

Vom Abbild zur virtuellen Wirklichkeit

Dr. Heinz Horat

„Bild und Wirklichkeit“. Ein Begriffspaar, das man als Fragestellung – oder Gegenüberstellung? – sofort zu erkennen meint. Doch kaum beginnt man erste Überlegungen zu ordnen, wird alles sehr kompliziert und unübersichtlich. Legen wir darum zuerst einige Rahmenbedingungen fest, mit denen wir uns in diesem Referat zurechtfinden wollen: Wir sprechen von uns selbst als den Betrachtenden. Wir sprechen vom Bild, das wir betrachten. Und wir sprechen von der Wirklichkeit, die wir entweder mit dem Bild gleichsetzen, oder die vom Bild nur angedeutet wird, weil sie für uns nicht sichtbar ist. Oder aber wir sprechen von der Wirklichkeit, die eine ganz andere ist als das von uns betrachtete Bild. Schliesslich sprechen wir von den Bildherstellern, die in der ihnen eigenen Welt und in ihrer Zeit Bilder geschaffen und damit ihre je eigenen Wirklichkeiten hergestellt haben.

Wir wollen unser Thema mit einigen wenigen Beispielen illustrieren, die, weil sie oft gegensätzlich sind, schliesslich zu einer Diskussion anregen können.

1. Als Grundlage und Ausgangspunkt ein berühmtes Beispiel aus der Philosophie: Im siebten Buch seiner *Politheia* diskutiert Plato, ob und wie der Mensch die Wahrheit erkennen kann. Mit dem Höhlengleichnis legt er dar, dass das, was wir mit unseren eigenen Augen zu sehen meinen, nicht der Wirklichkeit der Welt entspricht. Dass das, was wir sehen, höchstens Abbild eines Teiles der Wirklichkeit ist. Was wir sehen, beruht auf Gewohnheiten, die nur ganz selten und nur durch extreme neue Erfahrungen erschüttert und verändert werden können. Plato erklärt: „Stelle dir Menschen vor in einer Höhle... Von Kind auf sind sie darin gefesselt, sodass sie nur geradeaus vor sich hinsehen können. ... Von oben her aber, von rückwärts, fällt Sonnenlicht in die Höhle. Zwischen der Sonne und den Gefesselten verläuft oben ein Weg, auf dem Menschen allerlei Gerätschaften bewegen, einen Wagen zum Beispiel. Diese Gefangenen sehen nur den Schatten des Wagens, der durch die Wirkung des Sonnenlichts auf die ihnen gegenüberliegende Wand der Höhle geworfen wird. ... Durchweg werden darum die Gefangenen nur die Schatten der Gegenstände als wahr und wirklich gelten lassen, weil sie die Gegenstände selbst gar nicht sehen können. Wenn nun einer dieser Menschen entfesselt und hinauf geführt und da die Sonne selbst und die von ihr beschienene Welt sehen würde, würde er zuerst geblendet die Augen schliessen, nach und nach aber die volle Wirklichkeit zu sehen im Stande sein. Würde er dann wieder in die Höhle hinuntergeführt und angekettet, und müsste er dann wieder mit den anderen die Schattenbilder deuten, würde er sich in seiner neuen Erkenntnis der Wirklichkeit lächerlich machen, denn die andern würden von ihm sagen, sein Aufstieg nach oben sei Schuld daran, dass er nicht mehr einer der ihren sei, und nur schon der blosser Versuch, nach oben zu gelangen, sei verwerflich.“

Die Erfahrung des Individuums kann aus der Gruppe hinausführen, aussondern, einen neuen Erkenntniswert schaffen. Das ist Platos Erkenntnistheorie: Die von uns gedachten Ideen sind das Wirkliche der Welt. Die für uns sichtbare Welt ist nur Schattenbild oder Abbild dieser Ideen, die ganz beschränkt oder weiter entwickelt sein können. Das menschliche Dasein ist so beschaffen, dass die meisten Menschen die Höhle niemals verlassen werden. Die Menschen in der Höhle fühlen kein Bedürfnis, hinaufzusteigen, um Neues zu erkennen. Sie geben sich mit ihrem beschränkten Dasein in der Höhle zufrieden und kritisieren Höherstrebende, die mehr, eine andere, komplexere Wirklichkeit erkennen wollen.

