

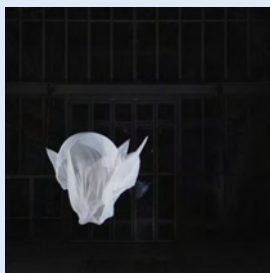
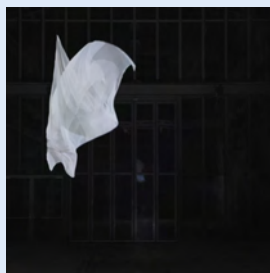
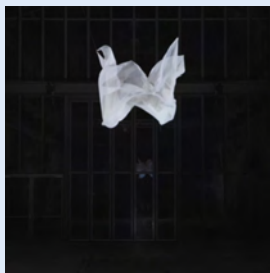
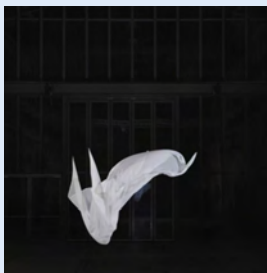
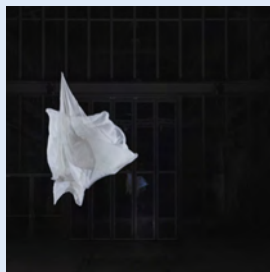
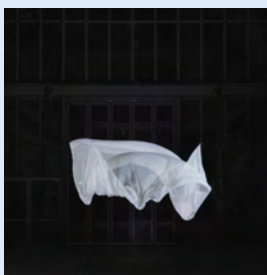
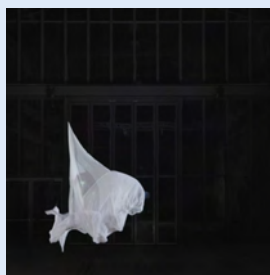
Inspiration

— Formfantasien

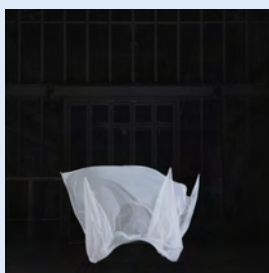
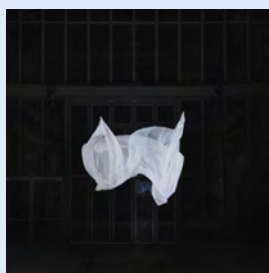
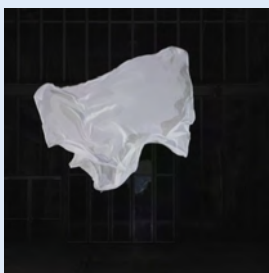
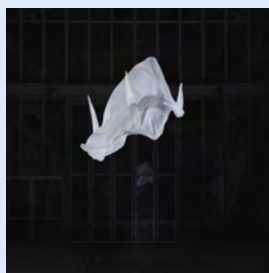
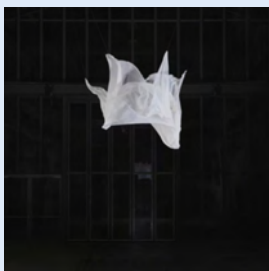
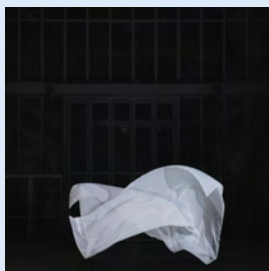
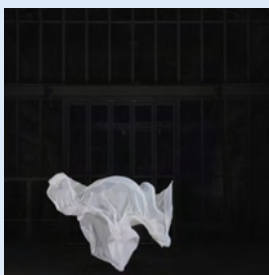
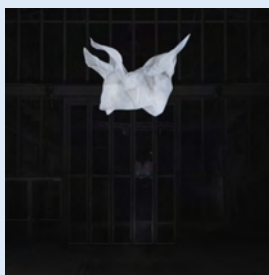
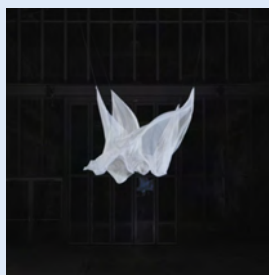
noitseriq2n1

Installationsansichten und Details von »nothing will ever be the same« (2021), Kulturwerft Gollan, Lübeck.





»Table of Falls« (2021).



