



© Oliver Husain

Isla Santa Maria 3D

Oliver Husain

2016, 3D, Farbe, 18 Minuten, Englisch. **Produktion** Oliver Husain. **Produktionsfirma** Oliver Husain (Toronto, Kanada). **In Auftrag gegeben von** Images Festival and Gallery TPW, Toronto. **Regie, Buch** Oliver Husain. **Kamera** Iris Ng. **Production Design** Oliver Husain. **Kostüm** Stuart Farndell. **Maske** Buzz Buzz. **Ton** Michelle Irving. **Musik** Michelle Irving. **Sound Design** Michelle Irving. **Schnitt** Oliver Husain. **Mit** Liz Peterson (Dr. Hologramm), Naishi Wang (Konquistador).

Kontakt: oliver@husain.de

Die Isla Santa Maria ist – wenn man dem Mythos Glauben schenkt – eine Insel, die aus dem Wrack des Nachbaus eines der Schiffe Christopher Columbus' entstand, der für die World's Columbian Exposition 1893 in Chicago angefertigt wurde. Ausgehend von diesem Mythos verknüpft *Isla Santa Maria 3D* zwei historische Ereignisse, die die Art, wie wir die Welt sehen, neu ordneten: Columbus' brutales koloniales Vermächtnis und die Entwicklung perspektivischer Zeichnung und stereoskopischer Bilder. Die Figuren, die den Film bevölkern – ein tanzender Konquistador, ein als schwebendes Hologramm erscheinendes Orakel, eine Gruppe Repräsentant*innen eines fremden Planeten und eine Gruppe viktorianischer Müßiggänger*innen am Strand – sind aus der Zeit gerissen, hinein in eine non-lineare Erzählung, in der sich Geschichte, Wahrheit und Fantasie zu einer Neuerfindung der Zukunft vermengen.

Eine Karte der Welt ohne Utopia: Oliver Husains *Isla Santa Maria 3D*

Als Filmemacher und Installationskünstler (das Wort multidisziplinär verblasst im Vergleich) ist Oliver Husain ein vollendeter Geschichtenerzähler und visueller Denker. Husain studierte in Deutschland Film und Medienkunst, bevor er 2006 nach Toronto zog. Obwohl ganz verschieden in der Ausführung, teilen seine vielen Projekte das Interesse an Geschichte und Geographie und sind in ihren erfindungsreich gebauten filmischen Untersuchungen des scheinbar Profanen ineinander gebaut wie verschachtelte Puppen. Seine Arbeit könnte als skulpturales Filmschaffen oder expanded cinema beschrieben werden. Alle Projekte Husains zeichnen sich durch außergewöhnlichen Esprit und Performativität aus. Tatsächlich macht Husain schon seit langem auf die eine oder andere Weise dreidimensionale Filme; an verschiedenen Punkten haben sich in seinem Werk Leinwände bewegt, wurden Hüte aufgesetzt und hat das Publikum als Projektionsfläche gedient. Der Künstler spielt mit Tiefe und Raum in Werken wie *Rushes for Five Hats* (2007), bei dem Performer*innen/Zuschauer*innen sich in der vordersten Sitzreihe große Hüte aufsetzen und so die Seherfahrung für die anderen blockieren und verzerren. In *Purpled Promises* (2009) bewegt sich die Leinwand selber auf den*die Zuschauer*in zu, während sich die Kamera in sirupartigen Bewegungen samtene Vorhänge in Meeresfarben nähert und eine Serie von Enthüllungen zeigt: ein Martini oder bunte Ballons zum Beispiel. *Isla Santa Maria 3D* (2016) ist der erste stereoskopische Film (umgangssprachlich als 3D-Film bekannt) des Künstlers, der von der Galerie TPW, Images Festival und Western Front in Auftrag gegeben und in der Galerie TPW in Toronto uraufgeführt wurde. In *Isla Santa Maria 3D* sind die Betrachtungspunkte fixiert, begrenzt durch die Technologie der 3D-Brillen. Außer dem Film bewegt sich nichts in der Galerie.

