

Lars Robert Krautschick

Kunst = Realität + x?

Auf der Suche nach einer Gegenständlichkeit des Hyperrealismus<sup>1</sup>

### *Abstract*

*Mit dem Begriff Hyperrealismus erfasst die Hermeneutik eine spezifische Art der Ästhetik – und zwar die einer übertriebenen Realitätssimulation. Insbesondere im 21. Jahrhundert tritt diese Erscheinungsform in diversen populärkulturellen Artefakten wie auch in Malerei, Theater, Film und Fernsehen auf und liefert damit Fallbeispiele, die an den philosophischen Diskurs (Baudrillard etc.) anknüpfen. Allerdings finden sich ästhetische auch dramaturgische Vorreiter dieser Strömung bereits im Naturalismus des 19. Jahrhunderts oder im Fotorealismus des 20. Jahrhunderts, die allesamt ihre Arbeiten mit idealistischen Zielen verknüpfen. Welche Ziele verfolgt diesbezüglich der Hyperrealismus des 21. Jahrhunderts? Um derartigen Fragen auf den Grund zu gehen, wählt dieser Artikel die Herangehensweise, den Hyperrealismus als distribuierte Ästhetik aufzufassen.*

### *Hyperrealität oder Hyperrealismus?*

Hyperrealität sollte uns allen ein Begriff sein, denn innerhalb dieser spielt sich mittlerweile der größte Teil unseres Lebens ab. Dass es einmal so weit kommen mag, hat der Medienphilosoph Jean Baudrillard bereits in den 1970ern prophezeit, als das Internet noch die pränatale Idee weniger Universitäts- und Militärangehöriger war<sup>2</sup>; man hat sich nur damals keine Vorstellung von der Tragweite dieser Veränderung gemacht – und noch heute macht man sich kaum eine Vorstellung davon. Dies mag an der Erscheinungsform der Hyperrealität liegen, die subversiv und parasitär unsere Realität schlichtweg überlagert, sodass sie eigentlich kaum bemerkt werden kann. Dabei hat Baudrillard sein Schreckgespenst doch nahezu perfekt als das gekennzeichnet, ‚was simuliert wird‘: ‚Es geht um die Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen, d.h. [...] um die

---

<sup>1</sup> Bei diesem Text handelt es sich um die erweiterte Zweitveröffentlichung des Artikels: Lars Robert Krautschick: „Was wäre, wenn alles nur real erscheint? Eine Suche nach der Gegenständlichkeit des Hyperrealismus“. *cogito* 5 (2016), S. 50-53.

<sup>2</sup> Vgl. Lars Robert Krautschick: *Gespenster der Technokratie. Medienreflexionen im Horrorfilm*. Berlin 2015, S. 161ff.

Dissuasion realer Prozesse durch ihre operative Verdopplung, [...] die sämtliche Zeichen des Realen [...] erzeugt“<sup>3</sup>. Dabei bedient sich die Simulation „verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen“<sup>4</sup>. In Kenntnisnahme der simulierten Hyperrealität wird somit hinterfragt, ob die Realität tatsächlich real ist; was also unsere Referenzrealität ist, wenn wir von Wirklichkeit sprechen.

Ganz im Gegensatz zur Hyperrealität ist uns der Begriff *Hyperrealismus* weniger geläufig, auch wenn er in Berichten aus Feuilletons und in Kulturbeiträgen diverser Rundfunkanstalten wiederholt verschlagwortet wird<sup>5</sup>. Er umfasst die Ästhetik und die dramaturgischen Strategien der hyperrealen Phänomene und somit das, was sie überhaupt hyperrealistisch wirken lässt. „Der Hyperrealismus kann als Stil definiert werden. In der systematischen Bedeutungsebene handelt es sich um einen (indirekt) naturnachahmenden Realismus oder (je nach Sicht) einen Ideal-Realismus“<sup>6</sup>. Somit ist die reale Realität solange Referenzpunkt bis sie ins *Hyper* gesteigert wird. In diesem Kontext wird der Begriff zumindest in der kunstwissenschaftlichen Literatur wie auch in den Feuilletons eingesetzt. Da wird Sarah Kanes „Kategorie ihrer eigenen zugespitzten

---

<sup>3</sup> Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*. Berlin 1978, S. 9.

<sup>4</sup> Ebd. S. 7.

<sup>5</sup> Vgl. Tobias Becker: „Theaterpremiere in Mannheim. Der große Laberflash“. *Spiegel-Online*. <<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/nationaltheater-mannheim-felicia-zeller-betrachtet-die-pr-branche-a-926312.html>>, 07.10.2013 (zit. 16.03.2016); Hartmut Krug: „Georg Büchners ‚Woyzeck‘ in der Inszenierung von Thomas Ostermeier an der Berliner Schaubühne.“ *Deutschlandfunk*. <[http://www.deutschlandfunk.de/georg-buechners-woyzeck-in-der-inszenierung-von-thomas.691.de.html?dram:article\\_id=45935](http://www.deutschlandfunk.de/georg-buechners-woyzeck-in-der-inszenierung-von-thomas.691.de.html?dram:article_id=45935)>, 21.05.2003 (zit. 16.03.2016; (Anon.): „Jan Pappelbaum. Scenografie. Ausstellung in Krakau“. *Theater der Zeit*. <[http://www.theaterderzeit.de/blog/meldungen/meldungen\\_des\\_verlags/jan\\_pappelbaum.\\_scenografie/](http://www.theaterderzeit.de/blog/meldungen/meldungen_des_verlags/jan_pappelbaum._scenografie/)>, (o.A.) (zit. 16.03.2016); Anna Opel: „Echt unerbittlich. Wie realistisch sind Sarah Kanes Theaterstücke?“ *Nach dem Film* 2 (2000). <<http://www.nachdemfilm.de/content/echt-unerbittlich>>, 01.12.2000 (zit. 16.03.2016); Eberhard Spreng: „Go down Moses?. Verstören, irritieren, Schamgefühle provozieren“. *Deutschlandfunk*. <[http://www.deutschlandfunk.de/go-down-moses-verstoeren-irritieren-schamgefuehle.691.de.html?dram:article\\_id=302352](http://www.deutschlandfunk.de/go-down-moses-verstoeren-irritieren-schamgefuehle.691.de.html?dram:article_id=302352)>, 05.11.2015 (zit. 16.03.2016).