Diesem Phänomen wollen wir nachspüren. Unsere These lautet: Das Bild gibt jene Wirklichkeit (oder Wahrheit) preis, die wir in der Lage sind zu denken. Dazu ein Beispiel:

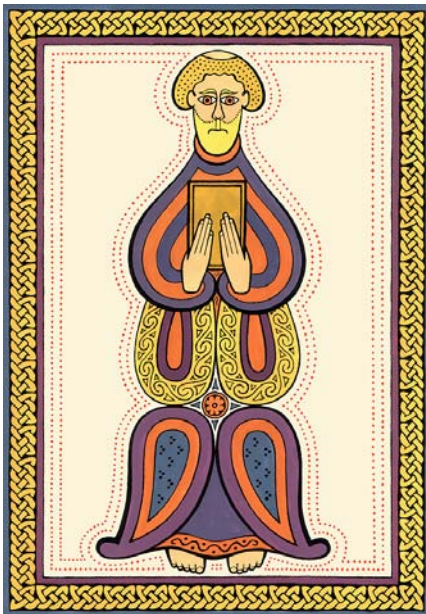
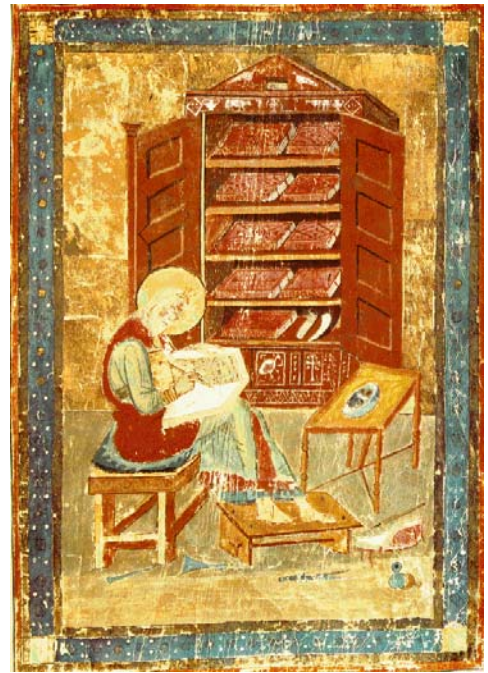
Der Genfer Künstler Jean-Etienne Liotard hat um 1772 eines seiner Selbstporträts gemalt. Wir betrachten dieses Bild, es ist hier vor uns sichtbar, gehört also zu der uns direkt umgebenden Wirklichkeit. Wir sehen ein Brustbild eines alten Mannes, der sich mit der rechten Hand an den Hals greift. Kostümspezialisten unter uns werden erkennen, dass der Mann türkisch gekleidet ist. Andere unter uns werden vermuten, der Mann sehe krank aus und habe wohl Halsschmerzen. Leute, die ganz aus Platons Höhle herausgegangen sind, um noch tiefere Ideen der Wirklichkeit zu ergründen, werden sich mit dem Leben des Malers auseinandersetzen und herausfinden, dass Liotard Zeit seines Lebens den Frauen sehr zugetan gewesen ist. Häufig weilte der Kosmopolit auch in Istanbul. Im Alter von siebzig Jahren malte er sich in türkischem Gewand und einem Fes als Kopfbedeckung, und mit der Geste eines Mannes, der sich einer Frau zu nähern wünscht. Diese Geste lässt sich nur verstehen, wenn man selbst Erfahrungen in der Türkei gesammelt hat oder Jean-Antoine Guers 1746 publiziertes Buch über die Sitten und Bräuche der Türken gelesen hat. Dann versteht man Liotards erotische Geste, aber auch sein wehmütiges Lächeln des alten Mannes. In diesem einen Bild verbinden sich also ganz verschiedene Wirklichkeiten. Jene offensichtliche des, kennerhaft betrachtet, gut gemalten Gemäldes. Jene zweite, welche der Künstler selbst aufgrund seiner Erfahrungen und Befindlichkeit dem Bild unterlegt hat. Und die zahlreichen Wirklichkeiten, welche die Betrachtenden mit ihren je verschiedenen Kenntnissen und Gefühlen und Aufnahmefähigkeiten auf das Bild projizieren und dem Bild entnehmen. Denn unsere Wirklichkeit beim Betrachten eines Bildes ist nicht nur Konsum, sondern auch Projektion.



