

# SCHLUSS UND AUSBLICK

## DIE VERDRÄNGUNG DES VIRTUELLEN

Zum Ende des 17. Jahrhunderts tritt die Frage nach den virtuellen Kräften im philosophischen Diskurs in den Hintergrund. Dies mag zunächst durch das Bemühen um empirische Erklärungsmodelle motiviert sein, die ohne transzendentale Bezüge auskommen und für die sich die Terminologie des Virtuellen mit ihren religiösen Konnotationen als ungeeignet erweist. Das nachlassende Interesse an virtuellen Kräften lässt sich aber auch auf Entwicklungen in der mathematischen Wahrscheinlichkeitstheorie zurückführen, welche die Diskussion auf die Berechnung von Möglichkeiten lenkt.<sup>1</sup> Eine besondere Rolle in diesem von der Forschung auch als »probabilistische Revolution«<sup>2</sup> diskutierten Zusammenhang spielt Gottfried Wilhelm Leibniz, der sich als Erfinder der Differenzialrechnung auch auf dem Gebiet der Mathematik einen Namen machte. In Leibniz' umfassendem philosophischen Werk finden sich nur noch erstaunlich wenige explizite Bezüge zu virtuellen Kräften.<sup>3</sup> Wenn sie zur Sprache kommen, dann meist in der Diskussion um den Status der Wissenschaft, die Leibniz auf die Existenz von allgemeinen rationalen Grundprinzipien zurückführt, welche wiederum – in einer der typischen Doppelkonstruktionen, wie wir sie bereits bei Descartes und Herder kennengelernt haben – die

1 Ein konziser historischer Überblick über die Entwicklungen der Mathematik und Probabilitätstheorie in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts findet sich bei Anthony J. M. Garrett: The History of Probability Theory. In: Gary J. Erickson/Joshua T. Rychert/C. Ray Smith (Hg.): Maximum Entropy and Bayesian Methods. Boise, Idaho, U.S.A., 1997. Proceedings of the 17th International Workshop on Maximum Entropy and Bayesian Methods of Statistical Analysis. Dordrecht 1998, S. 223–238.

2 Vgl. Lorenz Krüger u. a. (Hg.): The Probabilistic Revolution. 2 Bde. Cambridge u. a. 1987 sowie grundlegend Ian Hacking: The Emergence of Probability. A Philosophical Study of Early Ideas About Probability, Induction and Statistical Inference. Cambridge 1975; Lorraine Daston: Classical Probability in the Enlightenment. Princeton 1988.

3 Vgl. hierzu grundlegend Okolowitz: Virtualität bei G. W. Leibniz, S. 41–121.

Rationalität Gottes widerspiegeln und die zugleich auch ohne Gottesbezug erklärt werden sollen. Leibniz zufolge wird unser Denken durch allgemein gültige wissenschaftliche Grundsätze bestimmt, die *virtuell* vorgegeben sind und auch dann zur Wirkung kommen, wenn sie vom menschlichen Verstand nicht verstanden werden. Was er damit meint, wird in einem Passus aus seinen *Nouveaux essais sur l'entendement humain* (verfasst 1704, veröffentlicht 1765) deutlich, in der er das virtuelle Wissen von Grundsätzen mit dem entymemischen Wahrscheinlichkeitsschluss vergleicht. Bei dieser rhetorischen Beweisführung ist eine der Prämissen eine herrschende Meinung, die in der Schlussfolgerung auf nicht explizite Weise wirksam wird:

Ainsi on emploie ces maximes sans les envisager expressément. Et c'est à peu près comme on a virtuellement dans l'esprit, les propositions supprimées dans les Enthymemes, qu'on laisse à l'écart non seulement au dehors, mais encore dans notre pensée.<sup>4</sup>

So wendet man diese Grundsätze an, ohne sie ausdrücklich ins Auge zu fassen, ungefähr, wie man in den Enthymemen die nicht besonders formulierten Vordersätze potentiell im Geiste besitzt, während man sie nicht nur der äußeren Bezeichnung nach, sondern im Denken selbst beiseite setzt.<sup>5</sup>

Unser Denken, so lässt sich Leibniz hier verstehen, greift in seinem Vollzug auf grundlegende virtuelle Vorstellungen zurück, die wie bei einem entymemischen Schluss jedoch nicht explizit sind und daher einen >blinden Fleck< in der Schlussfolgerung darstellen. Auffällig ist, dass der Übersetzer – kein Gerinnerer als Ernst Cassirer – entscheidend in den Originaltext eingegriffen hat und das französische »virtuellement« hier mit »potentiell« übersetzt.<sup>6</sup> Ähnlich

<sup>4</sup> Gottfried Wilhelm Leibniz: *Nouveaux essais I*, 1; S. 76. Die Seitenzahl nach dem Strichpunkt bezieht sich auf: ders.: *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. In: ders.: *Sämtliche Schriften und Briefe. Reihe 6: Philosophische Schriften. Bd. 6: Nouveaux Essais*. Hg. von der Leibniz-Forschungsstelle der Universität Münster. Berlin 1990, S. 39–527.