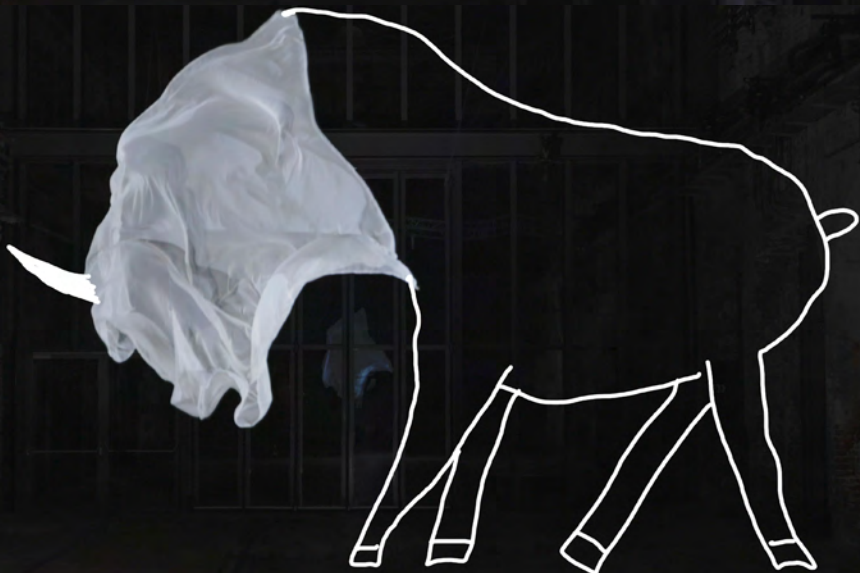
Formfantasien

Schwarze und weiße Schwäne, die zum Flug anheben, lupfen zunächst ihre Flügel. Sie stellen das Gelenk, welches im menschlichen Skelett das Handgelenk wäre, spitz auf. Elle, Speiche und der Mittelhandknochen erzeugen einen präventiösen Winkel, in dem die Vorahnung der sich anschließenden kraftvollen Bewegung enthalten ist. Es ist ein Vorspiel, das Erwartungen weckt, Kräfte bündelt, einen Möglichkeitsraum aufspannt, bevor die Schwäne ihre Schwingen weiter zu ihrer ausgreifenden Flügelspanne auffächern. Schwäne gehören zu den größten und schwersten Wasservögeln der Welt. In Zeitlupenvideos oder bereits in den chronofotografischen Bewegungsstudien von Étienne-Jules Marey Ende des 19. Jahrhunderts zeigt sich, wie lange die Vögel flügelschlagend auf dem Wasser Anlauf nehmen, bevor sie schließlich abheben, Höhe gewinnen und Luft unter die Flügel bekommen, bis diese sie trägt.

Wie ein befiedertes Flügeleck eines Schwans werden zunächst die Ecken des weißen Chiffontuches, an denen die transparenten Fäden fixiert sind, hervorgelupft. Vorsichtig werden seine Zipfel aus dem Knäuel gezogen, gerichtet, sortiert, hier beginnt etwas, noch ganz langsam, aber es nimmt seinen Lauf. Das weiße Tuch erhebt sich, entfaltet seine Schwingen. Sein Energieniveau wird angehoben, es wird auf Fallhöhe gezogen und damit in Spannung versetzt. Da die Konstruktionshöhe je nach Installationskontext variiert, variiert auch die resultierende Höhendifferenz zum Ruhezustand, die die Fallhöhe bestimmt. Im Fallen entstehen vielfältig deutbare Formen, die die Fantasie anregen.

»Pareidolie« benennt das Phänomen, Gesichter oder vertraute Formen in Dingen oder Mustern zu erkennen. Beispielsweise erinnern vorbeiziehende Wolken uns an Tiere oder alltägliche Dinge, wir erkennen Gesichter in Felsformationen oder Landschaftsanordnungen, auch die Flecken des Erdmondes können ein Gestaltensehen hervorrufen. In Rorschach-Tests wird das Phänomen der Pareidolie genutzt, um anhand von vieldeutigen Klecksen verschiedene Aspekte der menschlichen Wahrnehmung, Kognition und Persönlichkeit zu untersuchen. Die Interpretationen, Assoziationen und Ausdeutungen sagen dabei mehr über die Betrachtenden als über das tatsächliche Objekt aus, da die Art und Gestalt der Trugbilder von der Erwartung des Gehirns abzuhängen scheinen. Die Unterschiede bei der Deutung der Formen sind sowohl kulturell bedingt als auch von den Vorkenntnissen und Erfahrungen der Versuchsperson abhängig.

Hier haben Kinder im Alter von 9 und 11 Jahren die amorphen Formen der Videostills des fallenden Tuches vervollständigt.









Expiration

- Fiktion
- Science-Fiction
- »Black Mirror« Charlie Brooker
- Vorformulierte Zukunft
- Spannung
- Gravitation

Expiration

Bemerkenswerterweise entsteht ungefähr zeitgleich zur Wahrscheinlichkeitstheorie – also im 17. Jahrhundert – auch der moderne Roman¹. Laut der Philosophin und Systemtheoretikerin Elena Esposito geschieht dies keineswegs zufällig. Ihr gelingt es, anhand des systemtheoretischen Konzepts der Realitätsverdopplung² semantische Voraussetzungen herauszuarbeiten – vor allem im Zusammenhang mit strukturellen Veränderungen auf der Ebene der Kommunikations- und Interaktionsbedingungen der Zeit. Der moderne Prosaroman, der seine Wurzeln sowohl im mittelalterlichen Versroman, aber auch in den in Prosa verfassten Historien hat, unterscheidet sich vor allem von Letzteren, indem er nicht mehr vorgibt, Realität abzubilden oder nachzuerzählen; er erschafft nun »zweite Welten«, in denen zeitliche Rückblenden, Collagetechniken, Perspektivwechsel zum Einsatz kommen. Der moderne Roman sucht – wie auch die Wahrscheinlichkeitstheorie – einen Umgang mit einer komplexer werdenden Welt. Beides, die Wahrscheinlichkeitstheorie sowie die literarische Fiktion, sind Fiktionen von wahrscheinlichen Realitäten: »Fiktion wird so zum Spiegel, in dem die Gesellschaft ihre eigene Kontingenz reflektiert, die Normalität einer nicht mehr eindeutig festgelegten und bestimmbaren Welt.« (Esposito 2014, 18)