Das hat Immanuel Kant (1724-1804) mit einem zweiten berühmten Beispiel aus der Philosophie so dargestellt. In der „Kritik der reinen Vernunft“ schreibt er, dem Menschen würden nur beschränkte Wahrnehmungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen, mit denen er, wie durch eine farbige (rosa) Brille die Wirklichkeit betrachte. Das Ding an sich sei nicht erkennbar, sondern nur als Struktur unseres Geistes zu sehen, so, als hätte man eine farbige Brille auf, durch die alles in der entsprechenden Farbe getönt erscheint. Heinrich Kleist stürzte diese These Kants in eine Lebenskrise. Er hatte die Ansammlung von Wissen als das einzig Dauerhafte, als den eigentlichen Sinn seines Lebens angesehen. Die Lektüre der Kant'schen Schriften nahm ihm diese Illusion. Seiner Verlobten Wilhelmine von Zenge beschrieb er die Kant'sche Erfahrung: Wäre der Mensch anstelle von Augen mit grünen Gläsern ausgestattet, so müsste er sich Zeit seines Lebens im Glauben wähen, dass das Farbspektrum der ihn umgebenden Welt aus Grüntönen bestehen würde. Mit anderen Worten, die Ansammlung vom Wissen der Wirklichkeit ist in Frage gestellt, weil dieses Wissen nicht objektivierbar ist, sondern nur dem individuellen Verständnisgrad entspricht, somit immer beschränkt bleiben wird.

Tieferes Verständnis kann man sich bis zu einem bestimmten Grade aneignen. Zum Beispiel, wenn man akzeptiert, dass es in der Kunstgeschichte Phasen der Abstraktion und Phasen konkreter, realistischer Darstellungsweise gibt. Die die Wirklichkeit nachahmende Kunst kennt zur Zeit der Griechen besonders eindruckliche Beispiele des Realitätsbezugs: Plinius der Ältere schildert den Wettstreit zwischen den Malern Zeuxis und Parrhasios. Zeuxis malte Trauben, die durch ihre täuschende Wirklichkeit Vögel anzogen, die sie fressen wollten. Parrhasios malte einen Vorhang so täuschend wirklich, dass ihn Zeuxis selbst aufziehen wollte.

Griechische und römische Künstler massen diesem Anspruch an die genaue Wiedergabe der sichtbaren Wirklichkeit eine grosse Bedeutung bei. Gerade in der Buchmalerei lässt sich diese Grundhaltung gut beschreiben. Im spätantiken Codex Amiatinus zeigt Folio 5r den Propheten Ezra, wie er in der Schreibstube die Bibel restauriert. Wir blicken in einen perspektivisch gestalteten Raum, heute würden wir vom Versuch, einen 3D-Raum zu gestalten, sprechen, wir blicken auf einen offenen Bücherschrank und den sitzenden Schreiber, der in jeder Hinsicht realistisch dargestellt ist, auch wenn das Bild eine biblische Szene, also einen unserem direkten Erleben ent-rückten Glaubensinhalt erzählt. Der Künstler holt also diese literarische Szene in unsere Wirklichkeit, indem er sie mit uns bekannten Objekten, mit Möbeln und Kleidern, mit einem für uns als solchen lesbaren Raum und mit der uns bekannten menschlichen Gestalt darstellt.