<sup>5</sup> Gottfried Wilhelm Leibniz: *Philosophische Werke*. Bd. 3: Neue Abhandlungen über den menschlichen Verstand. Hg. von Artur Buchenau und Ernst Cassirer. Übers. von Ernst Cassirer. Leipzig 1926, hier S. 41. Die Übersetzung erschien zuerst 1915. Zum größeren Kontext dieser Stelle mit Blick auf das Verhältnis von Sentenz und unteren Seelenkräften vgl. Christiane Frey: Kleinformat und Monadologie: Leibniz, Benjamin. In: Matthias Müller/Nils C. Ritter/Pauline Selbig (Hg.): Barock en miniature – Kleine literarische Formen in Barock und Moderne. Berlin/Boston 2020, S. 135–173, hier vor allem S. 135–154.

<sup>6</sup> Vgl. hierzu auch Okolowitz, der die Übersetzung als inkorrekt kritisiert: »Die Übersetzung Cassirers verfährt hier unkritisch und übergeht begriffliche Feinheiten«. Ders.: Virtualität bei G. W. Leibniz, S. 65, Anm. 106.

wie in der Übersetzung von Kants Dissertationsschrift, bei der, wie im ersten Kapitel gezeigt wurde, der Übersetzer Klaus Reich den Bezug zu den virtuellen Kräften verwischt hat, wird auch hier der historische Bezug zu dem jahrhundertelang geführten philosophischen Diskurs über virtuelle Kräfte gekappt. Dabei spricht Leibniz an dieser Stelle ausdrücklich nicht von *potenziellen*, d. h. bloß möglichen, sondern von *virtuellen* »propositions«, die enthymemischen Schlussfolgerungen immer schon eingeschrieben sind und diese in bestimmte Bahnen lenken.

Die angeführte Stelle aus Leibniz' *Nouveaux essais* bringt die Wirkungsweisen des notorisch vor den Augen seiner Betrachter\*innen verschwimmenden ›Prinzipis‹ Virtualität noch einmal auf den Punkt: Die (theoretischen) Vorstellungen, die sich der Mensch über sich und seine Welt macht, werden wie im Beispiel des enthymemischen Schlusses an zentralen Punkten auf bestimmte allgemeine Zusammenhänge – in Leibniz' Worten auf »nicht besonders formulierte Vordersätze« – bezogen, ohne dass diese Bezugnahme bewusst erfolgen würde. Sie werden Leibniz zufolge nicht nur für die Operation der Schlussfolgerung als unwichtig erachtet, sondern darüber hinaus auch »im Denken selbst beiseite [ge]setzt«. Menschliches Denken und jede Form der Theoriebildung, so lässt sich Leibniz' Beobachtung verallgemeinern, schließt immer an bestimmte Vorstellungen an, die als leitende, aber eben nicht beweisbare *virtuelle* Zusammenhänge die Entstehung von neuem Wissen konstitutiv mit modellieren.

Im Zuge der Ausbildung der modernen mathematisch-wissenschaftlichen Wahrscheinlichkeitstheorie rückt die Auseinandersetzung mit Virtualität in den Hintergrund. Diese Entwicklung lässt sich bis in die analytische Philosophie und Sprachphilosophie des 20. Jahrhunderts weiterverfolgen, in denen Fragen nach Modalitäten und Modallogiken in den Fokus des Interesses rücken. Auch in den Literaturwissenschaften dominiert die Sichtweise, dass Literatur eine »Kunst des Möglichen«<sup>7</sup> sei. Hier wurden in den letzten Jahren unter anderem die Beziehungen zwischen »Zählen und Erzählen«,<sup>8</sup> »Literatur und Berechnung«<sup>9</sup> oder »Literatur und Möglichkeiten«<sup>10</sup> untersucht und verschiedene »Figurations of Possibility«<sup>11</sup> in den Blick genommen. Nicht zuletzt

<sup>7</sup> Andreas Kablitz: *Kunst des Möglichen. Theorie der Literatur*. Freiburg i. Br. 2013.

<sup>8</sup> Peter Schnyder: *Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels 1650–1850*. Göttingen 2009.

<sup>9</sup> Campe: *Spiel der Wahrscheinlichkeit. Literatur und Berechnung zwischen Pascal und Kleist*.

<sup>10</sup> Tobias Klauk/Tilmann Köppe: *Literatur und Möglichkeiten*. In: *Scientia Poetica. Jahrbuch für Geschichte der Literatur und der Wissenschaften* 14 (2010), S. 163–204.

