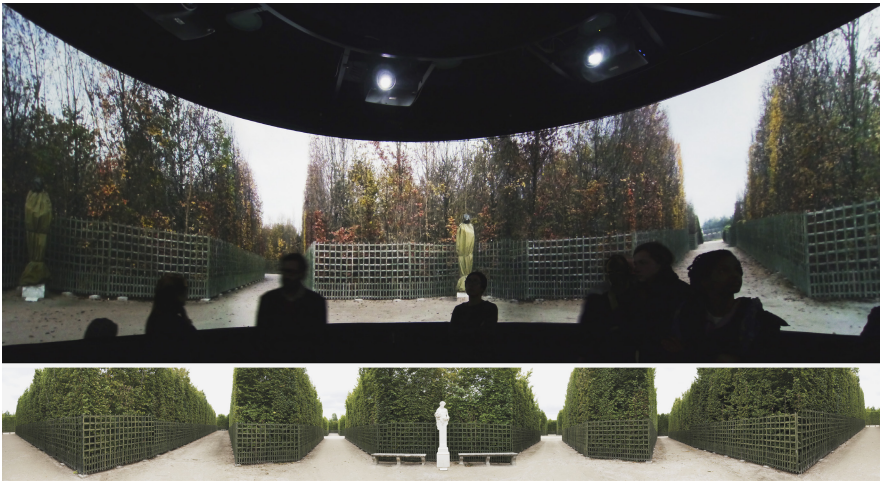


Abb. 2: *Decidophobia* als kollektives Erlebnis in der immersiven Umgebung des 360°-ZKM-Panorama-Labors in Karlsruhe, darunter ein Standbild der zylindrischen Projektion; Fotos: Elke Reinhuber 2011/12

Motiv des Herkules am Scheideweg²⁷ – der sich zwischen Laster und Tugend beim Eintritt in das Erwachsenenalter entscheiden musste, in der Malerei dargestellt durch zwei Musen, die ihm den Weg zu dem leichten, ebenen Weg oder dem steilen, steinigen Pfad weisen – ist man im Zentrum der Installation von Pfaden umgeben und fühlt sich an einen realen Ort versetzt. Doch anders als in dem Irrgarten selbst, in dem es schon schwerfällt, sich zurechtzufinden, öffnen und schließen sich Pfade im Wechsel der Jahreszeiten. Stimmen von Passant_innen drücken in verschiedenen Sprachen ihre Schwierigkeit aus, sich zu orientieren, was sich durch das Stimmengewirr, in dem immer wieder eine bekannte Sprache zu vernehmen ist, auf das Publikum überträgt.

In meiner aktuellen Arbeit »Venomenon«²⁸ stehen sich zwei Projektionswände gegenüber, die die unterschiedlichen Versionen des antiken Mythos von Orpheus zeigen, wie er versucht, Eurydike aus der Unterwelt zu retten. Obwohl er die Anweisung erhalten hat, sich nicht umzudrehen, wendet er in einem fatalen Moment den Kopf und verliert seine Frau für immer. Eine räumliche Klangkomposition lädt dazu ein, dass auch die Zuschauer_innen

27 Vgl. *Erwin Panofsky*: *Hercules am Scheidewege und andere antike Bildstoffe in der neuen Kunst*. Leipzig 1930. Vgl. auch: *Xenophon*: *Memorabilia*, hier 2,1,21–34. Vgl. *Xenophon*: *Seven Volumes*. E. C. Marchant (Hg.). Cambridge, MA/London. 1923.

28 *Elke Reinhuber*: *Venomenon*, 2015–6. URL: <http://www.venomenon.com> (Stand: 30.3.2016).

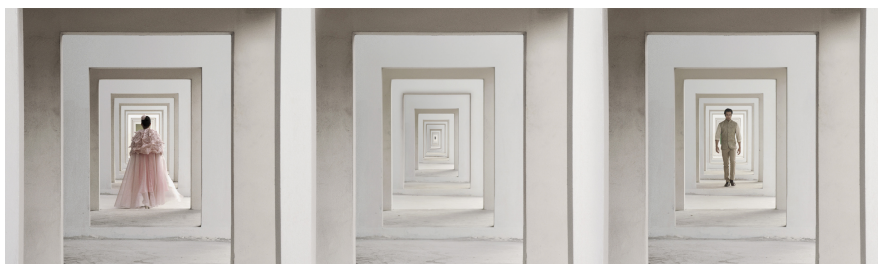


Abb. 3: Standbild von *Venomenon* in der 360° Version für VR Brillen; Foto: Elke Reinhuber, 2016

nach hinten blicken und dabei das Geschehen auf der anderen Leinwand verpassen.