Fernab der römisch spätantiken Tradition haben irische Mönche gleichzeitig ebenfalls christliche Glaubensinhalte bildlich dargestellt (Willibrord Evangeliar, um 690, Bibl. Nat. Paris). Dies aber nicht aufgrund der antiken realistischen Darstellungsweise, sondern in Anwendung ihrer eigenen, keltischen Kunsttradition. Einer linearen, abstrakten, ornamentalen Darstellungsweise. Das Symbolbedürfnis des Künstlers lässt ihn in diesem Falle die tatsächlichen Verhältnisse der Wahrnehmungswelt gering schätzen. Er sucht nach Gestaltungsweisen, die hinter der menschlichen Wahrnehmungswelt das Elementare zu finden erlauben. Diese Gestaltungsweisen aber sind nicht konkret, sondern abstrakt. So lösen sich in der Völkerwanderungszeit die Gegenstandsbeziehungen der Antike auf, der Bildraum wird zur Fläche, Gestalten und Dinge büssen ihre Körperlichkeit ein. Das, was man in der Antike als Lebenswahrheit verstanden hat, ist ersetzt durch naturferne ornamentale Flächigkeit, die durch das Transzendente der Kunst auf eine andere, eine ausserirdische, göttliche Welt weist. Irische Buchmalerei verzichtet also auf die üblichen Formen der Wahrnehmungswelt, auf anatomisch oder perspektivisch Richtiges, auf

Begriffe wie schön oder hässlich, schafft aber gerade durch die ornamentale Abstraktion und durch die Reduktion auf wenige Elemente der Erkennbarkeit (Mensch, Stuhl, Buch) neue Bilder und auch neue Wirklichkeiten von grosser Eindrücklichkeit, welche dieselben christlichen Glaubensinhalte formal ganz anders aufgreifen.

Die beiden Tendenzen des antiken Realismus und der keltischen ornamentalen Abstraktion prallen im frühmittelalterlichen England aufeinander. Der römische Mönch Augustinus hat in Canterbury die spätantike, römische Form des Christentums eingeführt, von Norden her, von Iona und Lindisfarne, greift das irische Mönchtum nach Süden aus. Anlässlich der Synode von Whitby werden im Jahr 664 Fragen der Berechnung des Osterfestes, der Form der römischen oder irischen Tonsur und des abstrakten Linearismus der northumbrisch-irischen Buchmalerei diskutiert und einer Klärung zugunsten der römischen Tradition zugeführt, ohne dass sich dies gleich auch künstlerisch ausgedrückt hätte, denn während des ganzen Mittelalters bleibt die Abstraktion eine wichtige Ausdrucksform der Kunst.

Erst mit der Spätgotik und dann vor allem in der Zeit der Renaissance gewinnt der Realitätsanspruch der Kunst in Europa wieder die Oberhand. Genaue Regeln werden aufgestellt um festzulegen, wie die Wirklichkeit perspektivisch und proportional korrekt wiedergegeben werden soll (Serlio, Tragödie).

Was nicht diesen Regeln entsprach, galt als barbarisch und stümperhaft. In der Villa Barbaro in Maser bei Treviso, die Palladio gemäss perfekten Regeln der Proportion gebaut hat, malt Paolo Veronese Fresken und verbindet durch diese Bilder das zeitgenössische, in der Villa selbst stattfindende Landleben mit dem Götterhimmel, so realistisch, dass die Malereien im Sinne antiker Tradition zum Trompe l'œil, zur Augentäuschung werden.

Und ein ungefähr zeitgleiches weiteres Beispiel aus dem Bereich religiöser Kunst: Am Sacro Monte von Varese schufen Künstler dreidimensionale Szenen, die mit architektonischen und malerischen Mitteln und lebensgrossen bemalten Terracottafiguren die Lebensgeschichte Jesu nacherzählten und diese so in das zeitgenössische oberitalienische Ambiente einfügten, dass sich die Gläubigen in die neue Wirklichkeit gewordene Welt Christi aufgenommen wähnten.



