

Fazit

»Holograms are going to be exciting, I think. You can really, finally, with holograms, pick your own atmosphere. [...] You'll be able to have this 3-D party in your house, you'll be able to pretend you're there and walk in with the people. [...] You can have anybody famous that you want sitting right next to you.«¹

Andy Warhol 1975

Bereits 37 Jahre vor dem Auftritt des Tupac-Hologramms auf dem Coachella-Festival 2012 hatte der Künstler Andy Warhol eine Vision vom nahbaren Star-Hologramm. Mit Blick auf seine serielle Kunst erscheint diese Vision ambivalent. Als einer der bedeutendsten Vertreter der Pop-Art trieb Warhol das Thema der Vervielfältigung technisch wie motivisch so weit voran, dass er die Kunstwelt immer wieder mit Fragen nach Urheberschaft und Ursprünglichkeit konfrontierte. Wie in der vorliegenden Arbeit eingängig analysiert und erläutert wurde, bricht eine solche Position mit der klassisch-mimetischen Adaption des Vorbildes. Als hypermimetische (Trug-)Bilder provozieren Hologramme ebenfalls Fragen nach Originalität, da sie auf das mimetische Gewebe des Bildlichen verweisen. Doch anders als Warhol, der den Starkult anhand von ikonischen Portraits in vielfacher Kopie und greller Vielfalt dechiffriert hat (Abb. 7.1), reaktivieren Star-Hologramme diesen Kult.

1 Warhol, Andy: *The Philosophy of Andy Warhol: From A to B and Back Again* [1975]. London: Penguin 2007, S. 158.

Abb. 7.1: Andy Warhol – Elvis I and II, Farboffsetlithografie auf glattem Papier (1966)



Hier steht kein kunstkritischer Gestus im Vordergrund, sondern (in kapitalistischer Hinsicht) die Weitervermarktung und (illusionsästhetisch besehen) das mehrfach virtuell getragene Wiedererlebnis. Entsprechend knüpfen Hologramme mit ihrer diaphanen Ästhetik in mindestens dreifacher Hinsicht an das Virtuelle an. Als Erinnerungsbilder reflektieren sie im Modus des Durchscheinens die Gedächtnis- und Erinnerungsprozesse, als Schwellenbilder der Fernkommunikation sind sie zwischen imaginativen Spiel- und Möglichkeitsräumen angesiedelt und als computergenerierte Körperabbilder bewirtschaften Hologramme das Versprechen technisch erzeugter und erlebbarer Bildwirklichkeiten mit.

In Anbetracht seiner medienkritischen Kunst ist zu vermuten, dass Warhol die Star-Hologramme als Simulacren begriff, die einen bestehenden Simulationshorizont bebildern und kraft ihrer Oberflächlichkeit die beschriebene Originalitätskritik entfalten. Diese Lesart würde sich an das im dritten Kapitel erläuterte Verständnis Jean Baudrillards anlehnen, der das Hologramm unter anderem als einen »leuchtenden Klon«² charakterisierte, dessen Verdoppelungscharakter darauf abzielt, den Sinn, das Reale oder die Wahrheit zu verspotten.³ Baudrillard hat Andy Warhol indes mehrfache Bezüge zum Hologramm attestiert. In seinem Buch *Das perfekte Verbrechen* erläutert er:

2 Baudrillard [1981] 2010, S. 105.

3 Vgl. Ebd., S. 108f.

Meines Wissens gibt es keine Ausschnittvergrößerung eines Werkes von Warhol. Jedes funktioniert schon wie ein Hologramm, in dem es keinen Unterschied zwischen dem Detail und dem Gesamten gibt, und in dem der Blick seine Ausdehnung in einem substanzlosen Objekt zerfasert, bis er mit seiner virtuellen Präsenz eins wird. Warhol ist selbst nichts anderes als eine Art Hologramm. Berühmte Leute schwirren in der Factory um ihn herum, ohne aus ihm schlau zu werden, und versuchen sogar, durch ihn hindurchzugehen wie durch einen Filter oder ein Photoobjektiv, was er tatsächlich geworden war. Valerie Solanas [seine Attentäterin] wird sogar versuchen, dieses Objekt zu zerstören, indem sie darauf schießt, das Hologramm zu durchstoßen, um sich zu vergewissern, daß noch Blut aus ihm fließt. Mit Warhol gesagt: ›Noch oberflächlicher als ich, und du stirbst.‹ Und Warhol wäre beinahe daran gestorben.⁴

Obwohl Baudrillard im Zitat auf eine hyperreale, fast bild-gewordene Existenz des Künstlers abhebt, sollten die Hologrammreferenzen hier nicht als Diagnose mangelnder Authentizität missverstanden werden. In einem Gespräch mit der Literaturkritikerin Françoise Gaillard hebt der Medientheoretiker und Philosoph seine Wertschätzung für Warhol deutlich hervor und betont, dieser sei »ein Höhepunkt des 20. Jahrhunderts« gewesen, »weil er der einzige [sic!] war, der wirklich dramatisieren konnte«⁵. Weiter heißt es, Warhol habe die Welt in ihrer totalen Evidenz bejaht, die Stars und die post-figurative Welt. Er sei bei der Vernichtung des Gegenstands und der Kunst am weitesten gegangen, und zwar »durch die Entzauberung des schöpferischen Aktes«⁶. Entsprechend würde es sich bei »diesem maschinenhaften Snobismus [...] in Wirklichkeit um einen Machtzuwachs des Objektes, des Zeichens, des Bildes, des Simulakrums und des Wertes«⁷ handeln. Damit ist Andy Warhol für Baudrillard nicht nur irgendein Hologramm, sondern das mustergültige Simulationsvorbild für den Bruch mit genieästhetischen Idealen.