<sup>6</sup> Boris Röhr: *Kunsttheorie des Naturalismus und Realismus. Historische Entwicklung, Terminologie und Definitionen*. Hildesheim 2003, S. 144.

Wahrnehmung“ als Hyperrealismus deklariert, weil sie einen „nicht-repräsentativen [...] Aussagemodus“<sup>7</sup> darstellt; während Thomas Ostermeier in seinen Inszenierungen generell einen atmosphärischen Hyperrealismus zeigt; und eine Welle an Dokumentartheater (aktuell die ‚Experten des Alltags‘ von Rimini Protokoll oder die von Volker Lösch inszenierten ‚Laienchöre‘) den aktuellen Trend zum Hyperrealismus auch noch bestätigt. Taucht der Begriff dann innerhalb theatertheoretischer Schriften auf, die Definitionsansätze für die hyperrealistische Ästhetik generell zu meiden scheinen, wird er – evtl. in Ermangelung einer ausreichenden Ausdifferenzierung – unter dem Genre des Postdramatischen vereinnahmt, obwohl sich paradoxerweise gerade der Hyperrealismus vom Postdramatischen zu distanzieren scheint: „Während diese neuen Tendenzen des Hyperrealismus sich von dem postdramatischen Theater wieder entfernen, entwickelt sich parallel die postdramatische Theaterform unter Einbeziehung der radikalen Akzente dieser neuen, hyperrealistischen Spielart weiter“<sup>8</sup>.

In dieser Weise wird die Forschung dem ‚aktuellen Trend‘ nicht gerecht, zumal die Divergenz zwischen theoretischer Reflexion und angewandter Praxis von Hyperrealismus evident wirkt. Diese Divergenz mag mitunter in der vermeintlich unscheinbaren Untrennbarkeit von Fiktion und Realitätsbezug innerhalb hyperrealistischer Inszenierungstexte – aber auch in mangelnden Differenzkriterien zwischen Realismus und Hyperrealismus – gründen, was eine über die Feststellung der realistischen Inszenierungsweise hinausgehende Interpretation schwierig oder gar unnötig erscheinen lässt. Aufgrund einer bislang fehlenden tiefergehenden Auseinandersetzung mit der Ästhetik des gegenwärtigen Hyperrealismus in der theater-, film- bzw. kunstwissenschaftlichen Fachliteratur fallen bisherige Analysen daher leider ausschließlich in die Kategorie der bloßen Begriffsnennung<sup>9</sup>, die zumeist auf einen kunsthisto-

---

<sup>7</sup> Sophia Schmidt: ‚*What’s anything got to do with anything?*‘ *Diskurse des Postmodernen im in yer face theatre*. Münster 2014, S. 301.

<sup>8</sup> Barbara Kaesbohrer: *Die sprechenden Räume. Ästhetisches Begreifen von Bühnenbildern der Postmoderne. Eine kunstpädagogische Betrachtung*. München 2010, S. 36.

<sup>9</sup> Vgl. Andreas Enghart: *Das Theater der Gegenwart*. München 2013, S. 110; Stefan Keim: „Migration ist selbstverständlich. Das Schauspiel Köln beleuchtet die multikulturelle Gesellschaft“. *Theater und Migration. Herausforderungen für Kulturpolitik und Theaterpraxis*. Hg. Wolfgang Schneider. Bielefeld 2011, S. 91-98, hier S. 93; Stephanie Metzger: *Theater und Fiktion. Spielräume des Fiktiven in*

rischen Begriffsursprung rekurriert. Zwar ist eine historische Entwicklung aus den (ab)bildenden Künsten in seiner Bedeutung einer stilistischen Weiterentwicklung des Fotorealismus<sup>10</sup>, inklusive der darin eingeschriebenen Bildstatik, nicht zu leugnen. Sobald das Verständnis von Hyperrealismus jedoch um die Anwendung des Begriffs auf den Bereich ephemerer Bewegungskünste – wie Theater oder Videospiele<sup>11</sup> – erweitert wird, ist die ursprüngliche Definition kaum noch anwendbar. Nichtsdestotrotz liegt allen bislang genannten Fallbeispielen eine gleichgeartete hyperrealistische Herangehensweise zu Grunde und zwar gattungsübergreifend. Denn sowohl in der Fotografie, in der Werbung, im Fernsehen, im Film, in der bildenden Kunst als auch vor allem auf dem Theater... – die hyperrealistische Ästhetik prägt die künstlerischen Formate und Medieninhalte des 20. sowie 21. Jahrhunderts. Wenn auch nicht in den theaterwissenschaftlichen Betrachtungen ausreichend berücksichtigt, so sind die verschiedenen Spielarten des Hyperrealismus hingegen innerhalb der (Medien-)Philosophie<sup>12</sup> oder – wie erwähnt – innerhalb der Kunstgeschichte<sup>13</sup> bereits seit langem Gegenstand breiter Diskussionen, auch in Bezug auf die verschiedenen Künste. So beklagt z.B. 1993 Jean Baudrillard in einem Vortrag zu seiner Simulationstheorie im Kunstmuseum Bern:

Jeder ästhetischen Idealisierung stellt er [= der Künstler] eine gewaltsame ‚Entsublimierung‘ entgegen – und zugleich eine Potenzierung: herausgerissen aus seinem Kontext, aus seiner Idee und seiner Funktion, wird plötzlich der Flaschenständer realer als das

---

*Inszenierungen der Gegenwart*. Bielefeld 2010, S. 370; Claudia Agnes Müller: *Forschendes Theater. Chancen und Potential im Kontext von Spracherwerb, transkultureller Landeskunde und studentischer Performance*. Berlin 2015, S. 219.