Obwohl es sich hier nicht um eine Visualisierung handelt, die das gesamte Gesichtsfeld mit einbezieht, erweckt die stereoskopische Videoprojektion den Eindruck von Tiefe und Raumgefühl. Eine zusätzliche Version für die 360°-Darstellung der Oculus-Rift-Kamera zeigt die Suche des Orpheus im Labyrinth der Unterwelt, in der sich die Betrachter_innen durch Kopfdrehung selbst an der Suche aktiv beteiligen und dabei signifikante Momente verpassen, um selbst kontrafaktische Gedanken zu entwickeln, wie sie der Held nach seiner schicksalshaften Kopfdrehung erfahren hatte.

Anders verhält es sich bei der panoramischen Videoprojektion für das Ballett »Orpheus«,²⁹ in der thermografische Aufnahmen eine weitere Ebene zu dem Geschehen auf der Bühne zeigten und somit zusätzliche Informationen bereithielten.

Neben Mehrkanalinstallationen sind es im Besonderen nichtlineare, interaktive Werke, die durch Partizipation die Betrachter_innen in das Handlungsgeschehen einbeziehen und retrospektiv Gedanken über alternative Entwicklungen der Handlung wachrufen. Neben der frühen interaktiven Arbeit »Lorna«³⁰ der Medienkünstlerin Lynn Hershman Lesson möchte ich mich auf die rekombinatorischen Werke von Stan Douglas beziehen.

In diesen Arbeiten wird nahezu jede_r Zuschauer_in eine etwas andere Version sehen, in Hershman Leesons Arbeit zudem selbst als Partizipant_in in einer Geschichte mit unterschiedlichen Resultaten. Dies könnte zu kontrafaktischen Gedanken führen: »Was wäre, wenn ich eine andere Schaltflä-

29 *Badisches Staatsballett*: Orpheus. Choreografie von Tim Plegge, Musik von Philip Glass, Thermografie Max Winkelmann. Fraunhofer IOSB, Karlsruhe 2014. Vgl. URL: <http://spielzeit13-14.staatstheater.karlsruhe.de/programm/info/1721/> (Stand 13.8.2016).

30 Vgl. Lynn Hershman [Lesson]: *The Fantasy Beyond Control*. In: Doug Hall/Sally Jo Fifer (Hg.): *Illuminating Video. An Essential Guide To Video Art*. New York 1990, S. 267–273. Vgl: auch URL: <http://www.lynnhershman.com/wp-content/uploads/2016/06/The-Fantasy-Beyond-Control.pdf> (Stand: 13.8.2016).

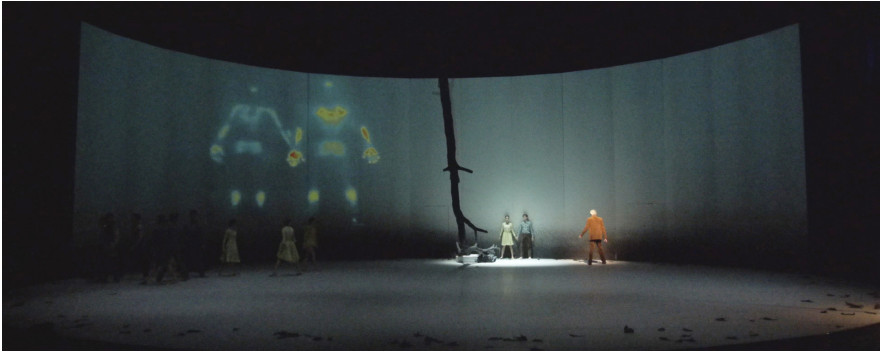


Abb. 4: Das thermografische Video für die Ballettproduktion *Orpheus* enthüllt, dass der Körper der auf der Bühne lebendig wirkenden Tänzerin bereits erkaltet ist. Foto: Elke Reinhuber, 2014

che ausgewählt hätte?«; oder in Douglas' Fall: ›Was hätte ich gesehen und wie hätte ich es aufgefasst, wenn ich den Raum kurze Zeit zuvor betreten hätte?«

»Lorna« erzählt die Geschichte einer jungen Frau, die unter Agoraphobie leidet. Sie ist einsam, verzweifelt und hat Angst ihre Ein-Zimmer-Wohnung zu verlassen; ihr Telefon und der Fernseher sind die einzigen Kontakte zur Außenwelt. Die Zuschauer_in, oder besser: die Teilnehmer_in, hat die Möglichkeit, auf Lornas Leben über die Knöpfe einer Fernbedienung Einfluss zu nehmen. Die Zahlentasten der Fernbedienung entsprechen den Objekten in ihrem Zimmer und öffnen Kapitel ihrer Vergangenheit und ihrer Zukunft. Im Vergleich zu modernen Videoinstallationen mag die in der Nachbildung ihres Zimmers spielende Video-Disk von 1983 etwas altmodisch erscheinen, ist jedoch eines der ersten überzeugenden Beispiele seiner Art (»Lorna« besteht aus 17 Minuten Videomaterial, das durch Rekombination der darin enthaltenen 36 Kapitel angeordnet werden kann). Diese Pfadstruktur in der Narration ist es, die »Lorna« zu einer kontrafaktischen Arbeit macht und schließlich in drei unterschiedlichen Schlussakten kulminiert: Entweder erschießt sie ihren Fernseher, begeht Selbstmord oder zieht nach Los Angeles.