- 1 Als erster moderner Roman gilt allgemein »Don Quijote« von Miguel de Cervantes. Der erste Teil wurde 1605, der zweite 1615 veröffentlicht. Elena Esposito zählt hingegen Madame Lafayettes Roman »La Princesse de Clèves« aus dem Jahr 1678 als Ursprung einer variantenreichen Tradition der Fiktion: »Don Quijote« verkörpere noch nicht die »explizit fiktionale Wirklichkeitskonstruktion, die für die moderne Form des Erzählens charakteristisch ist: Aufgrund der Verflechtung von Wirklichkeit und Erfindung und des ständigen Wechsels der Perspektive zwischen Autor, Leser und Protagonisten, die noch und gerade heute die Faszination des Buchs ausmachen, ist er vielmehr in der Periode der ersten Experimente mit Wirklichkeit und Fiktion anzusiedeln.« (Esposito 2014, 7)
- 2 »Wenn an dieser Stelle von Verdopplung die Rede ist, dann ist damit eine Gliederung innerhalb des Bereichs der Realität gemeint, aufgrund derer die reale Realität von einer Realität anderer Art unterschieden werden kann. Das gilt zum einen für die Scheinrealität der Romane, die keine Lügen sind, obwohl sie von Personen und Ereignissen handeln, die nicht existieren und niemals existierten. Das gilt aber auch für das Wahrscheinliche, das nicht notwendigerweise wahr ist, selbst wenn es nicht falsch ist.« (Esposito 2014, 8) Zum Konzept der Realitätsverdopplung siehe auch Luhmann 2007, 58 ff..

Als eine Untergattung des modernen Romans entwickelt sich Ende des 19. Jahrhunderts das Fantasy- und Science-Fiction-Genre³, in welchem Fragen nach »gegenwärtigen Zukünften«, also nach den Zukünften, wie wir sie uns aktuell ausmalen (können), verhandelt werden. Wie die Zukunft tatsächlich aussehen wird, wie also die »zukünftigen Gegenwarten« beschaffen sein werden, ist un verfügbar und entzieht sich unserem Wissen vollständig. Lediglich ahnen wir, dass die Zukunft anders sein wird, als wir erwarten – auch wenn sie sich letztlich in einer eindeutigen Version ereignen wird. In unserem modernen Zeitkonzept ist die Zukunft offen und existiert noch nicht. Sie gilt nicht länger, wie beispielsweise in der Antike, als (von den Göttern) vorherbestimmt, sondern als abhängig von in der Gegenwart getroffenen Entscheidungen, die selbst an Zukunftserwartungen ausgerichtet sind. Welchen Umgang findet eine Gesellschaft mit dieser Unbestimmbarkeit der Zukunft, die wie ein Horizont erscheint, der vor uns zurückweicht, sobald wir uns ihm nähern?

Das Fantasy- und Science-Fiction-Genre widmet sich wissenschaftlich-technischen Spekulationen, aber auch politischen, sozialen, psychologischen und ethischen Themen und Problemen. Im Spektrum der »gegenwärtigen Zukünfte« werden klassische Raumfahrtsszenarien ebenso entworfen wie zukünftige Entwicklungen, Utopien oder Dystopien, die direkt an unsere Gegenwart anknüpfen. »Warum sind die Dinge so wie sie sind? Müssen sie so sein? Wie könnten sie sein, wenn sie anders wären?« Diese Fragen zu stellen, bedeutet, die Kontingenz der Realität zuzulassen, dass unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit unvollständig sein kann, unsere Interpretation von ihr willkürlich oder falsch.« (Le Guin 2018, 115)

Die US-amerikanische Science-Fiction- und Fantasy-Autorin und politische Utopistin Ursula Le Guin, auf die sich auch Donna Haraway wiederholt bezieht, weist darauf hin, dass hypothetisches Denken uns dafür wappnen kann, mit unerwarteten Szenarien fertigzuwerden.

Sie betont aber auch, dass nicht alles in der Fantasy zur Disposition stehe und damit nicht alle Bereiche kontingent seien. Selbst in diesem Genre, welches ausdrücklich alternative Realitäten präsentierte, scheine es unüberwindbare Notwendigkeiten zu geben: »Eine fantastische Geschichte kann zwar die Gesetze der Physik außer Kraft setzen – Teppiche fliegen, Katzen werden unsichtbar, allein ein Grinsen bleibt zurück – und auch die Gesetze der Wahrscheinlichkeit – immer bekommt der jüngste von drei Brüdern die Braut, und der Säugling, der in einem Korb dem Fluss überlassen wurde, bleibt unver-

3 Der Begriff wurde erstmals 1851 von dem britischen Dichter und Essayisten William Wilson eingeführt. Der US-amerikanische Futurologe Alvin Toffler spricht sich dafür aus, die Beschäftigung mit Science-Fiction zu einem Pflichtfach in der Schule zu machen: nicht, weil die Schüler dabei Raumschiffe und Zeitmaschinen erleben könnten, sondern weil dabei die jungen Geister auf politischer, sozialer, psychologischer und ethischer Ebene die Themen und Probleme anschaulich diskutieren könnten, mit denen die Kinder als Erwachsene konfrontiert würden (Toffler 1990).

sehr. Doch weiter geht die Revolte gegen die Realität nicht. Die mathematische Ordnung wird nicht infrage gestellt.« (Le Guin 2018, 112)