<sup>10</sup> Vgl. Louis K. Meisel: *Fotorealismus. Die Malerei des Augenblicks*. Luzern 1989; Louis K. Meisel: *Photorealism. Since 1980*. New York 1993.

<sup>11</sup> Vgl. Wolfgang Leister/ Heinrich Müller/ Achim Stösser: *Fotorealistische Computeranimation*. Berlin 1991.

<sup>12</sup> Vgl. Alois Dempf: *Metaphysik des Mittelalters*. Darmstadt 1971, S. 34ff.; Lars Zumbansen: *Dynamische Erlebnismelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen*. München 2008, S. 65ff. & S. 177ff.; Elisa Linseisen: *3D – filmisches Denken einer Unmöglichkeit. Eine medientheoretische Analyse des 3D-Films*. Würzburg 2014, S. 56ff.

<sup>13</sup> Vgl. Hg. Gregory Battcock: *Super Realism. A Critical Anthology*. New York 1975; Röhl: *Kunsttheorie des Naturalismus* (wie Anm. 6).

Reale (und somit ‚hyperreal‘) und künstlicher als das Künstliche selbst: er tritt ein in die Transästhetik der Banalität, der Nichtigkeit, wo die Kunst heute ihre reine und gleichgültige Form entfaltet.<sup>14</sup>

Problematisch ist die genaue Definition des ästhetischen Auswuchses Hyperrealismus allem Anschein nach deshalb, weil dialektisch nicht zwischen Realismus und Hyperrealismus unterschieden werden kann, da in beiden Varianten auf der semiotischen Ebene eine deckungsgleiche Wahrnehmung von Signifikant und Signifikat – bzw. Objekt, Repräsentamen und Interpretant – vorherrscht, obwohl der Hyperrealismus zumindest eines der Bindeglieder aus Charles S. Peirce' triadischem Zeichenmodell realistisch überzeichnet. Aber ab welchem Grad wird die Realitätsdarstellung überhaupt überzogen? Wann löst der Hyperrealismus den Realismus ab?

Auch wenn die Antwort auf solche Fragen eher einem subjektiven Empfinden folgt, lässt sich zumindest der Untersuchungsgegenstand engfassen, indem man die wesentlichere Frage stellt, welche Ziele der Hyperrealismus heute verfolgt. Auf welche kulturellen Umschichtungen reagiert diese Stilrichtung? Damit möchte ich folgende Betrachtungen einleiten, die eine Auswahl an Ursprüngen des Hyperrealismus vorstellen, um anschließend gegenwärtige Parallelen zu reflektieren. Fallbeispiele liefern uns hierfür die darstellenden Künste Film und Theater, die schließlich Realitätsmodelle (Diegesen) oder ganze „Welten“<sup>15</sup> simulieren. Nicht ohne Grund stellt Baudrillard fest: „[D]er Hyperrealismus ist der Gipfel der Kunst“<sup>16</sup>. Wenn also nach Hyperrealismus gefahndet wird, dann doch am ehesten dort, wo Hyperrealität offensichtlich entsteht, denn „alles, was sich selbst verdoppelt, selbst die banale und alltägliche Realität, steht gleichermaßen im Zeichen der Kunst und wird ästhetisch“<sup>17</sup>.

### *Prähistorischer Hyperrealismus*

Das Prinzip der Realitätsnachahmung ist schon seit jeher Bestandteil sowohl von Kunst als auch von Wissenserwerb, was beide Disziplinen

---

<sup>14</sup> Jean Baudrillard: *Die Illusion und die Virtualität*. Bern 1994, S. 10f.

<sup>15</sup> Vgl. Nelson Goodman: *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt a.M. 1993.

<sup>16</sup> Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1982, S. 116.

<sup>17</sup> Ebd. S. 119.

eng miteinander verknüpft. Das beweist nicht allein das Theater, das ebenfalls seit jeher Bestandteil dieses gegenseitigen Austauschs gewesen ist. Menschen ahmen die Welt nach, um sie begreifen zu können. Es mag an den menschlichen Spiegelneuronen liegen oder schlichtweg daran, dass ein Prozess verständlicher wird, sobald er durchlebt worden ist. Dabei kommt die realitätsspiegelnde Kunst allerdings der realen Realität in unserer Wahrnehmung gefährlich nahe und deshalb werden beide in der Rezeption auch miteinander verwechselt. Dass das Konzept der Nachahmung in der Kunst somit oft hyperrealistische Züge annimmt, steht mir selbst am deutlichsten vor Augen, wenn ich mir im Museum frühe Porträts ansehe. Die Figuren darauf sind oftmals beschönigte Abbilder, die nicht mehr altern, sondern ewig jung bleiben. Obwohl diese Porträts also abzubilden scheinen, wer Modell gegessen hat, tun sie dies eben gerade nicht, sondern zeigen stattdessen ein hyperrealistisches Zerrbild, das letztlich sogar als einziger Verweis auf das ehemalige Modell überlebt und es damit ersetzt. Denn als heutige Rezipienten besitzen wir tatsächlich keine ausreichende Kenntnis vom Original, um es überhaupt als real einstufen zu können – allerhöchstens können wir uns eine vage Vorstellung des Originals machen. Nur allzu gerne ersetzen wir – als Interpretanten – deshalb das Objekt (Modell) durch das Repräsentamen (Artefakt), um unsere Wissensleerstellen zu füllen. Das Artefakt ist als selbstständiges Objekt und auch in seiner Aussage letztlich zwar real und in seiner Abbildungsweise eventuell sogar realistisch, stimmt allerdings nicht mit seiner Vorlage überein, was es dialektisch gesehen fiktional macht.