Wenn es darum ginge, nur eine Künstler_in vorzustellen, so wäre dies Stan Douglas. Durch seine rekombinatorischen Arbeiten, die mehrere Videospuren in immer wieder neuen Verknüpfungen zusammenbringen, ist es eher unwahrscheinlich, zweimal auch nur die gleiche Szene zu sehen. »Journey into Fear«³¹ ist ein Einkanalvideo mit einer Laufzeit von 157 Stunden ohne Wiederholung, das Ergebnis aus der Kombination von fünf parallelen Dialogspuren; und die Dauer von »Suspiria«³² wird sogar als ›unendlich‹ angegeben.

31 Stan Douglas: *Journey into Fear*. David Zwirner Gallery, New York 2001.

32 Stan Douglas: *Suspiria*. Documenta 11, Kassel 2002.

Der Großteil seiner Arbeit wird auf mindestens zwei Videokanälen ausgespielt, die in den meisten Stücken nicht gleichzeitig aktiv sind oder Bild- und Tonspuren auf immer neue Weise miteinander verbinden. Es sind rekombinierte Loops mit diversen Narrationen und von unterschiedlicher Dauer, zeitlich verzögert, die zu einer großen Anzahl divergierender Kombinationen führen, wie bei »Inconsolable Memories«. ³³ Oder sie werden nach bestimmten Parametern durch ein Computersystem neu angeordnet: Mit dieser Methode bietet »Win, Place or Show« ³⁴ dann insgesamt 204.023 Varianten.

Abgesehen vom technischen Hintergrund und den daraus resultierenden Varianten – die kaum als Ganzes betrachtet werden können, ohne sich zu fragen, was man zu sehen verpasst –, ist der Inhalt von Douglas' Arbeit eng mit der Frage ›Was wäre, wenn?‹ verbunden. Insbesondere in »Inconsolable Memories« verwickelt er Erinnerungen und imaginierte Zukünfte.

In den 840 möglichen Variationen in »Klatsassin« (2006) ³⁵, bezieht Douglas sich auf die verschiedenen widersprüchlichen Perspektiven nach dem Muster von »Rashōmon« ³⁶, indem er die Geschichte des Chilcotin-Häuptlings Klatsassin und dessen Konflikte mit der Regierung von British Columbia auf vielfältige Weise darstellt. Der zufallsgesteuerte Charakter der Arbeit nimmt Bezug auf Douglas' Wunsch, dem Publikum mehr Freiheit bei der Interpretation zuzugestehen und die Arbeit nicht mit zu vielen Begründungen zu überladen.

Neben diesen Arbeiten mit unendlichen Variationsmöglichkeiten erprobt Douglas auch neue Techniken, die in eine andere Welt, in eine andere Zeitebene führen. Mit der Smartphone App »1946« rekonstruierte er ein fiktives Vancouver, in dem detektivisch Gespräche belauscht werden können, jedoch keine Personen zu sehen sind. ³⁷ Man kann sich an Orten umsehen und bewegen, erfährt jedoch nur Bruchstücke aus den Dialogen. Analog der Ästhetik zeitgenössischer Games lässt sich eine virtuelle Welt erforschen, die in jedem Winkel genügend Ambiguität bietet, um nicht mit der historischen Realität verwechselt zu werden.

Im Allgemeinen konzentrierte sich Douglas auf die »Gespenster und Spuren verlorenen Potenzials, vergangener Begegnungen und verpasster Zukünfte«.

33 *Stan Douglas: Inconsolable Memories*. 54. Venedig Biennale, Venedig 2005.

34 *Stan Douglas: Win, Place or Show*. Salzburger Kunstverein, Salzburg 1998.

35 Klatsassin bedeutet: »We don't know his name«. Vgl. *Hans D. Christ/Iris Dressler* (Hg.): *Stan Douglas. Past Imperfect. Werke 1986–2007*. Katalog zur Ausstellung in der Staatsgalerie Stuttgart und dem Württembergischen Kunstverein Stuttgart, vom 15.9.2007 – 6.1.2008. Ostfildern 2007.

36 *Akira Kurosawa: Rashōmon*. Japan 1950.

37 *Stan Douglas: 1946*. München 2014.

te«, fasst Filmtheoretikerin Lisa Coulthard zusammen.³⁸ Der Wunsch, Zeuge des Zurückschleppens und der immer neuen Möglichkeiten zu werden, hat den Kunstkritiker Adrian Searle in das Werk hineingezogen: »Es ist schwer, sich nicht in Douglas' zyklischem, elliptischem Denken zu verfangen – um immer wieder zurückzugehen, wieder ganz von vorne zu beginnen.«³⁹ Diese Aussage könnte als eine Essenz kontrafaktischer Kunst gesehen werden.