Die Aussage »Es muss nicht so sein, wie es ist« definiert Le Guin als Kernaussage der Fantasy – im Gegensatz zur Aussage »Alles ist möglich«, was verantwortungslos wäre, zur Aussage »Nichts ist«, was Nihilismus wäre, oder zur Aussage »So sollte es sein«, was utopischen Charakter besäße. »Es muss nicht so sein, wie es ist« hingegen sei eine spielerische Aussage, die in fiktionalen Geschichten getroffen werde, ohne den Anspruch, selbst wahr zu sein. Gleichwohl sei es eine subversive Aussage, die sich gegen jene richte, die sich gut angepasst haben und den Status quo erhalten wollen. »Fantasy stellt nicht nur die Frage: ›Was wäre, wenn die Dinge nicht so weitergehen wie bisher?‹, sondern zeigt auch, wie die Dinge sein könnten, wenn sie sich anders entwickeln würden – und damit rüttelt sie an den Grundfesten der Überzeugung, dass die Dinge so sein müssen, wie sie sind.« (Le Guin 2018, 114)

Eine tiefe Verbindung sieht Le Guin zwischen Fantasy und den Naturwissenschaften in Bezug auf den Umgang mit Unbekanntem. Hier lässt sich ein Berührungspunkt zwischen Kunst und Wissenschaft ausmachen: »Beide [Fantasy und Naturwissenschaften] beruhen in so hohem Maße auf dem Eingeständnis von Ungewissheit, der offenen, akzeptierenden Haltung gegenüber unbeantworteten Fragen. Natürlich stellt sich der Wissenschaftler die Frage, wie es kommt, dass die Dinge so sind, wie sie sind; es geht ihm nicht darum, sich vorzustellen, wie sie andernfalls sein könnten. Aber sind diese beiden Fragen Gegensätze oder miteinander verwandt? Wir können die Realität nicht unmittelbar infrage stellen, sondern nur, indem wir unsere Konventionen, unseren Glauben, unsere Orthodoxie, unser Realitätskonstrukt hinterfragen. Alles, was Galilei und Darwin sagten, war: ›Es muss nicht so sein, wie wir gedacht haben.«« (Le Guin 2018, 116–117)

»Black Mirror« von Charlie Brooker

»Black Mirror« ist eine britische Science-Fiction-Serie von Charlie Brooker, deren Serientitel auf die Oberflächen digitaler Medien verweist und welche die verschiedenartigen Auswirkungen der Verwendung von Technik und Medien auf die Gesellschaft thematisiert. Sie umfasst derzeit fünf Staffeln und insgesamt 22 Folgen. Jede Episode erzählt eine in sich abgeschlossene Geschichte, die je eine bestimmte technische Innovation weiterdenkt – häufig direkt anknüpfend an bestehende Tendenzen der Digitalisierung – und potenzielle, daraus resultierende soziale oder kulturelle Konflikte und Probleme darstellt. Die entwickelten gegenwärtigen Zukunftsszenarien erscheinen häufig sehr plausibel und nur einen Entwicklungsschritt von unserem medien- gespeisten Alltag entfernt zu sein. Teilweise haben sie einen erschreckend prophetischen Charakter. Die Unvorhersehbarkeit und letztlich Unkontrollierbarkeit der zukünftigen technologischen Entwicklungen machen Brookers Zukunftsvisionen zu Erlebniswelten, in denen die Nebenwirkungen technischer Innovationen auf Gesellschaften und ihre Individuen erlebbar werden – ähnlich der Szenariotechnik, die in

der Zukunftsforschung Anwendung findet und in der hypothetische Folgen von Ereignissen aufgezeichnet werden, um auf kausale Prozesse und Entscheidungsmomente aufmerksam zu machen.

Die Folge »Abgestürzt« (Original: »Nosedive«) skizziert beispielsweise eindrücklich, in welchen Horror uns eine Bewertungs-diktatur führen könnte, wie sie in China bereits Teil der Realität ist. Die Folge »Der Wiedergänger« (Original: »Be right back«) erzählt von Marthas Liebesbeziehung zu einem Humanoiden, einem täuschend echten, aus den Daten der sozialen Medien rekonstruierten Replikat ihres tödlich verunglückten Ehemanns; in »San Junipero« erleben wir, wie ein Weiterleben des Bewusstseins nach dem physischen Tode in einer Simulation aussehen könnte: »Uploaded to the cloud – sounds like heaven!«; Wahrheitstreue wird in »Das transparente Ich« (Original: »The Entire History of You«) erzwungen, wenn das ganze Leben per Microchip oder Kontaktlinsenkamera mitgeschnitten und beliebig zurückgespult werden kann. Implantierte Erinnerungsspeicher haben sicherlich diverse Vorteile – wie auch eindringlich dargestellte Nachteile. In »Hang the DJ« wird eine Match-Making-Prozedur vorgestellt, die 98-prozentige Treffsicherheit verspricht. Die Protagonist:innen quälen sich durch etliche mehr oder weniger frustrierende, auch langfristige Beziehungen, bevor sich herausstellt, dass sie eine Ewigkeit in einer Simulation verbracht haben.