<sup>11</sup> Vgl. die aktuelle Forschungskooperation zwischen Anja Lemke (Universität zu Köln) und Niklaus Largier (University of California, Berkeley). URL: <https://ids1.phil-fak.uni-koeln.de/personen/professorenseiten/prof-dr-anja-lemke/forschungsprojekte> (07.07.2023).

hat auch die *possible worlds theory*, die unter anderem von Marie-Laure Ryan, Lubomír Doležel und Thomas Pavel auf die Literaturwissenschaften appliziert wurde, mit ihrer Betrachtung von literarischen Welten als möglichen Welten, die ihren eigenen fiktionalen Gesetzmäßigkeiten unterstehen, die Diskussion der letzten Jahre stark geprägt. Ungeklärt bleibt in allen diesen Ansätzen jedoch, in welchem Verhältnis die beiden Konzepte Virtualität und Möglichkeit zueinanderstehen und welchen theoretischen Mehrwert die Bezugnahme auf Virtualität in Abgrenzung und Ergänzung zur Diskussion von Möglichkeiten bieten kann.

### DIE NEUENTDECKUNG DES VIRTUELLEN DURCH DELEUZE UND SEINE UNTERScheidUNG ZWISCHEN MÖGLICHKEITEN UND VIRTUALITÄT

Einer der wenigen Denker, die sich im 20. Jahrhundert noch einmal intensiv mit dem Phänomen der Virtualität – und dabei vor allem mit der Unterscheidung zwischen dem Möglichen und dem Virtuellen – auseinandergesetzt haben, ist Gilles Deleuze. Deleuze, dessen Beschäftigung mit dem Virtuellen auf seine Auseinandersetzung mit der Philosophie Henri Bergsons in den 1950er Jahren zurückgeht, hat die Virtualität als eine philosophische Kategorie rehabilitiert. In seiner 1968 erschienenen Schrift *Différence et répétition* greift er auf die aristotelische Unterscheidung zwischen *dynamis* und *energeia* zurück: Sie sei problematisch, da sie als Erklärung von offenen Prozessen nicht ausreiche. Die Schwierigkeit bestehe vor allem darin, dass Aristoteles die verschiedenen Ebenen des Möglichen und Virtuellen auf unzulängliche Weise vermischt habe. Zur Präzisierung führt Deleuze daher eine neue, *doppelte* Unterscheidung zwischen dem Möglichen im Verhältnis zum Wirklichen auf der einen Seite und dem Virtuellen im Verhältnis zum Aktuellen auf der anderen Seite ein. Das Besondere am Virtuellen sei, dass es immer schon real existiere, aber noch nicht aktualisiert sei:

Nous avons opposé le virtuel au réel; il faut maintenant corriger cette terminologie, qui ne pouvait pas encore être exacte. Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. *Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel.*<sup>12</sup>

Wir haben das Virtuelle dem Realen gegenübergestellt; diese Terminologie, die noch nicht exakt sein konnte, muß nun korrigiert werden. Das

12 Gilles Deleuze: *Différence et répétition*. Paris 1968, S. 269.

Virtuelle steht nicht dem Realen, sondern bloß dem Aktuellen gegenüber.  
*Das Virtuelle besitzt volle Realität, als Virtuelles.*<sup>13</sup>

Um verschiedene Formen potenzieller Entwicklung voneinander abzugrenzen, gelte es, zwischen den beiden grundlegenden Beziehungsebenen, nämlich dem Verhältnis von Möglichkeit/Realität und dem von Virtualität/Aktualität, zu unterscheiden. Auf der einen Seite gebe es das Denken von Möglichkeiten, das gesellschaftlich etablierten Wahrnehmungskonventionen untersteht. Dieses Denken sei immer auf die uns umgebende Wirklichkeit bezogen, zu der es denkbare Alternativen ermittle, die ihr entgegensezt werden könnten. Diese Alternativen unterscheiden sich von der Wirklichkeit/Realität nur dadurch, dass sie (noch) nicht realisiert sind. Auf der anderen Seite stünden die virtuellen Kräfte, die uns als real existierende Kräfte und Potenzen immer schon umgeben, jedoch (noch) nicht aktualisiert sind. Während das Mögliche Deleuze zufolge dem Realen gegenübersteht, da es in Auseinandersetzung mit und Abgrenzung vom Realen entwickelt wird, sind die virtuellen Kräfte im Verhältnis zu ihrer Aktualisierung zu betrachten. Möglichkeiten, so Deleuze, sind irreale, aber auf die Realität bezogen; virtuelle Kräfte hingegen real, dafür jedoch (noch) nicht aktualisiert.

Einer der wichtigsten Unterschiede zwischen den beiden Begriffspaaren Realität/Möglichkeit und Virtualität/Aktualität betrifft ihr jeweiliges Verhältnis zueinander. Das Verhältnis zwischen Möglichkeit und Realität sei als ein »Abbildverhältnis« zu betrachten, als Prozess einer Übersetzung von A nach B, ohne dass das zu übersetzende Phänomen selbst dabei verändert würde. Den Übersetzungsprozess von Virtualität in Aktualität habe man sich hingegen als die *Lösung eines Problems* vorzustellen. Anders als die Möglichkeiten, die der Realität strukturell ähneln, ähnle die unter Bezugnahme auf Virtualität entstehende Lösung dem ursprünglichen Problem nicht mehr. An die Stelle des Abbildungsprozesses trete hier eine Entwicklung, die man sich als prozessual und projektiv vorzustellen habe, ein Prozess, in dessen Verwirklichung etwas genuin Neues entstehe. Ein zweiter wichtiger Punkt betrifft die verschiedenen zeitlichen Beziehungen zwischen den beiden Begriffspaaren: Während das Mögliche zeitlich *nach* dem Wirklichen gebildet werde, sei das Virtuelle zeitlich *vor* seiner Überführung in Aktualität anzusiedeln. Das Virtuelle gehe der Wirklichkeitskonstitution somit ontologisch voraus.