Diese Art der Mal- und Gestaltungsweise könnten wir nun durch die ganze Kunstgeschichte verfolgen, sie soll uns hier aber nur noch in einem weiteren Beispiel des Trompe l'oeil interessieren: Oliver Boberg hat im Jahr 2002 in Karlsruhe Fotos ausgestellt. Das Besondere daran ist, dass Oliver Boberg keinen wirklichen Neubau 2001 fotografiert hat, sondern dass er mit Modellen arbeitet, die er erfindet. Er schafft modellhafte Situationen bis in die kleinsten Einzelheiten selbst, lässt sie dann fotografieren und stellt die Fotos aus. Eine Überlistung der Wirklichkeit sozusagen. Denn würde er abstrakt arbeiten, wären seine Werke als solche erkennbar, da er aber unsere Wirklichkeit thematisiert, wissen wir als Betrachter nicht mehr, ob wir uns nun mit dem Abbild unserer Wirklichkeit auseinandersetzen sollen, oder mit dem Werk eines Künstlers, der mit der Wirklichkeit umgeht, indem er sie selbst schafft.



In der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts kommt es zur Abkehr vom perspektivischen Raum- und Körperillusionismus der Renaissance, in dem die europäische Malerei seit der Renaissance einen wichtigen Grundsatz besass. Ab 1860 brechen die Impressionisten die erstarrten Regeln der akademischen Malerei auf. Hier eines der Seerosenbilder von Claude Monet. Sie wollen das auf die Leinwand übertragen, was sich im spontanen, von keiner Bewusstwerdung gelenkten Sehakt niederschlägt, einen Eindruck, eine Impression, unter Einbezug von Raum, Atmosphäre und Licht. Jeder Gegenstand soll als Summe von Farbreizen, die das Auge treffen, erlebt werden. Sachinhalte

werden nebensächlich. Wassily Kandinsky hat dieses Phänomen vor einem Heuhaufen von Claude Monet erfahren: „Dass das ein Heuhaufen war, belehrte mich der Katalog. Erkennen konnte ich ihn nicht. Dieses Nichterkennen war mir peinlich. Ich fand auch, dass der Maler kein Recht hat, so undeutlich zu malen. Ich empfand dumpf, dass der Gegenstand in diesem Bild fehlt. Und merkte mit Erstaunen und Verwirrung, dass das Bild nicht nur packt, sondern sich unverwischbar in das Gedächtnis einprägt und immer ganz unerwartet bis zur letzten Einzelheit vor den Augen schwebt.“

Von der antiken Malerei zu Veronese, von der irischen Buchmalerei zu Claude Monet. Das ist eine Gegenüberstellung des Wirklichkeitsbezuges, jene innerhalb der Dualität von realistischer und abstrakter Malerei, vom Zeichnen einer sichtbaren und einer vorstellbaren oder spürbaren Wirklichkeit. Wenden wir uns in unserem Nachdenken über das Bild und die Wirklichkeit einem zweiten Thema zu, jenem des Bildes als vermeintlicher Dokumentation.



2. Der Teppich von Bayeux ist ein gesticktes Bildband, ein textiles Epos. Er schildert die Vorgeschichte und den Erfolg der normannischen Invasion in England: Einzelne Episoden aus dem Leben des englischen Königs Harald II., seinen Treubruch gegenüber Herzog Wilhelm von der Normandie, Wilhelms Fahrt über den Ärmelkanal und dessen siegreiche Schlacht von Hastings 1066. Der Teppich, der vermutlich von einem Normannen in einem englischen Kloster in Auftrag gegeben wurde und schliesslich in die Kathedrale von Bayeux in der Normandie gelangte, ist nicht einfach eine Darstellung der kriegerischen Ereignisse, sondern ein hochkomplexes Instrument politischer Propaganda, das die Befreiungstat des Normannenherzogs Wilhelm und die Niederlage König Haralds II. rechtfertigte und verewigte. Er zeigt also jene Wirklichkeit, die ein Normanne überliefert haben wollte. Ein Anhänger Haralds hätte sie anders dargestellt. Kunst als Propaganda oder doch als Rechtfertigung kennen wir seit der Zeit Napoleons in Form von Panoramen – das Bourbaki Panorama in Luzern ist eine Variante davon – und wir kennen sie bis heute in Form von Filmen.