Die Serie erzählt jeweils eine pfadabhängige Entwicklung fort, die in ein bestimmtes, aufwendig ausgestattetes Lock-in-Szenario führt, wo sie den Zuschauer:innen, getröstet durch die ästhetisch gefälligen, im Apple-Look der 2010er-Jahre gehaltenen Umgebungen, mit überwiegend dystopischem Ausblick entlässt: nicht ohne eine eindringliche Darbietung der Konsequenzen, die gegenwärtige technische Entwicklungen und aktuelle soziopolitische Entscheidungen für unsere zukünftigen Gegenwarten bedeuten könnten. Dass wir selbst diese Entscheidungen in der Hand haben, Geschehnisse beeinflussen können und damit die Verantwortung für den Fortgang der (Menschheits-) Geschichte tragen, soll in einer der letzten Serienfolgen mit dem Titel »Black Mirror: Bandersnatch« (Original: »Bandersnatch«) durch ein interaktives Konzept deutlich werden: Der Betrachter kann während des Schauens die Entwicklung der Folge aktiv beeinflussen, weil er an mehreren Stellen an seinem kompatiblen Endgerät zwischen zwei sich bietenden Möglichkeiten wählen und entscheiden muss.⁴

Warum jedoch verliert diese Serienfolge in ihrer hybriden Form zwischen Computerspiel und klassischer Erzählung so schnell ihren Reiz und lässt die von den Vorgängerfolgen gewohnte Spannung vermissen? Man könnte doch vermuten, dass die aktive Einbeziehung des Betrachters das Identifikationspotenzial erhöht und sich damit die Seherfahrung intensiviert? Erzählt wird – im Unterschied zu vorhergehenden Folgen von »Black Mirror« – keine Technikdystopie im

4 »Bandersnatch« wurde am 28. Dezember 2018 veröffentlicht und lässt sich wie alle interaktiven Formate auf Netflix nur auf »kompatiblen« Geräten nutzen. Dies schließt beispielsweise herkömmliche Fernsehapparate sowie Apple TV aus, da eine Tastatur notwendig ist.

engeren Sinne, sondern die Geschichte einer spezifischen psychischen Disposition des jugendlichen Computerspielprogrammierers Stefan, »der im Jahr 1984⁵ bei der Arbeit an der Software-Umsetzung des interaktiven Abenteuer-Spielbuches »Bandersnatch« mit seinen vielfältigen möglichen Handlungspfaden und Entscheidungssituationen einen sukzessiven Selbstverlust erleidet, da er selbst das Gefühl gewinnt, in seinen Entscheidungen von einer übernatürlichen Macht gesteuert zu werden«, wie der Medienkulturwissenschaftler Martin Hennig beschreibt. (Hennig 2020) Wir erkennen in diesem Set-up eine Bild-im-Bild-Struktur: Die interaktiv angelegte Struktur der Serienfolge wiederholt sich im Bemühen des Protagonisten, ebenfalls eine interaktive Struktur in seinem Computerspiel zu schaffen. Form und Inhalt verschränken sich und erschließen damit gegenseitig weitere unmittelbar einleuchtende Sinnebenen. So intensiviert sich die ästhetische Erfahrung, die auf das Episodenthema der Ambivalenz von Selbst- und Fremdsteuerung verweist.

Eine Verknüpfung der Perspektiven – jener der außenstehenden, jedoch eingreifenden Betrachter:innen und jener des Protagonisten – gelingt einerseits auf subkutan emotionaler Ebene durch Stefans paranoide Charakterzüge, die dem Zuschauer zu einem gewissen Grad das Gefühl geben, Einfluss ausüben zu können, und andererseits sehr offensichtlich und direkt dadurch, dass wir die Wahl immer für den Protagonisten treffen oder in seinem Namen: Die Handlung erfordert dabei ca. alle 90 Sekunden eine Entscheidung der Zuschauer:innen, bei der sie stellvertretend für Stefan eine von zwei Handlungsoptionen in einem eingeblendeten Interface wählen müssen – bleiben sie tatenlos, wird automatisch eine Alternative ausgewählt. Das Interface, welches den Betrachter:innen die Auswahl ermöglicht, wird dabei unterhalb des Filmausschnitts und relativ unauffällig eingeblendet, so dass sich für den Betrachter:in dadurch kein störender Bruch ergibt. Vielmehr scheint sich auf diese Weise das Zögern des Protagonisten deutlicher abzubilden, als ob er in diesem gedehnten Moment – sinnierend über seine Handlungsmöglichkeiten – der Kontingenz der Situation gewahr würde. Diese Zauderszenen erstrecken sich um Sekunden länger als die Einblendung des Interface, sodass im Hintergrund die ausgewählte Handlungs- und Ereignisvariante laden kann und sich infolgedessen ein fließender Übergang ohne Disruption oder Pause ergibt.

»Die Entscheidungen subsumieren sich schließlich in bis zu 15 unterschiedlichen Endsequenzen. Die Zählungen variieren, je nachdem, was tatsächlich als Ende bewertet wird, denn zum Beispiel führen einige Entscheidungen in Sackgassen, welche ein vorzeitiges Ende der Geschichte bedeuten und die Nutzer:innen zwingen, die zuletzt getätigte Entscheidung zu wiederholen. Tatsächlich endgültigen Charakter besitzen weit weniger Handlungsverläufe (insofern nur einzelne

5 Die Entscheidung, die Handlung in das Jahr 1984 zu verlegen, verweist zweifellos auf den Überwachungsstaat von George Orwells »1984« – Paranoia muss nicht grundlos sein. Indem diese Dystopie hier aufgegriffen wird, erfolgt die Bekräftigung einer solchen Möglichkeit ubiquitärer Überwachung und Kontrolle.