Der Film ist eine Geschichte von Bewegungs- und Projektionstechnologien. Zentraler Punkt ist die Reproduktion der Santa Maria, des Flaggschiffs von Columbus' erster Atlantiküberquerung. Columbus' Santa Maria strandete am Weihnachtstag 1492 vor Haitis Küste auf einer Sandbank und sank am Tag darauf. 400 Jahre später, 1893, wurde für die Weltausstellung von Chicago eine Nachbildung der Santa Maria erstellt. Diese sank zwar nicht, wurde aber nach der Weltausstellung jahrelang im Chicago-Becken der Verrottung preisgegeben. In der Eingangsszene des Films bewegt sich ein Konquistador langsam am Ufer eines Gewässers, die Choreographie an der Bewegung eines Teleskops orientiert. Weiße Stangen in den Händen der tanzenden Gestalt orientieren sich ständig neu, um sowohl den Körper des Konquistadors wie die ihn umgebende Geographie im Raum festzulegen. Diese sich bewegende Geometrie markiert auch das Verhältnis zwischen Leinwand und Zuschauer*in, ein Umstand, der ansonsten nicht immer sichtbar wird. Später im Film erscheint unser Konquistador wieder, nun mit Kreisen, die Leonardos Vermessung des Menschen in Erinnerung rufen. Die Vielzahl der Kreise wiederholt die Form eines Teleskops, der*die Zuschauer*in an der Spitze, der Tänzer am Steuer (die Schiffsmetaphern sind zahlreich). Der narrative Höhepunkt erfolgt in Form einer von einer gewissen Dr. Hologramm (das projizierte Bild einer Frau in viktorianischen Gewändern) gehaltenen Rede vor einer Gruppe von wild kostümierten „Repräsentant*innen“. Die Szene wurde im Keller der Art Gallery of Ontario gedreht, inmitten der Thompson-Sammlung von Schiffsmodellen, welche, neben anderen berühmten Schiffen, einige Modelle enthält, die von Gefangenen des Napoleonischen Kriegs gemacht wurden. Zwischen diesen aufgeladenen Miniaturen

schließt Dr. Hologramm, dass die Gruppe versammelt sei, weil sich ihre Welt in der Krise befinde, dass sie an „Sorgen, Verzweiflung, Desillusionierung und Enttäuschung“ leiden, ein Zustand, der allen bekannt sein dürfte, die Erfahrung mit dem Leben im 21. Jahrhundert gesammelt haben.

Mein Titel nimmt Anleihe an Oscar Wildes Essay *The Soul of Man Under Socialism* (Der Sozialismus und die Seele des Menschen), den Dr. Hologramm in Husains Film zitiert. Wilde schreibt: „Eine Weltkarte, in der das Land Utopia nicht verzeichnet ist, verdient keinen Blick, denn sie lässt die eine Küste aus, wo die Menschheit ewig landen wird. Und wenn die Menschheit da angelangt ist, hält sie Umschau nach einem bessern Land und richtet die Segel dahin. *Der Fortschritt ist die Verwirklichung von Utopien.*“ Wilde beschreibt die stetig wachsenden (und oft utopischen) Träume der imperialen Expansion mit einer – besonders in 19. Jahrhundert verbreiteten – Mischung aus Geringschätzung und Möglichkeit. In einer gewaltsamen Unkenntnis von indigenen Kulturen wurden utopische Projekte häufig auf dem Gebiet einer Kolonie gedacht, die als *terra nullius* für die Neuerfindung eines Europas dienen sollte, das ständig im Verfall gewähnt wurde. Dass Utopie auf die Kosten von jemandem oder etwas anderem geht, bleibt Husain nicht verborgen. Wie von ihm im Film dargelegt, sind die historischen Narrative von Kolonialismus und stereoskopischer Fotografie (der technische Vorläufer des 3D-Films) miteinander verknüpft und sich gegenseitig verstärkend; die stereoskopischen Bilder dienten des Erlebens anderer Länder und der Kommunikation von kolonialem Bestreben (utopischem und anderweitigem). Husain nutzt diese Trope der Replikation (des Schiffs, des Bildes, der kolonialen Siedlung) als ein strukturierendes Element des Films. Dennoch schreibt der Tonfall nichts vor; die Galerie wird zum Raum der Möglichkeit, nicht der Bildung.