Allerdings stelle ich die These auf, dass kontrafaktisches Denken auch in weiteren Bereichen der Kunst auftritt. Dass Künstler_innen auch bei der Kunstproduktion hypothetische Alternativen durchspielen, ist nach meiner Ansicht leicht nachzuvollziehen und wird hier nicht näher behandelt. Weit- aus interessanter ist es, Arbeiten zu betrachten, über die die Künstler_innen mögliche Lebenswege erproben.

Fiktive Lebenswege – parallele Realität

Alternative Überlegungen zur real existierenden Künstlerpersönlichkeit sind sicherlich die offensichtlichste und am weitesten verbreitete Form, bei der in der Kunst von kontrafaktischen Gedanken gesprochen werden kann. Künstler_innen haben, mehr als jede andere Personengruppe, die Freiheit, sich abweichende Realitäten vorzustellen und zu erleben.

Bis dato haben viele Kunstschaffende alternative Lebenswege und Identitäten zu ihren eigenen erschaffen und erprobt, von extravaganten Selbstporträts bis hin zu parallelen Welten. So hat beispielsweise Umberto Boccioni in einer frühen Fotografie verschiedene Perspektiven seiner selbst in »Io – Noi – Boccioni (Ich – Wir – Boccioni)«⁴⁰ erfasst. Zwar sehen wir dieselbe Person aus fünf verschiedenen Richtungen im Kreis sitzend, doch bekommen die Betrachter_innen verschiedene Facetten des Künstlers in der Fotomontage von 1907 gleichzeitig zu sehen. Die Arbeit weckt Erinnerungen an die Untersuchungen zur Gesichtssymmetrie und zeigt, wie sich der Eindruck einer Person, wird sie aus unterschiedlichen Betrachtungswinkeln gesehen, verändern kann – und mit ihr auch die Umgebung. Zehn Jahre später saß auch Marcel Duchamp Pfeife rauchend mit vier weiteren Versionen seiner selbst an einem Tisch in seinem »Portrait multiple«⁴¹. Nach dieser ersten

38 Original: »hauntings and traces of lost potential, past encounters and missed futures« (Übersetzung: ER); Vgl. *Lisa Coulthard*: *Uncanny Memories: Stan Douglas, Subjectivity and Cinema*. In: *Scope. An Online Journal of Film and Television Studies* 12 (2008). URL: <http://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2008/october-2008/coulthard.pdf> (Stand: 30.3.2016).

39 »It is hard not to get caught up in Douglas's cyclical, elliptical thinking – to keep going back, to begin all over again.« (Übersetzung: ER); Vgl. *Adrian Searle*: *Twelve tubs of popcorn and a gallon of Coke, please*. In: *The Guardian*, vom 5.3.2002. URL: <http://www.theguardian.com/film/features/featurepages/0,,662236,00.html> (Stand: 30.3.2016).

40 *Umberto Boccioni*: *Io – Noi – Boccioni, 1907*. Collection Angelo Calmaroni. Mailand. Vgl. *Ester Coen*: *Umberto Boccioni. The Metropolitan Museum of Art*. New York 1988.

41 *Marcel Duchamp*: *Five-Way Portrait of Marcel Duchamp, 1917*. Privatsammlung, Francis M. Naumann Fine Art.

fotografischen Identitätsuntersuchung folgten Porträts von ihm als »Rose Sélavy«, deren Namen er auch für ein Werk als Pseudonym verwendete.

Diese Art der Identitätsmultiplikation hat der gelernte Mediziner, Künstler, Kritiker, Autor und Aktivist Brian O'Doherty 2002 extensiv erweitert. Er schlüpft in seinem Familienporträt mit dem Titel »Five Identities«⁴² in fünf Rollen, die er auch real ausfüllte. Dazu gehört unter anderen seine Patrick Ireland ebenso wie sein weibliches Autorenpsudonym Mary Josephson.

Lynn Hershman Leeson hatte in den 1970er Jahren ebenfalls eine duale Identität mit der Langzeitperformance von Roberta Breitmore geschaffen. Anders als bei O'Doherty, der sich auf parallele Identitäten seiner selbst bezieht, ist ihre Persona rein fiktiv. Hershman Leeson entwarf Aussehen und Verhalten ihres Avatars, überließ jedoch die letztendliche Entwicklung und Ausformung des Charakters den äußeren Umständen.⁴³