Ähnlich verhält es sich mit Calderóns *El gran teatro del mundo* (1655), in dem die Bühne als Welt und damit gleichzeitig die Welt als Bühne vorgestellt wird. In dem Mysterienspiel (*auto sacramental*) übernehmen Stereotypen, wie der König, der Arme, der Reiche, die Schönheit usw., die explizite Darstellung sozialer und religiöser Realitätsaspekte, um uns letztlich die Wirklichkeit näher zu bringen. Tun sie das tatsächlich? Auch hier wird nur eine Welt gezeigt, die es so wahrscheinlich nie geben wird, selbst wenn sie Elemente der Realität in sich trägt, weshalb wir sie gerne als abstraktes Gesellschaftsmodell auf unsere übertragen.

Zur absoluten Maßgabe wird die Realität schließlich etwa 200 Jahre später im Naturalismus, der sowohl historisch als auch ideologisch gesehen die Steilvorlage für den späteren Hyperrealismus des 20./21. Jahrhunderts liefert. 1891 versuchte Arno Holz, das Konzept des Naturalismus

in eine wissenschaftsgerechte Formel zu überführen. Sein damaliges Ergebnis lautete:

Kunst = Natur - x. [...] [D]ie jedesmalige Größe der betreffenden Lücke x [...] wird nicht bloß [bestimmt] durch die jedesmaligen Reproduktionsbedingungen der Kunst rein als solche allein, sondern auch noch durch deren jedesmalige dem immanenten Ziel dieser Tätigkeit mehr oder minder entsprechende Handhabung.<sup>18</sup>

Damit erscheint die Qualität der Kunst im Naturalismus daran messbar, wie authentisch der Künstler die Realität nachahmt. Ideal wäre für Holz insofern eine Austauschbarkeit von Realität und Artefakt, ohne bemerkbaren Unterschied, sodass x möglichst gegen Null geht. Tatsächlich ergeben sich in theatralen Bereichen Schnittmengen zwischen Realität und Kunst; wenn etwa ein Zimmer auf der Bühne steht oder gar echte Bäume. Doch authentisch zu sein, bedeutet für einen Darstellungsgegenstand, niemals identisch zu sein mit dem, was er abbildet. Denn ein Baum auf der Bühne ist etwas anderes als ein Baum im Wald und ‚das Authentische‘ ist eben nicht ‚Dasselbe‘. Fragwürdig bleibt zudem an der Formel „Kunst = Natur - x“, wie denn nach einem einfach angewendeten Dreisatz „Kunst + x = Natur“ sein kann. Dies würde bedeuten, käme zur Kunst ein Authentizitätsmangel hinzu, würde Kunst zur Natur. Vielleicht ist dies aber auch nur die naturalistische Frühform des Kommentars: ‚Ist das Kunst oder kann das weg?‘ Diese Frage wird auch der Kunst des Fotorealismus seit den 1960/70ern gestellt, die ideologisch gesehen dem Hyperrealismus am nächsten steht. Die fotorealistischen Malereien von Künstlern wie Robert Bechtle oder Ben Schonzeit wirken auf den ersten Blick tatsächlich wie Fotografien, sind jedoch eigentlich malerische objektive Kommentare.

Gemein ist den Kunstrichtungen Naturalismus und Fotorealismus die Absicht, sich von einem abstrakten Dekonstruktivismus zu distanzieren und stattdessen nach einem konkreten (realen) Haltepunkt des sich vehement verändernden zeitlichen Kontexts zu suchen. Eindeutig steht damit vielmehr die Beschäftigung mit dem realen Darstellungsgegenstand und

---

<sup>18</sup> Arno Holz: „Die Kunst: Ihr Wesen und ihre Gesetze“. *Theorie des Naturalismus*. Hg. Theo Meyer. Stuttgart 1973, S. 168-174, hier S. 173.

den damit zusammenhängenden sozialen Gegebenheiten<sup>19</sup> im Mittelpunkt als die Entwicklung avantgardistischer Stilexperimente. Dies gesteht die Forschung ebenso dem gegenwärtigen Hyperrealismus zu: „Es ist zwar kaum zu leugnen, dass die hyperrealistische Überformung besonders in Gestalt von Metafiktion den einzelnen dargestellten Realitäten Geltung abspricht, dennoch trifft eines weiterhin zu, was zur Definition von Realismus festgestellt wurde; die äußere, soziale Realität wird ernstgenommen“<sup>20</sup> – selbst wenn dieser *Super-Realismus*, wie er auch genannt wird, in der Nachahmung manchmal schlichtweg *übertreibt*. Daher die letzte Nachfrage zur historischen Verankerung des Hyperrealismus: Lautet seine Formel schlicht ‚Kunst = Realität + x‘?