Der Baudrillardsche Hologrammbegriff lässt sich rückblickend als eine Art Knotenpunkt der vorliegenden Arbeit fassen. Zum einen hat er – als ›Kind‹

4 Baudrillard, Jean: Das perfekte Verbrechen. Aus dem Französischen übersetzte von Riek Walther. München: Matthes und Seitz 1996, S. 124.

5 ZKM Karlsruhe: Von Andy Warhol ausgehen. Jean Baudrillard im Gespräch mit Françoise Gaillard. Aus dem Französischen übersetzt von Ronald Voullié. Mai 1990, Absatz 2. URL: <https://zkm.de/de/von-andy-warhol-ausgehen> [Stand 09/23].

6 Ebd., Absatz 5.

7 Ebd.

der Repräsentationskrise – die Kritik an der klassisch-hierarchischen Mimesis bereits verinnerlicht, das Hologramm selbst wird nicht auf seine wellenoptischen Möglichkeiten reduziert, sondern auch in seinen visionären, (wissenschafts-)fiktionalen Vollzügen ernst genommen und die Einordnung als Simulacrum unterstreicht den besonderen Bildstatus des mimetischen Mediums. Zum anderen dienten Baudrillard Positionen immer wieder als ›Abstoßfolie‹, um das Hologramm weiter zu denken als es die Simulationstheorie zulässt, denn diese kennt weder ein Außen, noch berücksichtigt sie die illusionsästhetischen oder medientechnikhistorischen Gesichtspunkte, geschweige denn das postdigitale Setting aktueller Hologrammszenierungen.

Aus diesem Anlass schlug die vorliegende Arbeit anhand unterschiedlicher Operationen – wie der ontologischen Bestimmung des ästhetischen Scheins, der Analyse konkreter Illusionskritiken oder der Neubewertung (post-)digitaler Stellvertretung – eine Reihe medienphilosophischer Perspektiven auf das Hologramm vor. Der Gegenstand selbst entpuppte sich bereits in der (inter-)disziplinären Verortung zwischen Wellenoptik, Science-Fiction und Medienästhetik als ein diverser und pluralistischer Begriff. Das Konzept der bewegten Mimesis förderte diesen Pluralismus weiter zutage und diente als methodischer Pfeiler der Arbeit. Entsprechend zielte die Dynamisierung der Mimesis grundlegend darauf ab, das klassische Nachahmungsdenken und seine hierarchischen Ordnungen kritisch zu hinterfragen, sowie die transformative Seite des Abbildens zu erhellen. Als Ausgangspunkt der Kritik wurde der seit Platon etablierte Ansatz, Bilder besäßen per se einen defizienten Seins-Status und getreue Abbilder seien sogar falsche, trügerische Scheinphänomene, diskutiert. Schließlich schreibt sich die bei Platon arrangierte moralische Fundierung der Abbildrelationen bis in die postmoderne Aktualisierung des Simulacrums oder in aktuelle Illusionskritiken fort. Im Zuge der kritischen Auseinandersetzung kamen zentrale Gegenpositionen zur Anschauung. So etwa der aristotelische Mimesisbegriff, der eine darstellende Kunstnachahmung vorantreibt, die den kathartischen Erfahrungshorizont anregen und die Natur in ihrem Schaffensvorgang imitieren soll oder der Ansatz des Philosophen Gilles Deleuze, der in *Differenz und Wiederholung* eine ›Umkehrung des Platonismus‹ forderte und das Simulacrum als den wahren Charakter des Seienden identifizierte.

Mit dem umgekehrten Platonismus geriet verstärkt die postmoderne Repräsentationskrise in den Blick – und mithin die Notwendigkeit für eine veränderte, transformative Nachahmungstheorie. Auch Konzepte aus der feministischen Theoriebildung, wie das Mimesis-Spielen bei Luce Irigaray

oder die in *Gender Trouble* (Judith Butler) besprochene performative Subversion führten die Probleme repräsentationslogischer Argumentation vor Augen. Im Zuge dessen zeigten sie abermals auf, dass die durchgängige Berufung auf originäre Strukturen zumeist angestammte Deutungshierarchien (re-)produziert. Ausgehend von der beschriebenen Repräsentationskrise tat sich neben der nicht-repräsentationalen Neuausrichtung auch ein zweiter Entwicklungspfad der Mimesistheorie auf. Er betraf die performativ-ästhetischen Theoretisierung des Bildlichen. Die Mimesis geriet hier vor allem als wahrnehmungsästhetischer Nachvollzug theatraler und/oder fiktionaler Modi in Bewegung. In Anschluss an diese beiden Pfade und vor den postdigitalen Hintergründen gegenwärtiger Bildkulturen schlug die Arbeit schließlich eine transformationsontologische Mimesiskonzeption vor, die sowohl von der Beweglichkeit der Abbildrelationen, als auch von zeitlich-bewegten Rezeptionsverhältnissen ausgeht und das Wandlungs- und Emergenzpotenzial der Nachahmung unterstreicht. Am Beispiel der Publikation *LOL History* wurden die mimetischen Verkettungen analoger und digitaler Bildlichkeit aufgezeigt und für den Hologrammkontext anschlussfähig gemacht.