Deleuzes erklärtes Ziel ist es, eine Philosophie des Werdens zu entwerfen, die das Sein seiner »Werdensvergessenheit« entreißt und stattdessen wieder in seiner kontinuierlichen Weiterentwicklung begreift. Um den bestehenden Konventionen des Denkens zu entkommen und sich der von ihm postulierten

13 Deleuze: Differenz und Wiederholung, S. 264.

grundlegenden Mannigfaltigkeit des Seins wieder zu öffnen, müsse die Philosophie selbst schöpferisch werden und sich dem Virtuellen in besonderer Weise zuwenden, so wie dies in der Kunst geschehe. In einem seiner späten Bücher zu Francis Bacon, *Logique de la sensation* (1981), erklärt er:

En art, et en peinture comme en musique, il ne s'agit pas de reproduire ou d'inventer des formes, mais de capter des forces. C'est même par là qu'aucun art n'est figuratif. La célèbre formule de Klee »non pas rendre le visible, mais rendre visible« ne signifie pas autre chose.<sup>14</sup>

In der Kunst und in der Malerei wie in der Musik geht es nicht um Reproduktion oder Erfindung von Formen, sondern um das Einfangen von Kräften. Eben dadurch ist keine Kunst figurativ. Klees berühmte Formulierung »Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar« bedeutet nichts anderes.<sup>15</sup>

Kunst, so Deleuzes Hoffnung, könne neue und andersartige virtuelle Kräftekonstellationen »einfangen« und jenseits hergebrachter Wahrnehmungskonventionen (doch noch) zur Darstellung bringen. Eben weil Kunstwerke Konzepte, Perzepte und Affekte aufgrund ihrer verschieden gearteten medialen und materiellen Eigenlogiken auf eine andere Art synthetisieren, entstünden andere »Affizierungsbahnen«, sodass ein Teil der virtuellen Präsenzen oder »präindividuellen Singularitäten«,<sup>16</sup> die unseren etablierten Wahrnehmungs- und Denkgewohnheiten ver stellt sind, den Rezipient\*innen eines Kunstwerks erfahrbar werden. In seinem gemeinsam mit Félix Guattari verfassten Text *Qu'est-ce que la philosophie* (dt. *Was ist Philosophie?*) aus dem Jahr 1991 werden Kunstwerke daher auch als »Empfindungskomplex[e]«<sup>17</sup> oder »Empfindungswesen«<sup>18</sup> bezeichnet, die im Rahmen ihrer (autonomen) Formprozesse bisher Ungesehenes und Ungedachtes jenseits epistemischer Vorannahmen hervorbringen können.

Wie man sich das genau vorzustellen habe, hat Deleuze in seiner Bacon-Studie und seinen beiden Kino-Büchern entfaltet.<sup>19</sup> Sein Verdienst ist es, in diesen Analysen das Vermögen der Kunst, epistemische Konfigurationen zu

14 Gilles Deleuze: Francis Bacon. *Logique de la sensation*. Paris 2002, S. 57.

15 Gilles Deleuze: Francis Bacon. *Logik der Sensation*. Bd. 1. Übers. von Joseph Vogl. München 1995, S. 39.

16 Deleuze: Differenz und Wiederholung, S. 348.

17 Gilles Deleuze/Félix Guattari: *Was ist Philosophie?* Übers. von Bernd Schwibs und Joseph Vogl. Frankfurt a. M. 1996, S. 192.

18 Ebd., S. 193.

19 Vgl. Gilles Deleuze: *Cinéma 1. L'image-mouvement*. Paris 1983; ders.: *Cinéma 2. L'image-temps*. Paris 1985; ders.: Francis Bacon. *Logique de la sensation*.

hinterfragen und aufzubrechen, sehr deutlich herausgearbeitet und dabei die Virtualität erneut auf die Agenda geistes-, kultur-, und medienwissenschaftlicher Untersuchungen gesetzt zu haben.<sup>20</sup> Deleuzes Ansatz greift in meinen Augen jedoch dort zu kurz, wo er das Mögliche auf der Basis von theoretischen Überlegungen strikt vom Virtuellen unterscheidet und die Kunst einseitig auf die Erkundung des Virtuellen festlegen will.