Einen ganz besonderen Umgang mit multiplen Künstlerpersönlichkeiten pflegt Rodney Graham. Hier werden sie nicht nur Teil seines Werkes, sondern überzeugen die Betrachter_innen, dass jene die wahren ›Autoren‹ der Arbeiten sind. So sehen wir ihn in »Lobbing Potatoes at a Gong 1969«⁴⁴ als glaubwürdigen Performancekünstler der Sechziger Jahre in einem auf 16 mm gedrehten Schwarzweißfilm samt ratterndem Projektor. Die authentische Inszenierung lässt keine Details aus, vom abgebildeten Publikum bis hin zu den Relikten der Performance. Doch dies ist nur eine von Grahams möglichen Künstlerpersönlichkeiten. Seine Einzelausstellung »Picasso, my Master«⁴⁵ überzeugt das nicht eingeweihte Publikum davon, dass Rodney Graham ein beflassener Maler sei, was er auch in der Arbeit »My Late Early Styles (Part I, The Middle Period)«⁴⁶ erneut zum Ausdruck brachte. Auf einer Fotografie ist er als ordentlich gekleideter Kunstmaler zu sehen, der stolz vor einer mit kubistisch anmutenden Gemälden überladenen Bilderwand posiert. Um jeden Zweifel über die Authentizität auszuschließen, wird diese Arbeit mit dem Katalog »Wet on Wet«⁴⁷ komplettiert. Den Aufmerksamen wird ein Bild auffallen, das an das Werk jenes begabten Amateurs erinnert: »The Gifted Amateur, Nov. 10th, 1962«.⁴⁸ Doch nicht nur als Maler, Performancekünstler und Musiker, auch in anderen Berufen ist Graham in seinen neueren Werken zu sehen, für die er stets ein glaubwürdiges Szenario erschafft.

42 Vgl. *Brian O'Doherty: Strolling with the Zeitgeist*. In: Frieze. März 2013.

43 Vgl. *Lynn Hershman Leeson: Auszüge aus dem Künstlerin-Gespräch mit Lynn Hershman Leeson*, vom 15.3.2012. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=vC69xR4smAI> (Stand: 30.3.2016). Vgl. *Hershman*, wie Anm. 30.

44 Gesehen im MACBA Barcelona, Februar 2010. Vgl. *Rodney Graham: Lobbing Potatoes at a Gong, 2006*. Donald Young Gallery, Chicago.

45 *Rodney Graham: Picasso, my Master, 2005*. Johnen Galerie, Berlin.

46 *Rodney Graham: My Late Early Styles (Part I, The Middle Period), 2007–9*. Lisson Gallery, London.

47 *Rodney Graham: Wet on Wet. My Late Early Styles (Pt. 1: The Middle Period), 2008*. Galerie Köln.

48 *Rodney Graham: The Gifted Amateur, Nov. 10th, 1962, 2007*. 303 Gallery, New York.



Abb. 5: *Me and Myself*; fotografische Identitätsuntersuchung; Elke Reinhuber, 2000

Bereits wesentlich früher, im Jahre 1792, hat die Malerin Angelika Kauffmann ein Selbstportrait gefertigt, in dem sie nicht sich selbst multipliziert oder in eine andere Identität schlüpft, sondern auf einen alternativen Lebensweg hindeutet. Ihr »Selbstbildnis am Scheideweg zwischen Musik und Malerei«⁴⁹ zeigt die Malerin in einer ähnlichen Pose wie Herkules am Scheideweg, der zwischen den beiden Musen des Lasters und der Tugend zu wählen hatte. Kauffmann, die im Zentrum des Bildes zu sehen ist, das sie im Alter von 50 Jahren malte, folgte der ihr zur Rechten platzierten Muse der

49 *Angelika Kauffmann*: Selbstbildnis am Scheideweg zwischen Musik und Malerei, 1792. Puschkin-Museum der Schönen Künste, Moskau.

Malerei. Ihr Gesichtsausdruck und ihre Körperhaltung weisen darauf hin, dass sie ein wenig wehmütig der Berufung zur Musik Lebewohl sagt. Um auf ihre kontrafaktischen Gedanken zu schließen, hilft es, sich ihre Biografie näher anzusehen.⁵⁰ Sie wuchs als Tochter einer Musikerin und eines Malers auf und wurde von ihren Eltern in beiden Disziplinen unterrichtet. Beide Karrieren wären eine Option für sie gewesen, doch wie ihre Gemälde beweisen, entschloss sie sich für die Malerei.

Sich mit möglichen Lebenswegen künstlerisch zu beschäftigen, bedeutet auch, etwas fiktional zu erproben, was den meisten Menschen nicht so einfach möglich ist. In meiner eigenen Arbeit »Me and Myself«⁵¹, die im Jahr 2000 entstand, stellte ich mir vor, als Baby entführt und sechsmal geklont worden zu sein, um Jahre später meinen Ebenbildern wieder zu begegnen, die ausnahmslos in unterschiedlichen Milieus anderer Elternhäuser aufwuchsen. Sie alle haben eine eigene Biografie und tragen Charakterzüge von mir, die sich unter bestimmten Umständen anders ausgeprägt hätten. Auf diese Weise war es mir möglich, konzeptuell und visuell zu erproben, was aus mir geworden wäre, wenn sich mein Leben an einem Scheideweg anders entwickelt hätte..