Auf Grundlage dieser umfassenden Mimesis-Diskussion wurde das Hologramm im zweiten Kapitel als ein mimetisches Medium perspektiviert. Über zwei unterschiedliche Schwerpunkte der Illusionskritik gelang es zum einen, die klassisch-mimetischen Bezüge aufzuzeigen und zum anderen, ihre Kritiken am je hyper- oder mindermimetischen Bild zugunsten einer bewegten Nachahmung zu dekonstruieren. Während die hypermimetische Kritik eine auf Täuschung zielende Sinnentleerung im Abbild identifizierte, lief die mindermimetische Illusionskritik vor allem auf eine Beanstandung der illusions-technischen Methode und ihrer Perspektivgebundenheit (gegenüber dem indexikalischen Raumbildverfahren der Holographie) hinaus. Damit fokussierten beide Ansätze auf eine Identifizierung des falschen Scheins, sowie auf einen täuschungstheoretischen Illusionsbegriff. Als Alternative dazu schlug die Arbeit ein ästhetisches Illusionsverständnis vor, das den Schein nicht länger als ontologisches Gegengewicht zum Sein fasst. Im Zuge dessen wurde die Illusion erst als ästhetischer Schein nach Art des Erscheinens (mit Martin Seel) und anschließend als illusionsästhetischer Schein im Vollzug (mit Christiane Voss) gerahmt. Der Double-Bind einer gleichzeitig durchschauten und lustvollen Illudierung rückte ins Zentrum der ästhetischen Neubestimmung und unterstrich nicht zuletzt die Affizierungspotenziale audiovisueller Medien.

Die entsprechenden Verschiebungseffekte wurden mit Gegenstandsbezug der Arbeit einerseits über den Science-Fiction Film, andererseits mit Blick

auf das Hologramm selbst greifbar. Im Zuge dessen trat der Science-Fiction Film als Versammlungsort unterschiedlicher Hologrammvorstellungen hervor und demonstrierte, inwiefern die Wissenschaftsfiktion Teil eines bewegtemimetischen Austausches zwischen den Bereichen der Wissenschaft und der Fiktion ist. Das Filmhologramm führte als Angelpunkt der mimetischen Verkettungen anschaulich vor Augen, dass die Rollen von Vor- und Nachbild nicht genuin fixiert, sondern stets perspektivisch eingeeht sind. Auf Basis dessen wurde auch seine medientechnische und motivische Spezifik befragt. Vor dem Hintergrund welträumlicher Expansionsbemühungen in den 1960er und 70er Jahren gerieten zum einen die im Hologramm präsentierte (all-)umfassende, außer-irdische Teletechnik und zum anderen seine besondere Objektstellung sowie die (vor- und nachgelagerte) Filmbezüglichkeit in den Blick. Aufgrund der ästhetischen Ambivalenz zwischen An- und Abwesenheit, Transparenz und Opazität, bildlicher Konkretion und materieller Andeutung schlug die Arbeit vor, das Hologramm als ein Filmobjekt eigenen Rechts zu rahmen.

Um es entsprechend zu erörtern und über die medien- und illusionsästhetischen Einlassungen hinaus auch inhaltlich und kontextuell zu erschließen, fragte die Arbeit konkret danach, *was das Hologramm motiviert*. Die Anstellung innerhalb der Science-Fiction mag zunächst vermuten lassen, dass Hologramme in der Motivik eine ähnlich visionäre Ausprägung besitzen, wie sie sie hinsichtlich der raumbildlichen Technik aufweisen. Doch der detaillierte Blick auf populäre Filmhologramme hat stattdessen ergeben, dass sie regelmäßig ange stellt werden, um zwei Stereotype in Szene zu setzen. Das erste dieser zwei Stereotype ist der weis(s)e Wissenschaftler. Wie bereits in Hinblick auf den ersten Science-Fiction Film *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès) aus dem Jahr 1902 thematisiert wurde, kommt ›dem Wissenschaftler‹ eine angestammte Rolle innerhalb filmischer Wissenschaftsfiktionen zu. Mit postkolonialem und feministischem Anspruch besehen, lässt sich feststellen, dass diese Rolle lange durch weiße, ergraute Männer besetzt wurde und zu einem Großteil noch immer entsprechend besetzt wird. Sie kulminiert im Bild des *Mad Scientist*, reproduziert aber auch das aufklärerische Leitbild von einer rationalen, männlich-weiß dominierten Wissensmacht.