## DIE DOPPELTE BEZOGENHEIT DER KUNST

Die vorliegende Arbeit hat einen anderen Weg eingeschlagen. Anstatt Deleuzes analytische Unterscheidung zwischen dem Möglichen und dem Virtuellen vorauszusetzen, habe ich die Geschichte des Virtuellen bis zu Aristoteles zurückverfolgt und in verschiedenen historischen Konfigurationen nachgezeichnet. Diese historische Analyse hat gezeigt, dass sowohl in der Auseinandersetzung um *virtuelle Kräfte* als auch in der Herstellung von *virtuellen Räumen* und *virtuellen Welten* immer auch Fragen nach dem Möglichen mitverhandelt werden. Schon bei Aristoteles beinhaltet die *dynamis* die Kategorie der Möglichkeit, selbst wenn er sie im Zusammenhang seiner ontologischen Überlegungen zu Potenzialität und Aktualität im Einzelnen nicht weiter verhandelt. Auch die *virtuellen Räume*, die in den Meditationspraktiken von Ignatius und Teresa entstehen und deren Genealogien in dieser Arbeit über die philosophischen Bestimmungen von Descartes, Locke und Hume bis in die Literatur der Romantik und die Psychoanalyse weiterfolgt wurden, erschließen immer mögliche Dynamiken der Psyche. Allerdings weisen sie – wie bei Freud besonders gut zu beobachten – eine Tendenz auf, diese Dynamiken nicht mehr als nur mögliche, sondern als allgemein verbindliche psychische Gesetzmäßigkeiten festzuschreiben. Dagegen verändern die *virtuellen Welten*, die besonders in der Literatur ab dem 18. Jahrhundert entstehen, nicht mehr nur einzelne Merkmale der dargestellten Welt, sondern bringen aufgrund ihrer verstärkten Ausrichtung auf ihre eigenen Binnenlogiken, wie anhand der *Werther*-Lektüre gezeigt wurde, oftmals in sich kohärente *virtuelle Welten* hervor, die sich weniger der Wiedergabe der Realität als vielmehr der Hervorbringung von neuen Strukturen verpflichten. In diesem Sinne steht beispielsweise auch der »Möglichkeitssinn«, dessen Erkundung in Robert Musils *Mann ohne Eigenschaften* im Zentrum steht, der Konzeption des Virtuellen in vielem näher als einem Möglichkeitsdenken im Sinne von denkbaren Alternativen – geht es Musil doch vor allem darum, sich dem Unbestimmbaren und Eigenschaftslosen in Denk- und Wahrnehmungsprozessen wieder zu öffnen.

<sup>20</sup> Vgl. exemplarisch Peter Gente/Peter Weibel (Hg.): Deleuze und die Künste. Frankfurt a. M. 2007; Friedrich Balke/Marc Rölli (Hg.): Philosophie und Nicht-Philosophie. Gilles Deleuze – Aktuelle Diskussionen. Bielefeld 2011.

Da sich die beiden Ebenen des Möglichen und Virtuellen in keiner der untersuchten Konfigurationen eindeutig voneinander abgrenzen lassen und gerade für die moderne Literatur Formen einer experimentell-prozessualen Hervorbringung von Texten dominant werden, lässt sich zwar feststellen, dass die Literatur in der Moderne oftmals engere Beziehungen zur Erkundung des Virtuellen unterhält, als das in früheren, stärker auf Mimesiskonzepte bezogenen Herangehensweisen der Fall war. Dennoch scheint es mir nicht zielführend, die (moderne) Kunst einseitig auf das Wahrnehmbarmachen von virtuellen Kräften zu verpflichten. In literarischen Texten – und dies ließe sich auf Kunst im Allgemeinen ausweiten – wird in der Regel vielmehr beides erkundet: sowohl Möglichkeiten als auch virtuelle Kräftedynamiken. Meist stehen diese zwei Verfahren nicht im Widerspruch zueinander, sondern werden auf verschiedene Weisen miteinander verschränkt und erweisen sich als komplementär: Gerade in dieser doppelten Bezogenheit auf Möglichkeiten und Virtualität entfaltet Kunst ihre besondere Wirksamkeit.

Literarische Werke schließen immer an die jeweiligen aktuellen gesellschaftlichen, kulturellen, sozialen, politischen und epistemischen Grundlagen an und gehen dabei unter anderem auch ihren möglichen Fortentwicklungen in die Zukunft nach. Sie erlauben es, alternative Wege in ihren möglichen Verlaufsformen zu durchdenken, kontextabhängige Antworten zu real existierenden gesellschaftlichen Zusammenhängen zu generieren und dabei sehr konkrete Aussagen über potenzielle Entwicklungen zu treffen.<sup>21</sup> Anders als die (analytische) Philosophie, die – besonders in ihren modallogischen Spielarten – zumeist von Kontexten zu abstrahieren sucht und darauf abzielt, universell gültige Aussagen zu Möglichkeiten und Wahrscheinlichkeiten zu formulieren, hält die Literatur gewöhnlich spezifischere Antworten auf bestimmte Entwicklungs dynamiken bereit. Aufgrund ihrer besonderen Kontextbezogenheit kann sie daher auch als eine ›Wahrscheinlichkeitsberechnung im Sozialen‹ bezeichnet werden.