Mit Kunst ist alles machbar, sagen wir. Mit Kunst kann jede Situation realistisch oder verfremdet dargestellt werden. Nicht aber mit Fotos. Diesen messen wir einen hohen Wirklichkeitsbezug bei, weil wir davon ausgehen, dass der Fotograf mit seiner Kamera die sich ihm darbietende Wirklichkeit objektiv technisch dokumentiert. Und auch gar nicht anders kann.

Wie sehr auch Fotografien die Wirklichkeit, oder einen Teil der Wirklichkeit ausblenden können, zeigen die Fotos, die der Urner Fotograf Michael Aschwanden zwischen 1911 und 1939 auf der Axenstrasse zwischen Sisikon und Flüelen aufgenommen hat. Beschauliche Ruhe, gelöste Stimmung, die Passanten verharren im Erlebnis der grandiosen Aussicht hoch über dem Vierwaldstättersee. Das sind poetische Fotos mit hohem künstlerischem Anspruch. Die Wirklichkeit vor Ort aber war eine andere, als diese Fotos darstellen wollen. Hektischer Verkehr auf dieser wichtigen Strasse, dem Zubringer zum Gotthardpass, Staub und Schmutz, wo noch kein Asphaltbelag bestand, der Gestank der Motoren bleibt in den Tunnels liegen, der Lärm der Motorräder, Sportwagen und Camions hallt von den Felswänden. Oft regnet und stürmt es. Das war die dominante Realität, die nie sichtbar wird. Dafür eine andere, die mit diesen eindrücklichen Fotos geradezu verklärt wird und den vermeintlichen Schnappschuss auf der Reise zum zeitlosen Erinnerungsbild macht.

3. Und schliesslich eine dritte Gruppe von Beobachtungen zum Bild und der Wirklichkeit. Hier geht es um die Wirklichkeit des gestalteten Raumes. Blenden wir zurück in die Zeit des Barock. Die Klosterkirche Einsiedeln ist im 18. Jahrhundert vom Einsiedler Klosterbruder Caspar Moosbrugger geplant und gebaut worden. Unmittelbar nach seinem Tod präsentierte sich die weitgehend aufgerichtete und eingedeckte Klosterkirche als kahler, architektonisch äusserst heterogener Raum mit vielen Ecken und Kanten und ungelösten Übergängen. Dann holte der Abt die beiden Brüder Egid Quirin und Cosmas Damian Asam, die den Raum vollendeten, ausmalten und stuckierten. Die Gebrüder Asam waren es, die der architektonisch alles andere als hinreissenden Wirklichkeit durch ihre Malerei eine neue, die Mauern und Gewölbe überlagernde Wirklichkeit gegeben haben. Diese Wirklichkeit wird von den Menschen noch heute als einzigartige Raumfolge erlebt, deren Strukturen und Details, von blossen Auge kaum nachvollziehbar, in einem grossen, unbegrenzten Ganzen aufgehen.