Endvarianten durch entsprechende paratextuelle Marker wie eine Abspannsequenz überhaupt als solche ausgewiesen werden).« (Hennig 2020) Die Verzweigungsstruktur von »Bandersnatch« lässt sich anhand der Pfaddiagramme des Handlungsverlaufes nachvollziehen, die Rezipient:innen im Internet erstellt haben.⁶

Ein generelles Problem narrativer interaktiver Produktionen, bei denen sich die Entscheidungsfreiheit der NutzerInnen auch auf die Konstitution der erzählten Geschichte selbst erstrecken soll, ist nach Hennig schlicht und ergreifend die große Anzahl an nötigen vorzuproduzierenden Pfadvarianten, die innerhalb eines Systems Zuschauerentscheidungen ermöglichen und deren Konsequenzen überzeugend darstellen sollen. Mit jeder zusätzlichen Entscheidungsmöglichkeit potenziert sich dieser Aufwand. Je stärker oder vielmehr je häufiger die Zuschauer:innen in dieser Hinsicht einwirken können, desto schwieriger gestaltet sich die Erzeugung eines kohärenten, sequenzübergreifenden Bedeutungszusammenhangs, da die Einheit einer Geschichte sich nicht nur über einen chronologischen, sondern vor allem auch über einen kausalen Zusammenhang konstituiert. Somit produzieren alternative Handlungsverläufe ein erhöhtes Maß an Kontingenz, insofern keine Ereignisfolge als zwangsläufig zu verstehen ist.

Doch in »Bandersnatch« führen einige Entscheidungen in Sackgassen oder erwirken nur eingeschränkte oder gar keine Konsequenzen. Diese Einschränkungen werden als Grenzen der Handlungsfreiheit des Protagonisten erlebt und führen nach ein paar Entscheidungsstufen zu Frustration und Enttäuschung. Unabhängig von den tatsächlichen Konsequenzen, welche den Entscheidungen in »Bandersnatch« letztlich innewohnen, sind für die konkrete Nutzungserfahrung die simulierte Konsequenz und vermeintliche Potenzialität der Auswahl-situationen entscheidend. Im Kontext digitaler Spielkulturen wird oft darüber diskutiert, inwiefern Entscheidungen den Spiel- und Erzählverlauf tatsächlich beeinflussen. Unterhuber und Schellong argumentieren im Zusammenhang mit dem »Decision Turn« in Video- und Computerspielen, dass es weniger darauf ankommt, ob Entscheidungen tatsächliche Auswirkungen haben, sondern darauf, dass die Spieler:innen glauben, sie hätten Einfluss. Entscheidungsmomente werden durch ihre Inszenierung zu zentralen Erlebnissen und erscheinen als Simulationen realer Erfahrungen, die im Spiel ernsthaft erlebt werden. (Vgl. Unterhuber/Schellong 2016, 26) Hennig fragt daraufhin, welche Art der »Simulation von realer Erfahrung« die Folge offeriere und kommt zu dem Schluss, dass »über Stefans Fremdbestimmung implizit auch die begrenzten Wahlmöglichkeiten des interaktiven Films selbst thematisch werden → »Choice is an illusion« ist ein wiederkehrendes Zitat im Filmverlauf« (Hennig 2020, o.S.). »Bandersnatch« macht deutlich, dass auf der Ebene des allgemeinen Weltmodells von »Black Mirror« keinerlei Einflussnahme möglich ist. Innerhalb dieser Ordnung können sich die Zuschauer:innen jedoch durchaus

6 Der Pfadverlauf von Black Mirror: Bandersnatch ist abrufbar unter: <https://mein-mmo.de/enden-black-mirror-bandersnatch/> (abgerufen 10.04.2024).

selbstwirksam erleben, »indem sie autonom ein Weltmodell der vollständigen Fremdbestimmung konstruieren«. (Hennig 2020, o.S.) Die angebotenen Wahlmöglichkeiten zeigen in paradoxer Weise eine extreme Reduktion der Kontingenz. Als Zuschauerin werde ich ständig gezwungen, Entscheidungen zu treffen, und werde dabei immer wieder an die begrenzte und künstlich reduzierte Anzahl der parallelen Erzählpfade erinnert, die mir in diesem Format zur Verfügung stehen. In dieser Weise wird nicht so sehr die Entscheidung inszeniert, wie Unterhuber und Schellong beschreiben, sondern die Limitation und Unfreiheit der Entscheidung. Wir fühlen uns um unsere in der fiktionalen Welt ja sowieso nur scheinbare Freiheit betrogen, da uns in rhythmischer Regelmäßigkeit sehr bewusst gemacht wird, wie in der Welt von »Bandersnatch« beziehungsweise der übergeordneten Serienwelt von »Black Mirror« alles vorherbestimmt und im Rahmen gehalten wird. Die wiederholten Interruptionen verhindern ein nachhaltiges Eintauchen in die Erfahrungswelt des Films, im brechtschen Sinne nehme ich Distanz zu den Ereignissen ein, was sich negativ auf das Spannungserlebnis auswirkt.