In der holographischen Darstellung wird diese Wissensmacht mit technischem Knowhow verzahnt und zu einer durchgeistigten Instanz stilisiert. Gleichzeitig wurde im Kontext der Sequenzanalysen erkennbar, dass diese Stilisierung nicht nur affirmativ eingesetzt wird, sondern auch Brüche erfährt. Das Hologramm des Dr. Know aus dem Film *A.I. – Artificial Intelligence* steht etwa in dem Dienst, das Klischeebild zu karikieren und als dubiose, halbtrans-

parente Animation die opake Maschine zu bespielen – oder besser – zu verschleiern.

Das zweite Stereotyp, das Hologrammeinsätze im Film zu motivieren scheint, ist der sexualisierte Frauenkörper. Das vielleicht aktuellste und ausführlichste Beispiel lieferte der Film *Bladerunner 2049* mit dem Hologramm *Joi*. Während Wissenschaftlerhologramme als Wissensinstanzen oder Orakel in Erscheinung treten, werden Hologramme wie *Joi* mit Verführungsmotiven eingeführt. Das betrifft die Verführung nach trivialen Maßstäben heteronormativer Erotik, aber auch die Verlockung durch das Raumbild. Entsprechend sollen die raumbildlichen Reize mit denen der dargestellten Frauenkörper verknüpft und unterstrichen werden. Im Zuge dessen weisen die meisten erotischen Hologramme keine hervorstechenden Charakterzüge auf, sie sprechen allenfalls ein paar Sätze, singen sirenenhaft und/oder tanzen. Auch *Joi* erfüllt diese Rolle in unterschiedlichen Szenen des Films und plakatiert sie etwa als überdimensionale, nackte Werbefigur. Gleichzeitig emanzipiert sich die KI-begabte *Joi* ein Stück weit von der angestammten Rolle erotischer Hologramme, insofern der Figur ein tragender Einflussbereich innerhalb der Filmdiegeese zukommt. Trotz des haptisch nicht erfahrbaren Hologrammkörpers setzt sich *Joi* gegenüber der Prostituierten *Mariette* durch und gerade mithilfe dieses Körpers kann sie ihren Besitzer *K* aus Notlagen befreien.

Darüber hinaus wurden im Spannungsfeld der beiden genannten Stereotype weitere Inszenierungsschwerpunkte ersichtlich, die auch für die Einsätze anderer Hologrammtypen gelten. Insgesamt kristallisierten sich mit der Demonstration einer Wissensmacht (I), der Stellvertretung des Toten (II), dem Einsatz im Zuge einer Serviceleistung (III), der Telepräsenzkommunikation (IV) und dem erotischen Verführungskontext (V) insgesamt fünf Schwerpunkte heraus. Über die Untersuchung dieser motivischen Pfeiler gelang es zudem, weitere mimetische Hologrammketten aufzuschlüsseln. Entsprechend trat erneut die Vorbildfunktion der Filmhologramme in den Vordergrund und erwies sich abermals als bewegt-mimetische Einlassung. Das geschah etwa am Beispiel des *Elvis*-Hologramms aus *Bladerunner 2049*, das sich innerdiegetisch als nostalgischer Kommentar auf die Vergangenheit versteht und an den Star-Hologrammen auf der Bühne orientiert ist – sie folglich mimetisch in den Film verschiebt und nachahmt.

Auf vorfilmischer Ebene geriet demgegenüber die geisterhafte Inszenierung der Star-Hologramme in den Blick. Während Filmhologramme jenen mystischen Kontext überspringen, der mit den Bühnen- und Displayhologrammen ästhetisch reaktiviert wird, ging die Projektionsgeschichte vom

Geisterbild über die Phantasmagorie und den *Peppers Ghost* bis zum Hologramm vornehmlich im Narrativ des durch die Aufklärung verdrängten Aberglaubens auf. Statt einer Ab- oder Auflösung des Aberglaubens legte sie allerdings einen Einschluss der Glaubensstrukturen in die Technik nahe. Entsprechend sind Hologrammprojektionen trotz der offengelegten Illusionsbedingungen und technischen Durchdringung an ein Bezugssystem geknüpft, das weiterhin mit religiösen Gehalten jongliert: Technik wird im Zuge dessen als Auferstehungslösung, allwissender Speicher oder schlicht als autonomes Anderes transzendiert. Das wurde in Anbetracht der überirdischen Teletechnik, den Star-Auftritten posthum aber auch am Beispiel der all-wissenden Maschine exemplarisch. Die Kapitelüberschrift *Zeitgeist auf der Bühne* hebt auf diese Einschlüsse und ihr illusionstechnisches Fundament ab. Neben den mimetischen Bezügen zum phantasmagorischen Erbe, griff die Beschreibung der Zeit-Geister auch hinsichtlich einer zunehmenden Optimier- und Terminierbarkeit der diaphanen Körper, sowie im Rahmen ihrer zeitthematischen Anstellungen (vom Speicher- und Erinnerungsbild zur Live-Übertragung).