Doch obgleich sowohl die Erkundung von möglichen Entwicklungen als auch die Konstruktion von Alternativen immer auf eine reale Gesellschaft bezogen sind und Literatur das auf die Wahrscheinlichkeit bezogene Mögliche erschließt, entstehen in vielen literarischen Texten zugleich genuin neue und zum Teil auch nicht intendierte Perspektiven und Lösungen, die sich nicht allein auf die Entfaltung von Möglichkeiten zurückführen lassen. Hier kommt das Register der Virtualität ins Spiel. Fiktionale Welten lassen sich gerade dann als *virtuelle Welten* bezeichnen, wenn sie ›Lösungen‹ hervorbringen, die

<sup>21</sup> Siehe hierzu zuletzt auch Karin Kukkonen: Probability Designs. Literature and Predictive Processing. New York 2020. An diesem Punkt wird auch der Unterschied vorliegender Arbeit zu Studien wie etwa der von Emmanuel Alloa deutlich: ders.: Das durchscheinende Bild. Konturen einer medialen Phänomenologie. Zürich 2011.

epistemische Konfigurationen und deren Strukturen selbst mitverändern: »Virtuell sind [...] die Möglichkeiten, die dafür sorgen, dass in ereignishaften Aktualisierungen bisher Unmögliches möglich und bisher Mögliches unmöglich werden kann.«<sup>22</sup>

Selbst wenn das Mögliche sich nicht eindeutig vom Virtuellen unterscheiden lässt, sollte die Differenz zwischen beiden Registern dennoch nicht eingeblendet werden und die Ebene des Virtuellen nicht zugunsten einer ausschließlichen Fokussierung auf das Mögliche in Vergessenheit geraten: Möglichkeiten sind immer auf eine bestimmte epistemische Konfiguration bezogen und lassen sich nur innerhalb dieser Konfiguration überhaupt als verschiedene Möglichkeiten denken. Das Virtuelle ist demgegenüber eine Ebene tiefer anzusetzen. Virtualität betrifft, wie schon bei Leibniz zu sehen, immer die (unsichtbaren) epistemischen Vorannahmen selbst – in der Sprache des Programmierens die ›Codes‹, die einer bestimmten (epistemischen) Konfiguration zugrunde liegen und die Entstehung von auf sie bezogenen Möglichkeiten erst in Gang bringen.

## STEUERUNG UND SYNCHRONISATION MENSCHLICHER WAHRNEHMUNG UND IMAGINATION

Die vorliegende Arbeit hat die heuristisch gewählten Leitvorstellungen »Seele«, »Psyche« und »Stimmung« als virtuelle Modelle in den Blick genommen. Auf der Basis von jüngeren Modelltheorien wurden Modelle dabei als Übergangs- oder Scheinobjekte beschrieben, auf die immer dann zurückgegriffen wird, wenn Zusammenhänge geschaffen werden sollen, die sich ohne das Modell kaum herstellen ließen. Anders als beispielsweise Symbole erweisen sich virtuelle Modelle aufgrund ihrer prinzipiellen Operationalisierbarkeit für Prozesse der Wissenskonstitution als besonders geeignet. Sie bieten ein bewegliches ›Grundgerüst‹, entlang dessen sich die potenziell unendlichen Möglichkeiten zur Wissenskonstitution organisieren und auf bestimmte zentral gesetzte Zusammenhänge fokussieren lassen. Aufgrund ihrer relationalen Offenheit verfügen sie zugleich über eine große Flexibilität, sodass oftmals auch neu gewonnene Erkenntnisse in ein bestehendes Modell integriert werden können.

Anders als beim Modell »Seele«, das zentral auf Gott und das Jenseits bezogen ist, rückt im Modell »Psyche« der Mensch selbst ins Zentrum. Während in den philosophischen Diskussionen der Antike und des Mittelalters die Seelenvermögen zwar hierarchisch angeordnet wurden, doch zeitliche Entwicklungen keinen Eingang in die räumliche Modellierung fanden, können im zeiträumlichen Modell »Psyche« die möglichen Kräftedynamiken im Inneren

22 Bauer/Ernst: Diagrammatik, S. 172.

des Menschen auf neue Art und Weise vorgestellt und erschlossen werden. Im Modell »Stimmung« verlagert sich diese Ausrichtung auf die Erforschung des Zusammenspiels zwischen den immer komplexeren gesellschaftlichen Dynamiken und der Wahrnehmung von neu aufkommenden Gefühlen und Emotionen. Das Modell »Stimmung« lenkt den Blick nicht mehr auf das Innere des Menschen, sondern auf die zahlreichen Wechselwirkungen zwischen dem Außen und Innen, zwischen gesellschaftlichen Dynamiken und subjektiven Gefühlen. Dabei kommen den Modellen »Seele« und »Psyche« weit mehr wissenskonstituierende und -strukturierende Funktionen zu als dem Modell »Stimmung«, das eher darauf zielt, veraltete Wissensbestände zu verabschieden. Mit der Umstellung auf das Stimmungsmodell kann auf die an ihre Grenzen stoßende Vermögenspsychologie und die ihr zugehörigen Affektlisten verzichtet werden, bei deren Erstellung meist nur eine geringe Zahl von Emotionen anerkannt und über Jahrhunderte hinweg festgeschrieben wurden. An ihre Stelle tritt mit der Stimmung ein dynamischeres und offeneres Modell, das die Erschließung von zahlreichen neuen Gefühlsdynamiken in den Mittelpunkt rückt. Ähnlich wie die Modelle »Seele« und »Psyche« ist auch das Modell »Stimmung« dabei auf die Synchronisation von Wahrnehmungs- und Imaginationsleistungen ausgerichtet, wie bereits die Anlehnung des Modells an musikalische Vorstellungen der harmonischen ›Stimmigkeit‹ und des ›Zusammen-Stimmens‹ deutlich macht.<sup>23</sup>