#### *Hyperrealismus heute (als distribuierte Ästhetik)*

Theoretisch ist Hyperrealismus, solange wir auf dem Gebiet der darstellenden Künste bleiben, eine Inszenierungspraxis, die als Reaktion auf einen scheinbaren Realitätsverlust innerhalb der Gesellschaft wiederum dafür sorgt, dass die Realität eigentlich nur mehr schwimmt. Max Weber hat für das ausgehende 19. Jahrhundert als Reaktion auf eine „Entzauberung der Welt“<sup>21</sup> durch die Industrialisierung zwar eine „Romantik des Irrationalen“<sup>22</sup>, also einen Eskapismus, festgestellt, dabei jedoch ignoriert, dass auch der Naturalismus eine weitere Reaktion auf diese Entzauberung gewesen ist. Aus der erneuten Dichte an opaker Realität, welche Baudrillards Hyperrealität zusätzlich mit zu vielen (medialen) Einflüssen überlagert, ist heute wieder eine Fluchtbewegung in eine sozusagen neoromantische Richtung entstanden, in der liebreizende Glitzer-Vampire sowie ‚Sadomaso-Beziehungs-Kitsch‘, die graue Alltagsrealität *verzaubern*. Hyperrealismus fängt ebenso die Fluchtbewegung in einem Teufelskreis auf, da er ideale Vorlagen liefert, anhand derer die Realität spürbarer sein soll, in denen die Realität wieder greifbar zu sein scheint, wenn sie – wie mit Klein vorangehend festgestellt wurde – „ernstgenommen wird“.

<sup>19</sup> Vgl. Heinz-Günter Vester: *Soziologie der Postmoderne*. München 1993, S. 178-182; Röhl: *Kunsttheorie des Naturalismus* (wie Anm. 6), S. 144ff.

<sup>20</sup> Maren Klein: „Schauspieler sind auch nur Menschen“. Staffan Göthes Dramatik zwischen Realismus und Hyperrealismus“. *Die Gegenwart der Bühne. Aktuelles skandinavisches Drama und Theater*. Hg. Karin Hoff. Würzburg 2012, S. 125-159, hier S. 155.

<sup>21</sup> Max Weber: *Wissenschaft als Beruf*. Stuttgart 2010, S. 19.

<sup>22</sup> Ebd. S. 25.



Gleichzeitig verstärkt der Hyperrealismus jedoch den Realitätsverlust wiederum, da seine authentischen Vorlagen eben nicht die Realität abbilden. So rückt bspw. im Amerika der 1930er Jahre „die Filmrezeption in die Nähe eines authentischen Erlebens fiktionaler Realität und damit auch in Richtung einer weiteren Distanzierung von sozialer Wirklichkeit unter der Headline *Hollywood's Golden Age*“<sup>23</sup>, in dem die Zuschauer meinen, die gezeigten Filme glichen ihrer sozialen Realität, obwohl die fiktiven Protagonisten größtenteils sozial besser gestellt sind.

Eine Störung des authentischen Erlebnisses Kino durch den Kontrast zwischen Fiktion und Tatsächlichkeit wird dennoch keineswegs evoziert, schließlich muss nur der exklusive Moment des Erlebnisses authentisch sein, damit die Fiktionalität die Realität zeitweise verdrängen kann. Film wird [...] [in solchen Momenten vom Rezipienten] als Wirklichkeitsnachahmung und nicht als Fiktionalitäts- bzw. Realitätskonstituierung angesehen.<sup>24</sup>

Im 20. Jahrhundert durchläuft auch die Hollywoodtraumfabrik diverse Veränderungen, wodurch sich Filmstoffe ästhetisch der Realität – auch der sozialen – verstärkt anpassen. Zuletzt hat selbst Batman von seinem futuristischen Batmobil auf einen schwarz gefärbten Militärpanzer umgesattelt und James Bonds neu erstarkte Physis begründet viel stärker als fantastische Gadgets seine Agentenkompetenz. Auch Spiderman hat sich selbst mechanische Netzdüsen gebastelt, die synthetische Spinnweben schießen. Damit sind diese Filmhandlungen wesentlich nachvollziehbarer und erklärbarer geworden – aber auch realistischer? Wenn das Ziel von Regisseuren wie Christopher Nolan zu sein scheint, die Realitätssensenz auszuschöpfen, empfinde ich es nicht als realistischer, sobald ein Motorrad ausspuckender Privat-Panzer anstatt einer gepanzerten flug-fähigen Limousine durch Gotham City rast. Es mag realer wirken, weil es Panzer tatsächlich gibt und Batmobile eben nicht; aber es ist nicht realer, dass ein Multimillionär einen Panzer durch die Stadt steuert. Hier wird die Grenze zur Hyperrealität überschritten.

---

<sup>23</sup> Lars Robert Krautschick: „Authentic Horror. Der authentische Kontakt in seiner transmedialen Konstitution“. *Transformationen in den Künsten. Grenzen und Entgrenzung in bildender Kunst, Film, Theater und Musik*. Hg. Ruth Reiche et al. Bielefeld 2011, S. 47-62, hier S. 51.

<sup>24</sup> Ebd.

Angefangen hat diese Hyperrealismusbewegung im Film mit einer Biopic-Welle zu Beginn der 2000er Jahre: *Ray* (2004), *Walk the Line* (2005), *Capote* (2005), *The Last King of Scotland* (2006), *The Queen* (2006) sind nur wenige Beispiele dieser Schwemme. Unterdessen wurde damit begonnen, fantastische Stoffe realistischer zu zeichnen, wenn nötig als Reboot: *Batman Begins* (2005), *Casino Royale* (2006) oder *The Amazing Spiderman* (2012) habe ich bereits weiter oben beschrieben. Auf seiner Suche nach Erklärungen für gezeigte Phänomene geht der Hyperrealismus in derartigen Filmen manchmal so stark ins Detail, dass ihm deshalb Kritiker oftmals *Erklär-Bär-ismus* vorwerfen, wie es bspw. User mit Christopher Nolans *Interstellar* (2014) im Forum des Online-Magazins *heise* tun.<sup>25</sup> Dabei ist diese Erklärsucht nur ein weiteres Merkmal des Hyperrealismus. Technisch setzt er im Kino verstärkt auf *Computer Generated Imagery (CGI)* oder auf Dreidimensionalität, um der Realität auch in seinem Auftreten nahe zu kommen, um mittels Digitalität hyperrealistische Formen aus dem Nichts zu erschaffen und reflektiert dabei parallel sein eigenes Unvermögen, diesen Anspruch vollends zu erfüllen:

Der Mimesis-Anspruch der Darstellung konvergiert beim 3D-Bild mit der Simulation der hyperrealen, basalen Informationsstruktur in der Virtualität des 3D-Effekts als Oszillation zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit. Damit wird in der Abbildlichkeit selbst der abstrakte bildlose Charakter der zu Grunde liegenden Struktur deutlich[.]<sup>26</sup>

Was in der Reflexion der Fallbeispiele auffällt, ist, dass Hyperrealismus einerseits sowohl als narrative (bspw. Plausibilisierung od. Realitätsorientierung) als auch als ästhetische (bspw. Dreidimensionalität) Kategorie sowie andererseits in verschiedensten Kunstgattungen (bspw. fotorealistische Malerei od. Theater) und sogar in unterschiedlichen Medientypen (bspw. Roman, Film od. Internet) auftritt. Selbst genretheoretisch oder historisch ist er nicht eindeutig einzuordnen. Damit kommt das

---

<sup>25</sup> (Anon.): „Sorry Interstellar isn schlechter Erklärbar Film“. *Forum heise online*. <<http://www.heise.de/forum/heise-online/News-Kommentare/Regisseur-fuer-Star-Trek-3-gesucht/Sorry-Interstellar-isn-schlechter-Erklaerbaer-Film/posting-18981496/show/>>, 07.12.2014 (zit. 08.03.2016).

<sup>26</sup> Linseisen: *3D* (wie Anm. 12), S. 57.

Verständnis von Hyperrealismus dem nahe, was Anna Munster und Geert Lovink als *distribuierte Ästhetik* bezeichnen:

Distributed aesthetics must deal simultaneously with the dispersed and the situated, with asynchronous production and multi-user access to artifacts (both material and immaterial) on the one hand, and the highly individuated and dispensed allotment of information/media, on the other. The aesthetics of distributed media, practices and experience cannot be located in the formal principles of their dispersal. [...] There is no singular or ‚end use‘ of/for information but rather the endless relaying of media, practices and experience as successive dispersals. [...] A distributed aesthetics, then, might be better characterised as a continuous emergent project, situated somewhere between the drift away from coherent form and the drift of aesthetics into relations with new formations, including social (networked) formations.<sup>27</sup>

Auch die Wahrnehmung eines hyperrealistischen Stils seitens Kritik sowie Rezipienten spricht für die Einordnung von Hyperrealismus als distribuierte Ästhetik. Insofern sich nämlich künstlerische Arbeiten untereinander und zusätzlich noch mit der Kritik im wechselseitigen Diskurs befinden, lässt sich in diesem Zusammenhang von einem rhizomorphen Netzwerk sprechen, das Medien- und Kommunikationsgrenzen überschreitet. Ein solches Netzwerk empfinden Munster und Lovink schließlich als grundlegend für eine distribuierte Ästhetik.<sup>28</sup> Ermöglicht wird dies allerdings erst durch die Zugriffsoptionen auf die Arbeiten durch – wie Iris Cseke schreibt – den „multi-user-access“, die distribuierte Ästhetik als ‚Projekt‘ und die [...] gemeinsame ‚Reise‘ der User durch das

---

<sup>27</sup> Vgl. Anna Munster/ Geert Lovink: „Theses on Distributed Aesthetics. Or, What a Network is Not“. *The Fibreculture Journal* 7 (2005), <<http://seven.fibreculturejournal.org/fcj-040-theses-on-distributed-aesthetics-or-what-a-network-is-not/>>, (o.A.) (zit. 11.03.2016).

<sup>28</sup> „Networks are not proposals, constructions, metaphors or even alternatives for existing social formations such as the church and company, the school, the NGO or the political party. Instead, we should analyse the rise of networks as an all too human endeavor, as a tragic fall, and not as post-human machines that automate connections for us“ (Munster/ Lovink: „Theses on Distributed Aesthetics“ [wie Anm. 27]).

Netz [...] wodurch das Kunstwerk als distribuierte Ästhetik überhaupt erst entsteht“<sup>29</sup>. Bemerkenswert erscheint hierbei, dass sich Cseke bei ihren Beobachtungen mit dem Videoprojekt *Nem tetszik a rendszer* (2011) auf eine künstlerische Arbeit bezieht, die wiederum als hyperrealistisch klassifiziert werden kann.

Um den Reigen an Hyperrealismus-Beispielen abzurunden: Hyperrealismus ist mittlerweile auch im Format der TV-Serie zu bestaunen. So attestierte Spiegel-Online 2014 in Bezugnahme auf das 20-jährige Jubiläum der Serie *ER* (*Emergency Room*, 1994-2009) eben dieser Serie: „Die Serie gab sich betont hyperrealistisch und schonungslos. Keine zehn Minuten nach Beginn der Pilotfolge war die Krawatte von Dr. Ross bereits so blutig wie der Kittel eines Schlachters.“<sup>30</sup> Auch die kinematografische Umsetzung von *ER* hinterließ einen bleibenden hyperrealistischen Eindruck von der Hektik des Krankenhausalltags beim Zuschauer. „Allein die Handkamera machte schon [...] schwindelig.“<sup>31</sup>

Mit der Feststellung vom Aufgriff durch serielle Formate entspricht der Hyperrealismus in seinen Ausprägungen letztlich auch allen Aspekten, die Baudrillard für die Hyperrealität feststellt<sup>32</sup>:

---

<sup>29</sup> Iris Cseke: „Kommentare als Spiegel der Affektion auf YouTube. Das ungarische Videoprojekt *Nem tetszik a rendszer*“. *produktion – Affektion – rezeption*. Hg. Iris Cseke et al. Berlin 2014, S. 315-334, hier S. 317.