Der zweite Teil zum *Zeitgeist auf der Bühne* spürte schließlich jenen Figurationen des diaphanen Körpers nach, die sich im ersten Unterkapitel entlang der Projektionsgeschichte auftraten. In Anbetracht dieser Spur wurde die allegorische Reichweite und Einlassung ins theoretische Geflecht der Konsum- und Medienkritik deutlich. Die drei Darstellungsschwerpunkte des diaphanen Körpers traten erneut als Zeitgeister auf die Bühne und materialisierten sich in den medienphilosophischen Auseinandersetzungen von Karl Marx, Jacques Derrida, Walter Benjamin und Jean Baudrillard. Während Marx die Allegorie des Gespenstes unter anderem auf das Warenverhältnis und den Kommunismus übertrug, markierte sie bei Derrida vor allem eine (zeitlich perspektivierte) Heimsuchung. Dagegen stand der allegorische Einsatz der Phantasmagorie primär im Dienst, eine trügerische Verzauberung durch die Illusionskunst zu kennzeichnen. In diesem Sinn zielte die diagnostizierte ›Phantasmagorie der Kulturgeschichte‹ bei Walter Benjamin auf die Beschreibung einer real existierenden Verblendung des vermögenden Bürgertums ab. Ferner wurde die Allegorie hier als moderne und informierte Schein-Metapher greifbar. Als solche akzentuierte sie nicht zuletzt die paradoxe Gleichzeitigkeit der aufgeklärten Illusion, sich trotz des durchschauten Scheins in ein Als-ob der Illusion verstricken zu lassen. Vor dem Simulationshorizont des Philosophen Jean Baudrillard erschien das Hologramm indes hauptsächlich als ein hyperreales Medium, das die Gefahren des Medienwerdens, der Realitätsverdrängung und

sinn-entleerten Wiederholung zur Anschauung bringt. Wie bereits erläutert, wendet Baudrillard diese Charakterisierung nicht zwingend als Negativbeispiel an: In Hinblick auf den Warhol-Vergleich entwickelt das Hologramm die Kritikfähigkeit am Originalitätsdiskurs. Dennoch reproduziert seine simulationsbezogene Lesart die in der Nachahmungstheorie gängige Herabsetzung ›illusionistischer Trugbilder‹. Das Hologramm gerät in eine Sackgasse der hyperrealen Verschleifung: Denn wenn das Hyperreale omnipräsent ist und kein Reales übrigbleibt, büßt es jegliche Differenz und jede Negationsmöglichkeit ein. Damit das Hyperreale kritikfähig bleibt, kann Baudrillard die Realität gar nicht restlos verabschieden. Oder wie es Lorenz Engell in Bezug auf die Simulationstheorie bemerkt hat: ›Indem Baudrillard einen Fall von Kollaboration denunziert, kaschiert er seine eigene. Haltet den Dieb, ruft der Dieb.‹⁸

Mit Blick auf die unterschiedlichen Allegorien wurden erneut Verschiebungen deutlich, die eine bewegt-mimetische Signatur des Hologramms bestätigen. Ausgehend von den markierten Differenzen und Transformationen fixierte das vierte Kapitel die besondere ästhetische Ambivalenz der diaphanen Körper. Hier standen die medialen Parameter der Störung, Transparenz und Opazität im Vordergrund. Über das Transparenzparadigma – demzufolge ideale Medien möglichst zurücktreten und der Informationsvermittlung den Vorrang geben – wurden unterschiedliche Positionen innerhalb der Medienphilosophie erläutert und miteinander diskutiert. Hinsichtlich der Hologramme zeichnete sich eine Art Gegenläufigkeit zum besagten Paradigma ab: Gerade die mediale Transparenz wirkt in ihrem Fall ästhetisch opak und die medienbezogene Opazität artikuliert sich über einer Ästhetik der Störung.

Hologramme operieren also nicht nur mit der ambivalenten Ästhetik des Durchscheinens, sondern erweisen sich auch bezüglich ihrer Medialität als ambivalent ästhetisch. Diese Ambivalenz wurde in der Thematisierung des Durchscheinenden weiter erörtert und vertieft. Hier zeigte sich die zentrale Rolle des Diaphanen innerhalb der Medien(philosophie)geschichte. Zum einen trat die antike Bestimmung der Medialität mit dem Fokus auf diaphane Stoffe und ihre lichthaften Besonderheiten hervor. Zum anderen wurde das Diaphane in seiner phänomenologischen Vertiefung durch den Philosophen Emmanuel Alloa als medienphilosophischer Operator greifbar. Im Zuge dessen wurde der ›Stoff, in dem sich der Sehsinn vollzieht‹ (Aristoteles) erst als ästhetisches Merkmal genereller Sichtbarkeit und anschließend als medialer

8 Engell 1994, S. 25.

Wahrnehmungsvollzug par excellence besprochen. Am Beispiel der diaphanen Körper ließ sich die reflexive Medialität des Durchscheinenden vor allem in den Erinnerungskontexten greifen. Das galt für die Adaption des deleuzschen Kristallbildes ebenso, wie für jene Gedenk- und Protestbeispiele, die sich kritisch auf die Hintergrundkulissen beziehen und symbolisch wie ästhetisch als alternative Denkmäler aufscheinen.