Doch damit nicht genug. Ich entschied mich, nicht den für mich eigentlich vorgesehenen beruflichen Pfad einzuschlagen, sondern einen Weg zu gehen, der mir selbst am Herzen lag. Daraus ist eine Künstlerpersona entstanden, die mich seit nunmehr über zehn Jahren aktiv begleitet. Anstatt sich als Kosmetikerin um das gepflegte Aussehen der Kundschaft zu bemühen, agiert die »Stadtkosmetikerin«⁵² im urbanen Raum und spürt in ihren performativen Eingriffen übersohene Details und Missstände auf, die sie zumindest für einen kurzen Zeitraum zu verbessern versucht.

Kunst bietet mit all ihren (noch) vorhandenen Freiheiten das größte Feld, in dem mit der Erzeugung und Visualisierung von hypothetischen Alternativen experimentiert werden kann. Im Bereich der Medien wird damit bewusster umgegangen, wie im nächsten Abschnitt erläutert wird.

Das Leben zurückspulen – wie im Film

In populären Medien ist das Thema möglicher paralleler Realitäten häufig aufgegriffen worden, ebenfalls mit einer anwachsenden Tendenz in den vergangenen Jahrzehnten – und steigender Beliebtheit. Eine Reihe medialer Werke hat ihren Ursprung in der Literatur; als einer der meist zitierten Vi-

50 Vgl. *Bettina Baumgärtel*: Angelika Kauffmann (1741–1807). Zu Selbstentwürfen von Malerinnen der Aufklärung – Selbstbildnisse im Gewand des Herkules am Scheideweg. Vortrag vom 16.6.1992. In: Ulla Bock (Hg.), *Berliner Wissenschaftlerinnen stellen sich vor*, Nr. 17, Berlin 1992.

51 *Elke Reinhuber*: *Me & Myself*, 2000. URL: <http://www.eer.de/decide/e/klone.html> (Stand: 30.3.2016).

52 *Elke Reinhuber*: *Die Stadtkosmetikerin*. Braunschweig 2010.

sionäre möglicher Welten ist der argentinische Autor Jorge Luis Borges zu nennen. In vielen seiner Essays und Erzählungen beschreibt er Handlungen, die ihren Schauplatz in virtuellen, verwickelt-verschlungenen Umgebungen haben. Am deutlichsten wird dies in seinem Werk »Der Garten der Pfade, die sich verzweigen.«⁵³ Er beschreibt die Vision des Autors Ts'ui Pên von einem Buch, das gleichzeitig versucht, ein Labyrinth zu sein:

»Er glaubte an unendliche Zeitreihen, an ein wachsendes, schwindelerregendes Netz auseinander- und zueinander-strebender und paralleler Zeiten. Dieses Webmuster aus Zeiten, die sich einander nähern, sich verzweigen, sich scheiden oder einander jahrhundertlang ignorieren, umfasst alle Möglichkeiten.«

Da uns der Einblick in verschiedene parallele Realitäten nicht zugänglich ist, und dennoch die Sehnsucht existiert, zu erfahren, »Was wäre wenn ...«, erfreut sich dieses Genre in Literatur und im Film großer Beliebtheit. Dabei gibt es verschiedene Ansätze, dies zu illustrieren.

Ein Klassiker ist Frank Capras »It's A Wonderful Life«⁵⁴ aus dem Jahre 1946. Hier erfährt der Protagonist, George Bailey, durch den Einsatz übernatürlicher Kräfte eines Engels, was aus seinem Heimatort geworden wäre – ohne ihn. Doch die meisten kontrafaktischen Filme, die man nach Elliot Panek unter dem Begriff »Psychologische Puzzle-Filme«⁵⁵ oder auch nach David Bordwell als »Forking-path Narrative«⁵⁶ (Weggabelungserzählung) zusammenfassen könnte, bedienen sich aufwendigerer Erzählstrukturen. Die Handlung in Krzysztof Kieślowskis »Przypadek«⁵⁷ bricht an einer Stelle ab, um an einem vorangegangenen entscheidenden Moment die Geschichte mit einer anderen Wendung beginnend zu erzählen und wiederholt diese Sequenz mit einem erneuten möglichen Ausgang ein drittes Mal. Diese Methode wurde beispielsweise auch bei Filmen wie »Lola rennt« oder »Und täglich grüßt das Murmeltier« eingesetzt und überlässt die Antwort auf die Frage nach der glaubwürdigsten – oder erstrebenswertesten Szene dem Publikum.

Peter Howitts »Sie liebt ihn – sie liebt ihn nicht«⁵⁸ verdoppelt die Handlungsebene nach einem Schlüsselmoment: Die Protagonistin verpasst oder erwischt die U-Bahn. Das Publikum sieht beide möglichen Konsequenzen parallel ablaufen, ineinander verwoben, als wären es die Schicksa-

53 *Jorge Luis Borges*: Der Garten der Pfade, die sich verzweigen. In: ders.: Fiktionen. Frankfurt am Main 1993.