Der Anspruch, Menschen mittels Räumen zu konditionieren, ist so alt wie die Architektur überhaupt. Indem das Gesichtsfeld des Menschen einerseits vollständig begrenzt und andererseits vollständig und konsequent gestaltet wird, lassen sich Wirklichkeiten herstellen, die intensiver erlebt werden können, als die Wirklichkeit an sich. Wer in Las Vegas das Casino Venetian bei 40 Grad am Schatten betritt, befindet sich vorerst im angenehm gekühlten Spielsaal, der das ganze Erdgeschoss einnimmt. Über Rolltreppen erreicht man das Obergeschoss und steht in Venedig. In der Scuola di San Marco zum Beispiel. Und dann draussen. Gegen Abend. Ein schon gedämpftes Licht liegt über den Kanälen, es ist wohlthuend warm, die Leute sitzen in den Cafés auf den Gassen, singende Gondolieri schwimmen vorbei, viel Volk ist unterwegs, Strassenkünstler laden zum Verweilen ein. Man genehmigt sich einen Aperitif in Anbetracht des baldigen Nachtessens, obwohl es im wirklichen Leben erst gerade zwei Uhr nachmittags ist. Wir befinden uns also in einer Wirklichkeit, die vollständig künstlich geschaffen worden ist, nur mit dem Ziel, der in allen Casinos gleichen Wirklichkeit des Glücksspiels eine weitere, stressfreie und trotzdem erlebnisreiche Wirklichkeit vorzublenzen. Eine, die die meisten Leute mit persönlichen Eindrücken assoziieren. Wie eben Venedig zum Beispiel. Alles Lug und Trug. Aber dann stellt sich die Frage, wie weit denn Venedig selbst nicht ebenfalls hergerichtet ist, um die Erwartungen der Touristen zu erfüllen? Und wie weit das wirkliche Venedig nicht einfach der Projektion eben dieser Touristen zu entsprechen versucht?

Und auch die umgekehrte Wirklichkeit ist Tatsache. Der Videoauftritt der virtuellen Stadt Glooscap Heights, Exit 36 Highway 1 West, erfunden vom französischen Künstler Alain Bublex. Seit Jahren beschäftigt er sich mit dieser Stadt. Man kann sich seine detailreiche Dokumentation anschauen. Man lernt den Stadtgrundriss kennen, ihre Position am Meer, das System des öffentlichen Verkehrs. Es gibt Berichte über die Umsiedlung von armen Familien in neue Quartiere. Es gibt Postkarten mit Situationen in der Stadt, die schlicht nicht existiert. Die nur als Dokumentation existiert. Es gibt keine Stadt dieses Namens. Der Künstler fragt: „Wo ist denn der Unterschied zwischen einer elektronischen Dokumentation einer Stadt, die nicht existiert, und einer gleichen Dokumentation einer Stadt, die zwar existiert, die man aber nur von der Dokumentation am Fernsehen her kennt? Wo man nie gewesen ist?“

Diese Art der virtuellen Wirklichkeit hat nun noch eine weitere Entwicklungsstufe erreicht. Seit einigen Jahren gibt es „Second Life“, einen mehrere Grossstädte grossen Internet-Ort, wo man wohnen und leben kann (secondlife.com). Man meldet sich wie im wirklichen Leben sozusagen auf der Gemeindekanzlei an und bekommt eine Nummer, wird also numerischer Bürger. Man kann als sein eigenes numerisches Double sein Aussehen wählen und los geht's mit dem Leben. Man kauft ein Haus, richtet sich ein, lernt Leute kennen, geht shoppen und bezahlt mit dem Linden Dollar, einer Währung, die viel tiefer liegt als unser Geld. Man kauft für einige Rappen oder einige Franken, mehr nicht. Das tut man aber wirklich, mit der Kreditkarte. Mittlerweile „leben“ etwa 800'000 Leute in Second Life, diese haben im vergangenen Monat rund 10 Mio wirkliche Dollar ausgegeben, also etwa 12 Dollar pro Person.

Nun gibt es auch Life Style Unternehmen wie die T-Shirt Firma American Apparel oder Adidas, die in Second Life Verkaufsläden eingerichtet haben. Vorerst nur, um virtuell zu verkaufen, denn das ist interessant, weil man bei dieser Bevölkerung von 800'000 Leuten Trends sehr gut testen kann, bevor man sie auf dem richtigen Markt umsetzt.