Lässt man die verschiedenen Modelle und die Diskussionen, die sie begleiten, noch einmal Revue passieren, so fällt auf, dass sowohl der philosophische Diskurs um Virtualität als auch die religiösen und literarischen Praktiken im Umgang mit noch nicht erschlossenen Kräften und Kräftedynamiken selbst kontinuierlich um Fragen der Wahrnehmung und Imagination sowie um deren Steuerungs- und Synchronisationsmöglichkeiten kreisen. Wenn die *phantasia* bis in die Frühe Neuzeit hinein als ein problematisches Vermögen angesehen wurde, so liegt das vor allem daran, dass man nicht wusste, wie sie zu bändigen sei. Die frühneuzeitlichen Meditationspraktiken, die Ignatius mit seinen *Exerzitien* entwickelt, befähigen die Übenden zu einer bewussten Lenkung ihrer Wahrnehmungen und Imaginationen. Die dabei entstehenden Körper- und Kulturtechniken bereiten den Boden für eine schöpferisch-spielerische Handhabung der Imagination, der ein Jahrhundert später auch die theoretische Aufwertung der Einbildungskraft folgen wird. Die Übenden der *Exerzitien* befanden sich in einem Spannungsfeld von Selbstdisziplinierung und Selbstermächtigung, die ihre Subjektkonstitution von Anfang an begleitete. Eine der vielen Besonderheiten an Teresas *Moradas* hingegen ist es, dass sie den Ordensschwestern die alleinige Verantwortung für ihre spirituelle Selbstsorge

23 Vgl. Welsh: Nerven – Saiten – Stimmung, S. 113–129.

zuschreibt, die auf eine weitgehend ungebundene und freie Weise erfolgen soll. Die verschiedenen Räume der »inneren Burg« folgen keinem festen Plan und können nach eigenem Gutdünken durchschritten werden. In den *Moradas* wird damit bereits ein knappes Jahrhundert vor Descartes, mit dem man die Geschichte der modernen Subjektkonstitution meist beginnen lässt, zum ersten Mal ein virtueller psychischer Subjektinnenraum konstituiert. Anders als im Fall von Descartes' rationalistischer Konzeption ist dieser Innenraum als ein innerer Freiraum konzipiert, den man mithilfe von praktischer Selbstübung erreichen kann und gegen jede Form der Fremdsteuierung zu verteidigen habe. Demgegenüber ist der nur kurze Zeit später entstehende moderne Roman ein Medium, das um einiges leichter zu handhaben ist. Die Leser\*innen nehmen im Vergleich zu den Praktizierenden der *Exerzitien* und zu Terebras sich auf ihre inneren Räume besinnenden Ordensschwestern eine passivere Rolle ein. Indem die Romanlektüre die Leser\*innen von der Verantwortung entbindet, ihre *phantasia* selbst in bestimmte Richtungen zu lenken, nimmt sie ihnen einen großen Teil der Arbeit und Mühe ab, die es kostet, sich in eine völlig selbstständig vorgestellte Welt hineinzuversetzen. Die Lenkung der Imagination wird nun an den (noch immer meist männlichen) Autor delegiert, den man mit Blick auf die *Exerzitien* als eine Art modernen »Direktor« bezeichnen könnte, der die Imaginationsprozesse der Leser\*innen in bestimmte Bahnen lenkt.

Vom Aufkommen einer sich auf die Erkundung von neuen Möglichkeitshorizonten ausrichtenden (realistischen) Literatur über das Medium Film bis hin zu technikbasierten virtuellen Welten lässt sich eine kontinuierliche Steigerung und Intensivierung der medialen Strategien zur Erzeugung von Immersion beobachten, was häufig mit einer zunehmenden Passivität der Rezipient\*innen in Zusammenhang gebracht wurde.<sup>24</sup> Denn je umfassender und raffinierter die medialen Strategien, je überzeugender die entstehenden virtuellen Welten, desto weniger Eigenbeteiligung wird den Leser\*innen, Zuschauer\*innen, Nutzer\*innen abverlangt. Das Spiel zwischen Eigenermächtigung und Disziplinierung wird seit dem 18. Jahrhundert meist von einer ästhetischen Lust am Eintauchen in fiktionale Welten überlagert, die – wie die zur gleichen Zeit geführten Diskussionen um ästhetisches Spiel und ästhetische Autonomie suggerieren – von handlungsgebundenen Kontexten abgetrennt wird. Zugleich prägen sich jedoch auch neue Formen einer *affektiven Kommunikation* aus, die, wie am Beispiel von Goethes *Werther* gezeigt wurde, die Leser\*innen auch aktiv an der Erschließung von neuen Gefühlen beteiligt. Das Lesen literarischer Texte avanciert damit, ähnlich wie auch von Herder in