Husain bemerkt, dass 3D-Film sowie die ihm vorangegangenen Stereoskope einen einzigen idealen Standpunkt haben, von dem alle anderen divergieren und den er als König*innen-Standpunkt bezeichnet. Wie wir aus der Kunstgeschichte wissen, korrespondiert der Aufstieg der Tradition der fixen Betrachterperspektive in der europäischen Kunst mit einem schnell wachsenden Wunsch, neu erobertes Land zu „sehen“ – denn die Ansicht war privilegierter modus operandi von Inbesitznahme und Eigentümerschaft. Nach der fixen Betrachterperspektive gestaltete Abbildungen situieren den*die Beobachter*in/Zuschauer*in außerhalb des Bildes und betonen die Objektivität und Realität des Abgebildeten. Später stellte sich die Fotografie in den Dienst dieses Bildes der Realität, setzt die fixe Betrachterperspektive fort und wiederholt die Vorstellung für ein zentrales, rationales Subjekt, dem diese Bilder dargeboten werden.

In seinem epischen Roman *Gegen den Tag* (eine von Husains vielen Quellen) beschreibt Thomas Pynchon eine fantastische Landkarte folgendermaßen:

„Das Problem liegt in der Projektion. Der Urheber des Itinerars [der Karte] hat sich die Erde nicht nur als dreidimensionale Kugel, sondern, darüber hinausgehend, als imaginäre Fläche vorgestellt, und die optischen Vorrichtungen für deren irgendwann erfolgende Projektion auf die zweidimensionale Seite erwiesen sich in der Tat als sehr vertrackt.“

Die von Pynchon angeführte Äquivalenz zwischen der bekannten Dreidimensionalität unserer Erde und der einer imaginären Fläche

passt auch in Bezug auf Husains Interesse an der Weltausstellung und Technologien des Sehens und ihre Verbindung zur Kolonialgeschichte. Weltausstellungen waren ergiebige Orte der Projektion von kolonialen Ambitionen und globalem Kapital, in denen Bilder und dreidimensionale Modelle als Währung für beide dienten. Wie uns Dr. Hologramm erinnert: „Die Nachbildung der Santa Maria wurde zur Feier des Imperialismus erbaut, ihr Ende als ein weicher Sitzplatz für Vögel kann als Umkehrung ihrer ursprünglichen Intention gesehen werden.“ Fotografie sowie Weltausstellungen dokumentierten und zelebrierten imperiale Expansion. Teile der Weltausstellung von Chicago waren den neuesten fotografischen Technologien und „exotischen“ Nachbildungen weit entfernter Länder gewidmet – „Klein-Ägypten“ war nur eines der Bekannteren. Fotografie, Ausstellung und Replikation waren und sind noch verfangen im Dienst von Geschichten des Imperialismus und technologischem Determinismus.

Im Gespräch beschrieb Husain das Medium des 3D-Films als etwas, in dem das Scheitern immer schon angelegt ist, sprich, ein unbändig hoffnungsvolles Medium. In dieser Hinsicht schließt Husain sich einer langen Tradition von Avantgarde-Künstler*innen an, darunter Marcel Duchamp und Robert Breer, deren Interesse an den philosophischen Spielzeugen des 19. Jahrhunderts über die Versuchsanstalt und das Messegelände hinausweist und sie in die Räume von Galerien überführt. Der Begriff „philosophisches Spielzeug“ bezieht sich im Allgemeinen auf eine Gruppe von Objekten und Vorrichtungen, die Mitte des 19. Jahrhunderts populär wurden. Das vielleicht berühmteste ist eine Erfindung zum stereoskopischen Zeichnen und Sehen von Sir Charles Wheatstone, die später von Sir Oliver Wendell Holmes bekannt gemacht wurde. Nach den gleichen optischen Prinzipien wie 3D-Kino funktionierend, wurden diese Geräte als Objekte der Freizeitunterhaltung sehr geschätzt und so zum Ort intensiver wissenschaftlicher und philosophischer Spekulation. Wie Jonathan Crary darlegte, bildeten diese Geräte auch den Fokus eines epistemologischen Dramas, das sich über weite Teile des 19. Jahrhunderts abspielte, als frühere Theorien von Subjektivität umgestürzt wurden. Diese Geräte, ähnlich wie später das 3D-Kino, legten die inneren Vorgänge des binokularen Sehens offen und verschafften der Idee Form, dass die menschliche Erfahrung der äußeren Realität das Resultat einer Reihe von physiologischen Vorgängen ist. Wie Marcel Duchamp es später ausdrückte: nun „konnte man das Sehen anschauen“.