Die ästhetische Ambivalenz der diaphanen Körper zeigte sich indes nicht nur hinsichtlich ihrer durchscheinenden Lichthaftigkeit, sondern auch im raumbildlich-mimetischen Fokus auf Körperdarstellungen. Um die Besonderheiten beider Merkmale zu pointieren, ging das vierte Kapitel einen Dialog mit dem divergenten Abbildphänomen der Wachsfigur ein. Während die Wachsfigur strategisch auf materielle Dichte und einen konstanten Ausstellungswert drängt, treten Hologramme etwa als ephemere und temporäre Bewegtbilder in Erscheinung. Trotz der (zum Teil grundlegenden) materiell-ästhetischen Unterschiede zwischen beiden Phänomenen, wurden im Detailblick auf ihre Inszenierungskontexte zentrale Überschneidungen deutlich. Konkrete Überschneidungen gab es etwa in den Schwerpunkten der Ikonendarstellung und/oder Toten-Stellvertretung. Gleichzeitig traten erneut jene illusionskritischen Vorwürfe zutage, die anfänglich in Hinblick auf das Hologramm erläutert und diskutiert wurden. So stehen Wachsfiguren gleichermaßen in Verdacht, auf unvollständige Weise eine vollständige Mimesis erzeugen zu wollen. Damit sind beide Phänomene mit einer Illusionskritik an der mindermetischen Nachahmung vertraut. Die Aspektierung ihrer Stellvertreterrollen richtet sich explizit gegen diese Reduktion und fordert einen Geltungsanspruch für jene (politischen) Repräsentationsmodi ein, die im vermeintlich minderen Abbild (noch) am Werk sind.

Sie erfolgte wesentlich über die Untersuchung der Wiederaufführungsbezüge. Entsprechend wurde erst die keroplastische Stellvertretung der Effigieendarstellung diskutiert und anschließend das (post-)digitale Reenactment der holographischen Star-Inszenierungen durchleuchtet. In Hinblick auf letztere trat der Fokus auf ein spezifisches und mediales Wiedererlebnis hervor, da Hologrammkonzerte posthum einerseits individuelle Fanbezüge, andererseits kollektiv-mediale Erinnerungsmodi in Gang setzen wollen. Als ephemere Bewegtbilder unterlaufen sie folglich jene etablierten Gedenkstrategien, die auf ›in Stein gemeißelte‹ und stillgestellte Verewigungen setzen. Anders als monumentale Skulpturen oder Wachsfiguren sind sie kraft ihrer durchscheinenden Ambivalenz nicht zuletzt in der Lage, das Erinnern selbst zu thematisieren. Gleichzeitig lassen sich Hologramme nicht auf den Erin-

nerungskontext reduzieren, da ihnen auch andere Schwellenbezüge, wie die Vergeistigung oder das (Zukunfts-)Visionäre über die bewegt-mimetische Abbildgeschichte eingeschrieben sind. Im konkreten Fall der Hologramme zeigte diese Mehrdimensionalität deutliche Parallelen zum Virtualitätsbegriff an.

Das galt etwa auf gedächtnistheoretischer Ebene, da Hologramme als durchscheinende Erinnerungsbilder einen Wechsel zwischen Dunkelheit und Klarheit, virtueller Latenz und aktueller Sichtbarkeit illustrieren und wahrnehmungsästhetisch zugänglich machen. In einer zweiten Bezugnahme zum Virtuellen wurden sie als Schwellenbilder zwischen Realität und Virtualität gerahmt. Hier stand die illusionsästhetische und fiktionale Eröffnung imaginativer Spiel- und Möglichkeitsräume, sowie die besondere Raumbildlichkeit der Hologramme im Vordergrund. Entsprechend provoziert ihre scheinbar rahmenlose, raumbildliche Einbettung auf signifikante Weise ein Zusammentreffen von realer und virtueller (Rück-)Versetzung. Medientechnischer Angelpunkt dieser speziellen Versetzung war die Doppelfunktion der Bühne als Konzert- und Illusionsbühne zugleich. In einer dritten Perspektive auf die virtuelle Stellvertretung wurde anschließend der narrative Einschluss digitaler und technikvisionärer Vorstellungen beleuchtet. Auf Grundlage der zuvor erörterten Fortschrittimplikationen geriet noch einmal konkret das Verhältnis zur Digitalität ins Visier. Hinsichtlich der Digitalisierung wurde beispielsweise deutlich, dass Hologramme und ihre Technikversprechen einerseits neuerlich angestellt und andererseits als überholte und nostalgische Ideen verhandelt wurden. Das Virtualitätsverständnis griff dahingehend wesentlich als computergenerierte Bildwirklichkeit, die sich in den Realraum erstreckt und mit ihm verzahnt ist.

Auf Basis dessen wurde die Perspektive, die die Autorin Hito Steyerl in ihrem Text *Proxy Politics* angesichts der Anstellung computergenerierter Körper(ab)bilder vorschlägt, dreifach anschlussfähig. Zum einen ließ sich im Sinne eines Proxy-Servers das Tarnpotenzial der Hologramme diskutieren, zum anderen traten mit der Bedeutungsebene des ›proxy representative‹ erneut Aspekte der (politischen) Stellvertretung in den Vordergrund. Mit der zweiten etymologischen Spur des lateinischen Wortes *proximus* (für ›der Nächste‹, ›sehr ähnlich‹) wurden zudem abermals die Kontexte des digitalen Nachlebens zentral. Das Konzept der virtuellen Stellvertretung griff dementsprechend nicht nur in Hinblick auf eine Stellvertretung des Virtuellen (wie sie im ersten Unterkapitel dargelegt wurde), sondern auch angesichts der Tarn- und Präsenzaspekte, mit denen Hologramme als (post-)digitale Bilder verbunden sind. Da-

mit wurde gleichermaßen die ästhetisch-virtuelle Stellvertretung der dargestellten Körper, sowie der Vollzug ihrer (politischen) Stellvertretung im virtuellen Raum thematisch.