54 *Frank Capra*: It's A Wonderful Life. USA 1946. Vgl. *Hilary P. Dannenberg*: Coincidence and Counterfactuality. Plotting Time and Space in Narrative Fiction. Lincoln/London 2008, hier S. 222.

55 Vgl. *Elliot Panek*: The Poet and the Detective. Defining the Psychological Puzzle Film. In: *Film Criticism* 31 (2006), S. 62–88.

56 Vgl. *David Bordwell*: Film Futures. In: *SubStance* 31 (2002), S. 88–104.

57 *Krzysztof Kieślowski*: Przypadek, Polen 1981. Vgl. *Krzysztof Kieślowski*: Chance or Fate. In: *Danusia Stok* (Hg.): *Kieślowski on Kieślowski*. London 1993, S. 113–115.

58 *Peter Howitt*: Sliding Doors. Großbritannien/USA 1998.

le zweier Charaktere, und doch wird deutlich, dass es sich um zwei Ebenen einer Geschichte handelt.

Wesentlich strategischer inszeniert Alain Resnais das von Alan Ayckbourn konzipierte Bühnenstück⁵⁹ »Smoking/No Smoking« für die Leinwand. Zwischentitel erläutern die Möglichkeiten nach Entscheidungssituationen. Auch wenn diese Methode weniger elegant erscheinen mag, so ist es in diesem Fall sicherlich die beste Art, Überblick über ein Dutzend Parallelgeschichten, die sich über einen geschilderten Zeitraum von fünf Jahren erstrecken, zu behalten.

Ganz anders erprobt Jaco van Dormael in »Mr. Nobody«⁶⁰ die Möglichkeit, parallele Realitäten zu visualisieren. Aus der Vision eines kleinen Jungen, der sich zwischen seinen sich trennenden Eltern entscheiden muss, sehen die Zuschauer_innen ihn als alten Mann, der auf sein Leben zurückblickt. Dieser erinnert sich bruchstückhaft an signifikante Momente in seiner Biografie, die er wiederholt in anderen Situationen und Personenkonstellationen durchlebt.

Thomas Elsässer vermutet die Ursache für die große Popularität, dieser von mir als kontrafaktisch bezeichneten Filme in der Kombination der Vorteile von Buch und Game. Zwar sehe ich den Erfolg dieses Genres ebenfalls in dem Erfolgsgang von Videospiele, die das Publikum in eine andere Welt einbinden und auch die Möglichkeit vorgeben, jederzeit zu einem gewissen Schlüsselmoment zurückkehren und das Spiel von dort aus mit der gewonnenen Erfahrung besser meistern zu können – etwas, das uns im wahren Leben sehr selten vergönnt ist. Dennoch handelt es sich bei diesen Filmen nach wie vor um eine lineare Erzählung, die die Betrachter_innen passiv im Zuschauerraum das Geschehen verfolgen lassen. Auch wenn Raduz Cinceras »Kinoautomat«⁶¹ der einzelnen Zuschauer_in vorgab, den Fortgang der Handlung mitzubestimmen, so handelte es sich bei der Wahl doch um eine Mehrheitsentscheidung und die alternativen Erzählstränge wurden nach jeder Szene wieder zusammengeführt.

Leser_innen sind bei Büchern oft aktiver in die Seitenfolge miteinbezogen, besonders bei Ausnahmewerken wie »Rayuela: Himmel-und-Hölle« von Julio Cortázar.⁶² Dieses Buch kann in linearer Reihenfolge gelesen werden oder in einer vom Autor vorgeschlagenen Seitenabfolge, eine Methode, die sich an die populären Spielebücher für Jugendliche aus der Serie »Choose Your Own Adventure«⁶³ anlehnen. Die Lesenden werden nach jedem Ab-

59 Alan Ayckbourn: *Intimate Exchanges* (Acting Edition). Vol. 1, 2 Vols., London 1985.

60 Jaco van Dormael: *Mr. Nobody*. Belgien u. a. 2009.

61 Vgl. Ian Willoughby: *Groundbreaking Czechoslovak Interactive Film System Revived 40 Years Later*. In: *Radio Praha Panorama*, vom 14. 6. 2007. URL: <http://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later> (Stand: 30. 3. 2016).

62 Julio Cortázar: *Rayuela. Himmel und Hölle* [Hopscotch]. Frankfurt am Main 1963.

63 *Choose Your Own Adventure*. o.O. o.J. URL: <http://cyoa.com/> (Stand: 30. 3. 2016).

schnitt aufgefordert, über die Fortsetzung auf der nächsten Seite selbst zu entscheiden, und sie bestimmen somit, wie sich die Geschichte weiterentwickeln wird. Ein Vorgehen, das ganz vergleichbar mit Hypertext⁶⁴ ist, der als weitere textbasierte Form für kontrafaktische Erfahrung betrachtet werden kann. Bevor die Registernavigation (tabbed browsing) der Internetbrowser das parallele Öffnen mehrerer Internetseiten ermöglichte, wurde der vorgesehene lineare Weg, einen Artikel zu lesen, oft durch die verknüpften Hyperlinks verlassen und führte in eine ganz andere Richtung, von der es schwer war, zum Ausgangspunkt zurück zu kehren – das sogenannte ›Lost in Internet/Cyberspace‹-Phänomen.