24 Eine kritische Diskussion dieser Passivitätsthese findet sich bei Dawid Kasprowicz: Der Körper auf Tauchstation. Zu einer Wissensgeschichte der Immersion. Baden-Baden 2019, S. 27–44 und S. 71–158.

seinen Überlegungen zum »lebendigen Lesen« als einer Praxis des »Innewerdens« beschrieben, zu einer sozialen Praxis, deren Ziel weniger die *persuasio* als vielmehr die *pervasio* ist: Die Fähigkeit, sich von verschiedenen Stimmungen durchdringen zu lassen, um bisher unbekannte Affektdynamiken zu erschließen.

Die Ausbildung von *virtuellen Räumen* und *virtuellen Welten* bietet die Möglichkeit, Sinneserfahrungen in einem virtuellen Modus zu erleben. Körper- und Medientechniken, die zur Selbstaffirmerung genutzt werden (können), lösen die ›reale‹ Erfahrung zunehmend ab und stellen dadurch Verfahren für eine imaginative Steuerung der eigenen Selbstkonstitution bereit. Besonders im Zeitalter ubiquitärer medialer Technologien wird die menschliche Wahrnehmung immer stärker von medienbasierten Sinneseindrücken beeinflusst – eine Entwicklung, die von Denkern wie Jean Baudrillard oder Paul Virilio in den 1980er und 1990er Jahren als ›Verlust des Realen‹ beschrieben wurde.<sup>25</sup> Da uns jedoch eine medienunabhängige Realität nicht zugänglich ist – wenn es sie denn gibt – und das, was jeweils als ›das Reale‹ wahrgenommen wird, ebenfalls kontinuierlicher Veränderung untersteht, sind diese Zwischenrufe, ähnlich wie die Warnungen vor vorangegangen medialen Erneuerungen wie beispielsweise dem Roman oder dem Kino, auch wieder verhallt. Dem Warnruf vor einer totalen Immersion und Fremdsteuerung ließe sich zudem mit der Tatsache begegnen, dass gerade die aktuellen computerbasierten *virtual realities* ihren Nutzer\*innen wieder zahlreiche Möglichkeiten zur selbstständigen Herstellung von Spielwelten und zur Interaktion mit anderen Spieler\*innen bereitstellen.

Dass der Virtualität in ihren digitalen Spielarten im 21. Jahrhundert noch einmal eine ganz andere Bedeutung zukommt und sie unsere künftigen Lebenswelten – man denke nur an die Pläne von *Facebook*, mit *Metaverse* einen kollektiven virtuellen Raum zu erschaffen – in zunehmendem Maße beeinflussen wird, ist offensichtlich. Welche epistemischen und gesellschaftlichen Veränderungen die digitalen Entwicklungen nach sich ziehen, auf deren Grundlage sich mithilfe von mathematischen Codes eine bisher unbekannte Vielzahl von neuen virtuellen Modellen herstellen und auf ihre Tauglichkeit testen lassen, ist bisher noch kaum auszumachen. Auch die Frage, welche Rolle der Kunst in den veränderten gesellschaftlichen Formationen des 21. Jahrhunderts zukommen wird, ist schwerlich zu beantworten. Die jüngeren technologischen Entwicklungen, die im Silicon Valley und anderen globalen Technologiezentren vorangetrieben werden, machen jedoch deutlich, dass die Reflexion über Virtualität nicht fallen gelassen, sondern vielmehr wieder ausgeweitet werden sollte. Die Bedeutung und Funktionen von Virtualität zu verstehen, ist

<sup>25</sup> Vgl. Jean Baudrillard: *Simulacres et simulation*. Paris 1981; Paul Virilio: *L'horizon négatif. Essai de dromoscopie*. Paris 1984.

angesichts der aktuell vorherrschenden Verengung des Virtualitätsbegriffs auf das Digitale notwendiger denn je.<sup>26</sup> Die vorliegenden ›Bausteine‹ zu einer Geschichte der Virtualität verstehen sich als ein Beitrag, um eine solche breitere Auseinandersetzung mit dem Virtuellen in den verschiedenen Medien und Künsten anzuregen.

<sup>26</sup> Für kritische Stimmen hierzu siehe Jaron Lanier: *Virtuelle Realität – Ein Gespräch mit Adam Heilbrun*. In: ders.: *Wenn Träume erwachsen werden. Ein Blick auf das digitale Zeitalter. Essays und Interviews 1984–2014*. Übers. von Friedrich Pflüger u. a. Hamburg 2015, S. 41–71; Adrian Daub: *Was das Valley Denken nennt. Über die Ideologie der Techbranche*. Übers. von Stephan Gebauer. Berlin 2020.