Am Beispiel des Tupac-Hologramms, das bereits in der Einleitung besprochen wurde, lassen sich die bewegt-mimetischen und virtuellen Facetten noch einmal abschließend pointieren. Bei erneutem Detailblick auf das Hologramm fällt schließlich auf, dass hier nicht irgendeine Version des verstorbenen Rappers ›wiederbelebt‹ wurde, sondern die holographische Inszenierung an einem speziellen Ereignis orientiert ist.

Abb. 7.2: Videomitschnitt des letzten Auftritts von Tupac Shakur am 4. Juli 1996 im House of Blues (West Hollywood)



Die Hologrammdarstellung basiert erkennbar auf dem Videomaterial jenes letzten Konzerts (Abb. 7.2), das Tupac gemeinsam mit der sogenannten *Death Row* – einer Reihe bekannter Rapper, die bei dem gleichnamigen Label *Death Row Records* unter Vertrag standen – am 4. Juli 1996 im House of Blues in West Hollywood gab.⁹ Die Ironie, dass die Programmatik der ›Todeszelle‹ bereits im Juli 1996 ihre Schatten vorauswarf, bevor Tupac am 13. September des

9 Vgl. Culture Honey via Youtube: Death Row HOB, 2pac's Last Concert, July 4, 1996. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=obUMqz3T5VM> [Stand 08/23].

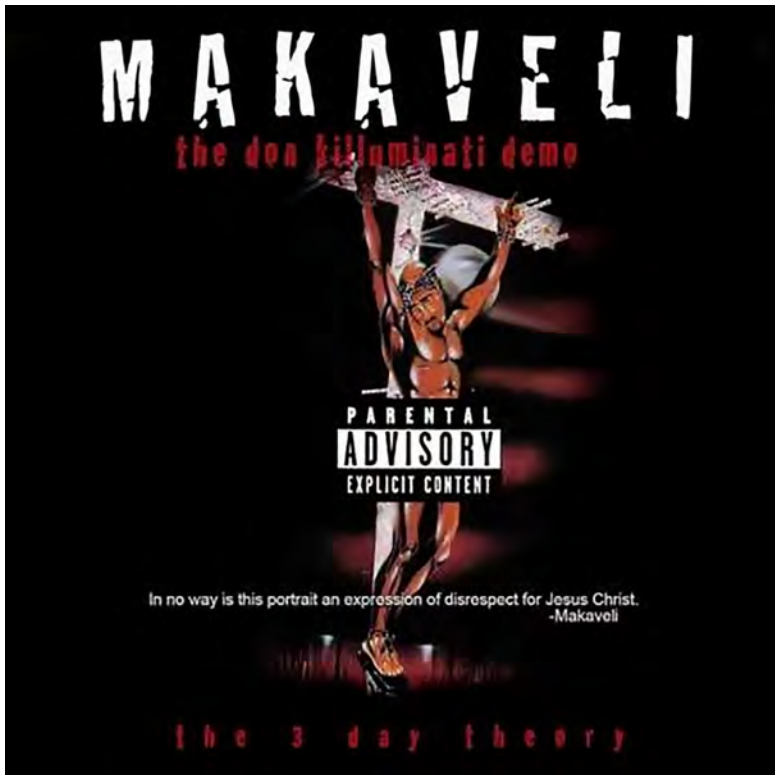
gleichen Jahres erschossen wurde, ist nicht die einzige mimetische Dimension seiner Ermordung. Auf dem letzten Musikalbum *The Don Killuminati: The 7 Day Theory* gab sich der Musiker in Anlehnung an den italienischen Philosophen Niccolò Machiavelli den Künstlernamen Makaveli. Der Name sollte unter anderem auf die Machttheorie Machiavellis anspielen, in der unmoralisches Handeln und Gewalt als Mittel eines höheren, gemeinschaftlichen Zwecks gerechtfertigt werden. Tupac übertrug diese Rechtfertigung auf seine Einbindung in die Hip-Hop Fehde zwischen East und West Coast. Neben den textlichen Kampfansagen gegen die East Coast Rapper thematisierte er auf dem besagten Album deutlich und wiederholt sein Ableben. Diesbezüglich wurde insbesondere nach seinem Tod eine weitere Parallele zu Niccolò Machiavelli anschlussfähig. Urbanen Legenden zufolge habe der italienische Philosoph die Inszenierung des eigenen Todes empfohlen und sogar selbst umgesetzt, um ungeahnt zurückzukehren und Rache an seinen Feinden zu üben. Nach dem Tod Tupacs entzündeten sich an diesen Legenden unterschiedliche Verschwörungstheorien. Das mimetische Lauffeuer wurde durch eine weitere Vorrahmung geschürt, die das Album-Cover betrifft: Es zeigt Tupac im Stil ikonischer Renaissance-Darstellungen der Kreuzigung Jesu und macht über den Bibelkontext weitere Auferstehungsreferenzen thematisch (Abb. 7.3).