Vorformulierte Zukunft

Im Roman – auch im Science-Fiction-Genre sowie im interaktiven Film – ist die Zukunft immer schon festgeschrieben, sie ist nicht mehr offen wie das Leben oder wie in bestimmten Fällen ein Kunstwerk. Wir brauchen nur zwei Seiten voranzublättern, so der Literaturwissenschaftler Mark Currie, und wir begegnen ihr mit der vollen Substanz eines bereits vergangenen Ereignisses. Der Rahmen ist bereits gesteckt, die Zukunft ist im Roman determiniert. Allein Romane, die nicht mit Vorahnungen arbeiteten, ermöglichten es uns, dieses Wissen leichter auszusetzen und so der Darstellung offener Zeitlichkeit näher zu kommen (Currie 2015, 19),⁷ um auf diese Weise das Erlebnis von Spannung für den Leser zu erhalten.

Wie verhält es sich dagegen mit einer Installation, die jederzeit Fehler produzieren könnte und die auf ihren Kontext und konkrete Umgebungsparameter reagiert? Bietet sie nicht radikal offenes Erleben? Wie würde man die im Code »vorgeschriebenen« Elemente werten, die den Verlauf der kinetischen Installation bestimmen? Das Skript liegt bereits vor und die Ereignisse sind damit grundsätzlich vorgegeben. Doch das Zusammenspiel mit äußeren Faktoren und den je individuellen Vorprägungen der Betrachter:innen lässt größte Offenheit zu.

7 »In a novel, the future in fact is there, already written; we need only skip a few pages. It has the full substantiality of a past event. Novels, that do not rely on foreshadowing allow us more easily to suspend this knowledge and so to come closer to representing open temporality.« (Morson 1994, 50, zit. n. Currie 2015, 19).

Spannung

Spannung – im Sinne von *suspense* – ist ein in den theater-, literatur- und filmwissenschaftlichen Traditionen gebräuchlicher englischer Begriff für »Gespanntheit« (von lat. *suspendere* »aufhängen«). *Suspense* bezeichnet einen Zustand, in dem bestimmte Erwartungen moduliert werden, ein »In-Unsicherheit-Schweben« hinsichtlich eines befürchteten oder erhofften Ereignisses. Dabei zerfällt *Suspense* in Erwartung und Zweifel. Die Erwartung ist an die Vorstellung von etwas künftig Eintretendem geknüpft. Da jede vorgestellte Zukunft jedoch kontingent ist und so oder aber auch ganz anders eintreten kann, ist ihre Erwartung immer auch mit der Vorstellung von möglicher Nichterfüllung verbunden.

Spannung entsteht durch Separation – zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten, zwischen unseren Annahmen und Prognosen für die Zukunft und der sich wirklich entfaltenden Realität. Zwischen dem Virtuellen und dem, was sich aktualisiert. Oder aber durch die Erwartung des Unerwarteten. In der physikalischen Welt entsteht durch Separation unterschiedlich geladener Atome ebenfalls Spannung. In Batterien beispielsweise werden die positiv und negativ geladenen Teilchen voneinander mit einigem Energieaufwand getrennt und voneinander ferngehalten. Auf diese Weise wird elektrische Spannung erzeugt. Diese ist Voraussetzung für einen Stromfluss, in dem sich die Spannung entlädt, sobald leitendes Material beide Pole verbindet. So wird das materialimmanente Bestreben zum Ladungsausgleich zur Energiegewinnung ausgenutzt. Im Stromfluss – so könnte man es sich dramatisch und romantisch vorstellen – finden die getrennten Ladungen zueinander. Sie streben aufeinander zu, die Anziehungskräfte reißen sie mit. Entspannung ist erst dann gegeben, wenn alle Teilchen von ihren Komplementären berührt werden, mit ihnen zusammenfallen.

Physikalisch bemisst sich die Spannung in der Einheit Volt. Ein sehr spezifischer Teil literarischer Spannung ließe sich möglicherweise mithilfe der Metapher der Fallhöhe beschreiben. Die Fallhöhe beschreibt das Ausmaß dessen, was auf dem Spiel steht. Hier trennen sich das »Haben« vom »Nicht-mehr-Haben« oder das »So-Sein« vom »Nicht-mehr-so-Sein« im dramatischen Verlauf einer Geschichte. Die Fallhöhe beschreibt die »Ladungsdifferenz« von materiellen oder immateriellen Gütern in Narrativen. In welchem Verhältnis aber stehen nun Spannung und Wiederholung, wie sie in der Installation »nothing will ever be the same« auftauchen? Vergleichen wir das fallende Tuch mit einer Erzählung, dann ließen sich Gemeinsamkeiten mit einer Alltagserzählung finden: Die Sprachanthropologin Elinor Ochs und die Psychologin Lisa Capps beschreiben in ihrem 2001 veröffentlichten Buch »Living Narrative«, dass in mündlich vorgetragenen Erzählungen eine Spannung erzeugende Vorahnung schon dadurch hervorgerufen wird, dass etwas als erzählenswert gilt. Alltagsberichte würden zumeist explizit vom Umfeld angefragt, beispielsweise von Eltern am Abendbrottisch. Wenn jedoch ungefragt etwas erzählt wird,

ist dies bereits ein Hinweis darauf, dass sich etwas Unerwartetes ereignet hat oder zumindest etwas Interessantes an der Sache dran ist.⁸ Besonders wenn Routineereignisse in ihrer Gleichförmigkeit erzählt werden, entsteht eine Vorahnung, dass etwas Ungewöhnliches passieren könnte. Die ständige Wiederholung dieser Ereignisse kann dramatische Spannung erzeugen, da wir in der Monotonie einen Hinweis auf ein bevorstehendes außergewöhnliches Ereignis vermuten.