Ein zweites Beispiel virtueller Wirklichkeit von Las Vegas, denn diese Stadt eignet sich wie keine andere, unserem Thema nachzuspüren. Die alte Mainstreet des ersten Dorfes Las Vegas gibt es noch immer. Downtown Las Vegas nennt sich dieser Stadtteil, der gegenüber dem mächtig glänzenden Strip total ins Hintertreffen geraten ist. Vor einigen Jahren ist diese bescheidene, etwas heruntergekommene Mainstreet, die Fremont Street, mittels einer Eisen-Glas-Konstruktion überwölbt worden, und seither wird hier „Downtown Experience“ als Abendspektakel gezeigt. Die tagsüber recht brave Fremont Street verwandelt sich nachts, wenn in Las Vegas das Leben beginnt, in eine ganz neue Welt. Vorerst noch so, wie man sich Las Vegas in den Sechzigerjahren vorstellt, mit Leuchtreklamen und dezenter Hintergrundmusik. Man flaniert, schaut hin und um sich, diskutiert und freut sich des Lebens. Und dann bricht plötzlich das Ereignis herein. Es wird stockdunkel. Die Musik dreht auf, lauter und lauter, umfängt die Leute im harten Rock'n'Roll. Der ganze Himmel über der Strasse scheint in Farben zu bersten, Bilder tauchen in der Ferne auf und rasen durch die Perspektive, andere Klänge folgen Schlag auf Schlag, andere Rhythmen auch, und die Bilder passen sich sofort an, wechseln die Motive und die Farben, ziehen seitlich bis auf das Strassenniveau herunter, die Eindrücke überstürzen sich, der Lärm wird ohrenbetäubend und klingt ebenso plötzlich in grossen, ruhigen Klang- und Farbbildern aus. Zehn Minuten hat der Trip gedauert, und dann ist man wieder in den Sechzigerjahren, nach einer kurzen, aber intensiv erlebten anderen Wirklichkeit.

Da sind wir am Ende unserer Reise angelangt, beim Roman von Richard Powers, *Plowing the Dark*, deutsch *Schattenflucht*, erstmals erschienen im Jahr 2000*. In diesem Roman verschränkt der junge amerikanische Autor zwei Geschichten, die uns beide wieder zu Plato und seinem Höhlengleichnis zurückführen. Einerseits ist hier die Künstlerin Adie Klarpol, die in Seattle in einem Computerlabor, das die Höhle genannt wird, virtuelle Räume, Bilder generiert, in die man hineingehen kann. Das Spezialistenteam schafft zum Beispiel Henri Rousseaus Urwald, wo jedes einzelne Baumblatt selbständig gerechnet ist, sodass es auf Berührungen oder Wind oder die Schwerkraft wie ein wirkliches Blatt reagiert. Oder es entsteht Van Goghs Bild „Schlafzimmer in Arles“, wo beim Betreten dieses Raumes sogar die Bretter des Bodens knarren und die Bettdecke auf eine Berührung weich und träge reagiert. Hyperrealistische mathematisch gerechnete Wirklichkeiten also, reality engineering, geschaffen von Wirklichkeitsingenieuren, die überzeugt sind, die wirkliche Wirklichkeit werde sich ihrer virtuellen Wirklichkeit anpassen müssen, sollte sie noch belebt bleiben. Andererseits ist es die Geschichte des Amerikaners Taimur Martin, der von militanten Islamisten in Beirut als Geisel in Räumen festgehalten wird, die Höhlen sind und keinen Bezug zur Aussenwelt herstellen. Für ihn, der der Welt entrissen worden ist, ist die eigene Vorstellungskraft, das Erinnern und das Weiterdenken die einzige Möglichkeit, den Kontakt zu seiner realen Welt zu wahren. Die erste Geschichte beschreibt den Wunsch, mit unseren enorm entwickelten technischen Möglichkeiten die Welt perfekt zu ersetzen, sie sogar zu verbessern, was schliesslich scheitert. Die zweite Geschichte schildert den Willen des Menschen, sich in hoffnungsloser Situation mittels Bildvorstellungen am Leben zu erhalten. Extremere Positionen des Wirklichkeitsbezuges und des platonischen Strebens, seine eigene Wirklichkeit zu denken, können wir uns wohl kaum vorstellen.

* Richard Powers, *Plowing the Dark*, New York, Picador TB 2001. – deutsch: *Schattenflucht*, Frankfurt, Fischer TB 2006.