Die absolute virtuelle Realität ist unsere Vorstellungskraft

Übertragen wir die möglichen Strukturen, Verlinkungen und Abzweigungen des Hypertexts auf das Potenzial aller ungelebten Möglichkeiten in unserer eigenen Entwicklung, so wird deutlich, dass wir selbst den linearen oder verschlungenen Pfad unseres Lebens nicht verlassen können. Nur die Alternativen, die wir in unserer Fantasie durchspielen, erlauben uns, mögliche Lebenswege rein hypothetisch zu erfahren. Immersive Umgebungen und virtuelle Welten können unterstützend wirken, um diese, als verpasst empfundene Erlebnisse, plastisch werden zu lassen und mit großer Überzeugungskraft das Potenzial kontrafaktischer Gedanken vorzuführen. Solange die Sehnsucht danach besteht, alternative Möglichkeiten zu erproben, lässt sich der entscheidende Augenblick immer wieder erleben und auf diese Weise einfach nachvollziehen. Der psychologische Lerneffekt bereitet außerdem auf Situationen vor, die ungern real erlebt werden.⁶⁵

Eine Simulation des ›Was wäre, wenn‹ kann nun einerseits eine Flucht aus der Realität bedeuten, unterstützt zugleich aber das Verhalten und die realen Entscheidungen. Dies sind ernst zu nehmende Überlegungen, wie das steigende Interesse in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen aufzeigt. In der Kunst wurde dies bereits erprobt, Künstler_innen operieren mit kontrafaktischen Gedanken strategisch, die Erkenntnis wurde jedoch bis dato nicht mit der notwendigen Relevanz ausformuliert.

Dennoch, eine technisch überzeugende immersive Umgebung ist zunächst nichts als ein leerer Raum oder ein weißes Blatt. Es gilt, ihm einen Inhalt und Sinn zu geben, um nicht nur für kurze Zeit der Faszination und den technischen Möglichkeiten von Immersion zu verfallen. Die Idee und die Geschichte dahinter sind das, was wirklich entscheidend ist; und oftmals genügt schon eine überzeugende Erzählung, um unsere Vorstellungskraft anzuregen. Wir fühlen uns bei einer gelungenen Erzählung, einem gelungenen Plot bereitwillig an andere Orte und in andere Zeiten versetzt. In der

64 Vgl. *George P. Landow: Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge 1991.

65 So ist beispielsweise die Zahl an Flugunfällen deutlich zurückgegangen, seit in der Pilotenausbildung mit VR-Flugsimulatoren auf Risikomomente vorbereitet wird. Vgl. *Jonah Lehrer: How We Decide*. Boston/Edinburgh 2009.

virtuellen Realität kann sich diese Wirkung potenzieren und der solipsistische Selbsterfahrungsraum kann zu einem Ort der sozialen Erfahrung werden. Reichhaltig und überzeugend wird diese Umgebung jedoch erst, wenn Ambiguitäten, Antinomien und Uneindeutigkeiten darin Platz finden und so das Erleben um das Unberechenbare erweitern. Da die Wirklichkeit immer unwiderrufliche Konsequenzen fordert, muss diese zweite Realität bewusst eingesetzt und als solche wahrgenommen werden, da dort unendlich viele vorläufige und unverbindliche Entscheidungen getroffen, Situationen und ihre Folgen erprobt werden können, um wieder zum Status quo ante zurückzukehren – mit der Erfahrung der vorherigen Auswirkungen.

Doch zurück in der Realität, bringt jede Entscheidung gemäß dem zweiten Hauptsatz der Thermodynamik zwangsläufig anwachsende Entropie mit sich. Auf eine Wahl folgt ein ganzes Netzwerk daraus resultierender Konsequenzen, die abermals neue Möglichkeiten mit sich bringen und eine Umkehr nicht gestatten, schon allein durch das soziale Gefüge, in dem wir unter Menschen, die ihre eigenen Entscheidungen treffen, verstrickt sind. Während das kontrafaktische Denken als Methode aufgefasst werden kann, den eigenen Standort zu hinterfragen, ist die Immersion in parallele Welten als Gelegenheit zu begreifen, die Gesetze der Schwerkraft für den Moment außer Kraft zu setzen.



Asst.-Prof. Dr. Elke E. Reinhuber
elke@ntu.edu.sg
School of Arts, Design and Media
Nanyang Technological University
81 Nanyang Drive #03-09
Singapur 637458