Es sind somit zwei unterschiedliche Prinzipien der Spannung in Bezug auf die kinetische Installation NWEBTS aufzufinden: eines, das durch die serielle Wiederholung entsteht, sowie jenes, das physikalisch und in Beziehung zur Gravitation eine Spannung erzeugt. Das Tuch vollzieht die Ladungstrennung allmählich und gegen den Widerstand der Schwerkraft. Während es sich vom Boden löst, etabliert sich eine Vorahnung: Buchstäblich steigert sich die Fallhöhe und wir sind uns gewiss – »what goes up, must come down«.

Gravitation

Der freie Fall ist die widerstandslose Fügung eines Körpers in die Kräfte der Gravitation. Sie wirkt im Vakuum auf alle Körper gleichermaßen – wie Galilei vermutete und wie der Astronaut David Randolph Scott 1971 auf dem Mond mithilfe von Hammer und Falkenfeder demonstrierte.⁹ Auf dem Mond beobachtet man eine beschleunigte Abwärtsbewegung, die ohne Abweichungen geradlinig ist. Auf der Erde hingegen behindert der Luftwiderstand die gleichmäßige Beschleunigung eines Objekts, was zu einer von Masse und Querschnittsfläche abhängigen Endgeschwindigkeit führt. Die Gravitationskraft wird durch die Luft beeinflusst und unterliegt einer Kombination verschiedener Kräfte. Auch die Luft ist von der Schwerkraft betroffen und rotiert mit dem Planeten, ebenso wie Tiere, Pflanzen und alle anorganischen Stoffe. Allerdings fällt Luft, die von der Schwerkraft angezogen wird, nicht wie feste Gegenstände. Objekte sind durch ihre Form definiert, während Luft immer formlos bleibt. Luft ist ein Gasgemisch, das frei über oder um alles in einem dichteren Zustand fließen kann. Aufgrund der Schwerkraft wird das Gas komprimiert, wodurch ein durchschnittlicher atmosphärischer Druck von 1 bar entsteht, ohne den das Atmen unmöglich wäre, Ballons eher explodieren als aufsteigen würden und Flugzeuge nicht auf diese Weise fliegen könnten, wie sie es derzeit tun.

8 »[C]onversational narratives that recount fairly predictable events are usually elicited. These tend to be ritualized language practices, as when family members recount their daily activities, or narratives that an interlocutor is coached into telling. More eventful narratives of personal experience, on the other hand, are unsolicited. When interlocutors have something they want others to hear, they generally bid for the floor to launch telling.« (Ochs/Capps 2001, 131, zit. n. Currie 2015, 18).

9 <https://www.ardmediathek.de/br/video/galileis-thesen-auf-dem-mond/wo-hammer-und-feder-gleich-schnell-fallen/br-de/Y3JpZDovL2JyLmRIL-3ZpZGVvLzEyMzY5YmQzLTM3NmEtNDI3NC1iNzQxLTY0NmlyNTZkZGwNQ/> (abgerufen am 10.04.2021)

Isaac Newton verstand, dass alle Objekte im Universum mit der gleichen unsichtbaren Kraft zueinanderfallen, die auch ein Chiffontuch zu Boden zieht. Es ist dieselbe Kraft, die Gezeiten und den Mondzyklus miteinander verbindet, die Planeten auf ihrer elliptischen Bahn um die Sonne und die Monde um ihre Planeten bewegt. Die von Newton Ende des 17. Jahrhunderts – angeblich durch das Fallen eines Apfels auf sein Haupt – identifizierte Kraft wurde zur Basis von Naturgesetzen. Während sie heute durch mathematische Formeln repräsentiert als Gewissheit in der Schule gelehrt wird, erschien sie Newtons Zeitgenossen als unwahrscheinlich und suspekt, im besten Falle als magisch: Wie konnte eine unsichtbare Kraft durch scheinbar leeren Raum hindurch wirksam werden – ohne Medium oder wahrnehmbaren Kontakt? Newton räumte ein: »Einige Menschen werden sich fragen, was die Ursache für diese verborgene Tugend der Schwerkraft ist, die hier den Himmelskörpern zugeschrieben wird. Die einzige Antwort darauf ist, dass diese Ursache noch eines der Geheimnisse der Natur ist: und vielleicht wird es so bleiben.«¹⁰ Entgegen der gewohnten Annahme, dass die Natur auf Basis von Ursache und Wirkung operiert, blieb die Schwerkraft ein Effekt ohne erkennbaren Grund, was Kritik hervorrief: Der Philosoph Leibniz beschrieb Newtons Konzept als »okkult«, während der Wissenschaftler Christian Huygens es als »absurd« betrachtete. Newton selbst gab zu, dass die Idee der Schwerkraft, die auf entfernte Objekte wirkte, eine so große Absurdität wäre, dass niemand, der in philosophischer Hinsicht das Vermögen zu denken hätte, jemals darauf hereinfallen würde. (Vgl. Kreider/O'Leary 2015, 14)¹¹

10 »Some persons will probably be ready to enquire what is the cause of this hidden virtue of gravity which is here attributed to the heavenly bodies. To this, the only answer is, that this cause is as yet one of Nature's secrets: and perhaps it will remain so.« (Kreider/O'Leary 2015, 13)

11 »Newton [...] admitted that the idea of gravity acting on objects at a distance was »so great an absurdity, that ... no man who has in philosophical matters a competent faculty (could) ever fall into it.« (Kreider/O'Leary 2015, 14)



(Atempause)