<sup>30</sup> Stefanie Maeck: „Nervenkitzel und Kammerflimmern. 20 Jahre ‚Emergency Room‘“. *Spiegel-Online*. <<http://www.spiegel.de/einestages/fernsehserie-emergency-room-mit-george-clooney-a-992133.html>>, 18.09.2014 (zit. 11.03.2016).

<sup>31</sup> Ebd.

<sup>32</sup> Selbst TV-Serien, die absolut fiktive Stoffe umsetzen, bedienen sich einer hyperrealistischen Ästhetik, um ihre Narrative für den Rezipienten immersiv zu gestalten und ihm ein größtmögliches Identifikationspotenzial von Fiktion mit seiner Realität anzubieten. So bedient sich bspw. *The Walking Dead* (2010-?) zwar extrem gewalthaltiger Bilder, bei denen die Gewaltresultate wie auch die Häufigkeit der auftretenden Gewaltakte über die Maßen hinaus gesteigert werden. Damit – wie auch mit dem exponentiellen Einsatz von Suspense-Elementen – wird ein Affektionspotenzial gewonnen, das den Zuschauer extremen Emotionserregern aussetzt. Gleichzeitig greift diese Serie allerdings soziale Konflikte auf, die dem Rezipienten bekannt sind, und setzt sie in ein Weltuntergangsszenario, das – plausibel erklärt – einer realen möglichen Dystopie nahekommt (vgl. Lars Robert Krautschick/ Fabian Rudner: „Zombies am laufenden Band... Zur seriellen Wahrnehmung eines untoten Massenprodukts“. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1 [2014], S. 56-80). In der Konsequenz können somit selbst einer mit Zombies bevölkerten Diegese hyperrea-

I. Das Zerlegen des Realen in seine Einzelheiten [...] II. [A]lle Verfahren zur Vervielfachung [...]: das Reale wird dadurch nicht mehr reflektiert, es wird zurückentwickelt und reduziert. III. Die eigentliche serielle Form [...] IV. [...] [D]ie eigentliche generative Formel, die alle anderen in sich einschließt [...], das ist die Formel [...] der Digitalität – nicht der reinen Wiederholung, sondern der minimalen Abweichung [...]<sup>33</sup>

Nicht nur dass mittlerweile die Digitalität den Film gekapert hat, auch die serielle Produktion von Unterhaltungsformaten hat überhandgenommen und beides setzt sich wiederum in unserer Alltagswahrnehmung, im Internet (evtl. aufgrund von *Hypertext*) und in diversen anderen Ecken der Realität fest. Wir erleben damit Baudrillards Prophezeiung in vollem Ausmaß und in einem diabolischen Zirkel: Wird uns die Hyperrealität zuviel, flüchten wir uns in Fiktionen, deren Verhandlungsbereiche hyperreal sind. Letztlich bleibt nur Hyperrealität, weil die hyperrealistische Kunst nur diese bietet und das Fazit kann deshalb mit Baudrillards Worten nur lauten: „Kunst ist daher überall, denn das Künstliche steht im Zentrum der Realität. Die Kunst ist daher tot, [...] weil die Realität selbst [...] mit ihrem eigenen Bild verschmolzen ist.“<sup>34</sup>

### Bibliografie

(Anon.): „Jan Pappelbaum. Szenografie. Ausstellung in Krakau“. *Theater der Zeit*. <[http://www.theaterderzeit.de/blog/meldungen/meldungen\\_des\\_verlags/jan\\_pappelbaum.\\_szenografie/](http://www.theaterderzeit.de/blog/meldungen/meldungen_des_verlags/jan_pappelbaum._szenografie/)>, (o.A.) (zit. 16.03.2016).

(Anon.): „Sorry Interstellar isn schlechter Erklärbar Film“. *Forum heise online*. <http://www.heise.de/forum/heise-online/News-Kommentar>

---

listische Aspekte abgewonnen werden. Deutlich wird mit diesem Beispiel ebenfalls, dass Hyperrealismus oftmals mit Topoi wie Gewalt und Sexualität in Verbindung gebracht werden kann. Wenn Filmgenres wie ‚Splatter‘ oder ‚Pornografie‘ die Darstellung physisch-reeller Akte überzogen darstellen, mit der Absicht, verstärkt Ekel wie auch Lust zu erregen, dringen sie damit in den Bereich der überzeichneten Realitätsdarstellung und damit in den Bereich des Hyperrealismus vor.

<sup>33</sup> Baudrillard: *Der symbolische Tausch* (wie Anm. 16), S. 114f.

<sup>34</sup> Ebd., S. 119.

e/Regisseur-fuer-Star-Trek-3-gesucht/Sorry-Interstellar-isn-schlechter-Erklaerbaer-Film/posting-18981496/show/, 07.12.2014 (zit. 08.03.2016).

Hg. Gregory Battcock: *Super Realism. A Cbrtical Anthology*. New York 1975.

Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*. Berlin 1978.

Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1982.

Jean Baudrillard: *Die Illusion und die Virtualität*. Bern 1994.