Bei dem Tupac-Hologramm handelt es sich folglich um eine Kompilation aus diesen Vor- und Nachahmungen. Demgemäß basiert das Hologrammbild des oberkörperfreien Tupacs mit heller Baggy Pants eindeutig auf dem Videomaterial des letzten Auftritts. Das Kreuz an seiner Goldkette wurde indes nachträglich hinzugefügt, da der Rapper in den Videomitschnitten einen ›T‹-Anhänger trägt. Die Bildbearbeitung lässt vermuten, dass es darum ging, die religiös-spiritistische Aufladung der ›digitalen Wiederbelebung‹ zu unterstreichen. Das mit dem Hologramm synchronisierte Sample des Songs *Hail Mary* zielte unterdessen darauf ab, den Nexus der Legendenbildung zu unterstreichen. Entsprechend trat das Tupac-Hologramm als Makaveli-Hologramm in Erscheinung, um Zeilen zu rappen, die immer wieder den Auferstehungskontext bedienen und es zwischen Heilsbringer und heimsuchendem Gespenst inszenieren.¹⁰ Die Funktion der Schwellenfigur wird damit vielfach betont und an die diaphane Ästhetik rückgebunden. Während das Hologramm vorrangig als mediales Erinnerungsbild auftritt, wird Tupac

10 In dem Song *Hail Mary* heißt es: »And God said he should send his one begotten son to lead the wild into the ways of the man« oder »I'm a ghost in these killing fields/Hail Mary catch me if I go«.

geradezu als mythische Figur dargestellt, die ihr ›Schicksal‹ vorausgeahnt hat und möglicherweise sogar unterwandern konnte. Neben der Schwelle zwischen Dies- und Jenseits macht die besagte Inszenierung auch den zukunftsvisionären Kontext der Hologramme geltend. Nicht als radikaler Neuentwurf einer fortschrittlichen Raumbildtechnik, aber als vermeintliche Realisierung der maßgeblich filmisch entworfenen Hologrammfiktionen.

Abb. 7.3: Cover des Musikalbums ›The Don Killuminati: The 7 Day Theory‹ (1996)



Insofern wurde mit dem Tupac-Hologramm 2012 auch eine Selbsterzählung vom eingelösten Technikversprechen artikuliert und zelebriert. Das Reenactment von Hologrammkonzerten geht folglich auch mit einer kollektiven Inszenierung als zukunfts- und technikfähige Mediengesellschaft einher. Dar-

über hinaus greift ein in diesem Buch ausgiebig besprochener Schwellenbezug ästhetischer Illudierung. Entsprechend eröffnen Hologrammkonzerte einen speziellen Möglichkeitshorizont im ästhetischen Vollzug, der ein besonderes Als-ob konstituiert.

In Hinblick auf das Tupac-Hologramm zeigt sich diese Besonderheit nicht nur in der Doppelfunktion der Bühne, sondern auch angesichts des konkreten Zuschnitts auf die Konzertsituation des Coachella Festival 2012: Das Hologramm streckt die Arme in die Luft, spricht die Live-Acts Dr. Dre und Snoop Dogg an, wendet sich zum Publikum und ruft »What the fuck is up, Coachellaaaaa ...!?!«. Als Reaktion darauf kreischen und applaudieren die Festivalbesucher*innen.¹¹ In der Wiederholung würde sich dieser Effekt vermutlich abnutzen und das Spektakel wäre entzaubert. Daher muss die Inszenierung selbst ihre Einzigartigkeit bezeugen. Das tut sie spätestens mit dem zweiten Song *Gangsta Party*, sobald der Musiker Snoop Dogg die Bühne betritt und das Tupac-Hologramm gleich zu Beginn des Tracks rappt, »You done just put two of Amerikaz most wanted in the same mothafuckin' place at the same mothafuckin' time«¹². Die Evokation der illusionsästhetischen Gleichzeitigkeit, die das Hologramm hier selbst betont, ist das vielleicht größte Anliegen seiner bewegten Mimesis.

Wie bereits zu Beginn dieser Arbeit mit Blick auf ihren eigenen bewegtmimetischen Anspruch thematisch wurde, versteht sie Anfänge und Schlusspunkte als narrative Setzungen unendlicher Vor- und Nachahmungsketten. Wäre sie ein Hologramm, würde sie sich vermutlich – jetzt, nachdem sie alle relevanten Informationen kommuniziert hat – im rauschenden Störbild auflösen und irgendwann, irgendwo wieder auftauchen, um erneut eine medienphilosophische Abbilddiskussion in Gang zu setzen.

11 Vgl. SnoopDoggTV via YouTube: Tupac Hologram Snoop Dogg and Dr. Dre Perform Coachella Live 2012. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TGbrFmPBVoY> [Stand 06/23].

12 Dt. Übersetzung: »Du hast/Ihr habt gerade zwei der meist gesuchten Männer Amerikaz zur gleichen verdammten Zeit an den gleichen verdammten Ort gebracht«.