Tobias Becker: „Theaterpremiere in Mannheim. Der große Laberflash“. *Spiegel-Online*. <<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/nationaltheater-mannheim-felicia-zeller-betrachtet-die-pr-branche-a-926312.html>>, 07.10.2013 (zit. 16.03.2016).

Iris Cseke: „Kommentare als Spiegel der Affektion auf YouTube. Das ungarische Videoprojekt *Nem tetszik a rendezes*“. *produktion – Affektion – rezeption*. Hg. Iris Cseke et al. Berlin 2014, S. 315-334.

Alois Dempf: *Metaphysik des Mittelalters*. Darmstadt 1971.

Andreas Enghart: *Das Theater der Gegenwart*. München 2013.

Nelson Goodman: *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt a.M. 1993.

Arno Holz: „Die Kunst: Ihr Wesen und ihre Gesetze“. *Theorie des Naturalismus*. Hg. Theo Meyer. Stuttgart 1973, S. 168-174

Barbara Kaesbohrer: *Die sprechenden Räume. Ästhetisches Begreifen von Bühnenbildern der Postmoderne. Eine kunstpädagogische Betrachtung*. München 2010.

Stefan Keim: „Migration ist selbstverständlich. Das Schauspiel Köln beleuchtet die multikulturelle Gesellschaft“. *Theater und Migration. Herausforderungen für Kulturpolitik und Theaterpraxis*. Hg. Wolfgang Schneider. Bielefeld 2011, S. 91-98.

Maren Klein: „Schauspieler sind auch nur Menschen“. Staffan Göthes Dramatik zwischen Realismus und Hyperrealismus“. *Die Gegenwart der Bühne. Aktuelles skandinavisches Drama und Theater*. Hg. Karin Hoff. Würzburg 2012, S. 125-159.

Lars Robert Krautschick: „Authentic Horror. Der authentische Kontakt in seiner transmedialen Konstitution“. *Transformationen in den Künsten. Grenzen und Entgrenzung in bildender Kunst, Film, Theater und Musik*. Hg. Ruth Reiche et al. Bielefeld 2011, S. 47-62

- Lars Robert Krautschick: *Gespenster der Technokratie. Medienreflexionen im Horrorfilm*. Berlin 2015.
- Lars Robert Krautschick/ Fabian Rudner: „Zombies am laufenden Band... Zur seriellen Wahrnehmung eines untoten Massenprodukts“. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1 (2014), S. 56-80.
- Hartmut Krug: „Georg Büchners ‚Woyzeck‘ in der Inszenierung von Thomas Ostermeier an der Berliner Schaubühne.“ *Deutschlandfunk*. <[http://www.deutschlandfunk.de/georg-buechners-woyzeck-in-der-inszenierung-von-thomas.691.de.html?dram:article\\_id=45935](http://www.deutschlandfunk.de/georg-buechners-woyzeck-in-der-inszenierung-von-thomas.691.de.html?dram:article_id=45935)>, 21.05.2003 (zit. 16.03.2016).
- Wolfgang Leister/ Heinrich Müller/ Achim Stösser: *Fotorealistische Computeranimation*. Berlin 1991.
- Elisa Linseisen: *3D – filmisches Denken einer Unmöglichkeit. Eine medien-theoretische Analyse des 3D-Films*. Würzburg 2014.
- Stefanie Maeck: „Nervenkitzel und Kammerflimmern. 20 Jahre ‚Emergency Room‘“. *Spiegel-Online*. <<http://www.spiegel.de/eine-stages/fernsehserie-emergency-room-mit-george-clooney-a-992133.html>>, 18.09.2014 (zit. 11.03.2016).
- Louis K. Meisel: *Fotorealismus. Die Malerei des Augenblicks*. Luzern 1989.
- Louis K. Meisel: *Photorealism. Since 1980*. New York 1993.
- Stephanie Metzger: *Theater und Fiktion. Spielräume des Fiktiven in Inszenierungen der Gegenwart*. Bielefeld 2010.
- Claudia Agnes Müller: *Forschendes Theater. Chancen und Potential im Kontext von Spracherwerb, transkultureller Landeskunde und studentischer Performance*. Berlin 2015.
- Anna Munster/ Geert Lovink: „Theses on Distributed Aesthetics. Or, What a Network is Not“. *The Fibreculture Journal* 7 (2005), <<http://seven.fibreculturejournal.org/fcj-040-theses-on-distributed-aesthetics-or-what-a-network-is-not/>>, (o.A.) (zit. 11.03.2016).
- Anna Opel: „Echt unerbittlich. Wie realistisch sind Sarah Kanes Theaterstücke?“ *Nach dem Film* 2 (2000). <<http://www.nachdemfilm.de/content/echt-unerbittlich>>, 01.12.2000 (zit. 16.03.2016).
- Boris Röhl: *Kunsttheorie des Naturalismus und Realismus. Historische Entwicklung, Terminologie und Definitionen*. Hildesheim 2003.

Sophia Schmidt: *„What’s anything got to do with anything?’ Diskurse des Postmodernen im in yer face theatre*. Münster 2014.

Eberhard Spreng: „Go down Moses’. Verstören, irritieren, Schamgefühle provozieren”. *Deutschlandfunk*. <[http://www.deutschlandfunk.de/go-down-moses-verstoeren-irritieren-schamgefuehle.691.de.html?dram:article\\_id=302352](http://www.deutschlandfunk.de/go-down-moses-verstoeren-irritieren-schamgefuehle.691.de.html?dram:article_id=302352)>, 05.11.2015 (zit. 16.03.2016).

Heinz-Günter Vester: *Soziologie der Postmoderne*. München 1993.

Max Weber: *Wissenschaft als Beruf*. Stuttgart 2010.

Lars Zumbansen: *Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen*. München 2008.