Duchamp und Breer sowie der sowjetische Avantgarde-Filmemacher Sergej Eisenstein experimentierten alle mit den Möglichkeiten des 3D-Kinos. Zwei Kunstwerke Duchamps (*Rotary Demisphere* und *Discs Bearing Spirals*) dienten als experimentelle Unternehmung für das Interesse des Künstlers am 3D-Film. Lange als Medium mit einem Brecht'schen politischen Potential gesehen (obwohl wir eher sein kommerzielles Scheitern kennen), ist das 3D-Kino das philosophische Spielzeug des 20. Jahrhunderts und wurde gerade erst durch die Abenteuer der virtuellen und erweiterten Realität abgelöst. Ich würde Husain aber keinen Gefallen erweisen, wenn ich seine Arbeit mit 3D-Film fein säuberlich in diese kunsthistorische Entwicklungsschiene einsortieren würde. Anders als Breers und Duchamps formale Abstraktionen oder Eisensteins offenkundig präskriptives politisches Projekt, nutzt Husain die Technik, um eine Form von narrativer Abstraktion zu schaffen. Die Narration von *Isla Santa Maria 3D* ist collagenartig in der Anleihe von Worten sowie in der Replikation von Bildern. Mit dem unverwechselbaren Geräusch eines Diaprojektors drehen sich Dias durch die Hologramm-Kugel

und lassen Projektionstechnologien aufeinanderprallen. Die sich bewegenden Dias sind eingebettet in Rahmungen, die häufig zur Dekoration von Carte-de-Visite-Fotografien und stereographischen Postkarten benutzt wurden. In einer anderen Szene sehen wir die Darsteller*innen im Jahr 1893: ein Picknick am Strand, und damit man nicht zu denken beginnt, es handle sich um ein weiteres Replikat, werden ihre historischen Gewänder von Anachronismen unterbrochen: wunderliche weiße Augenbrauen, ein Plastikkegel um den Hals eines Hundes. Eine Stimme liest aus der *Columbian Ode*, einem von Harriet Monroe geschriebenen Lied, das vom Komitee der Weltausstellung 1893 in Auftrag gegeben wurde. Während verschiedene Figuren eine Auswahl von Betrachtungsgeräten zur Hand nehmen, verbinden sich die Stimmen der Gruppe am Strand zu einem Chor, um die Ode zu singen und einen kleinen Teil der geschäftigen Geräuschkulisse der Messe zu rekonstruieren.

In Sergej Eisensteins Essay von 1947 *Über den Raumfilm*, seinem letzten Filmessay vor seinem Tod, stellte er Mutmaßungen über die Zukunft des Kinos an, kartographiert immersive Techniken in der Geschichte des Theaters durch die Erfindung von Raumfilm (eine frühe Iteration von 3D-Film). Er vergleicht die von ihm so genannten zwei „Partner“ der Performance – Schauspieler*innen (Produzent*innen) und Zuschauer*innen (Konsument*innen) – mit den sich überkreuzenden Räumen Fiktion und Realität. Die Überbrückung der Erfahrung zwischen Schauspieler*in und Zuschauer*in wird zum Mittel der Vereinigung von Fiktion und Realität. Eisenstein führt eine lange Liste von Techniken auf, mit denen diese Vereinigung zu erreichen versucht wurde und verortet ihren Höhepunkt in der sowjetischen Erfindung des Raumfilms. Er beschreibt diese Theatergeschichte als eine, in der „die ‚tatsächliche Realität‘ ‚physisch‘ in erfundene Szenen und Situationen stürzt.“ Husains eigenes Werk folgt einem ähnlichen Verlauf. Wie oben angeführt, werden in seinen Filmen häufig Techniken der physischen und digitalen Manipulationen mit demselben Ziel der Immersion und Duplikation erforscht. Hierin liegt der Unterschied zwischen diesem Film und vielen von Husains früheren Werken. In *Isla Santa Maria 3D* ist das Bild geschlossener und die Technologie umfassend. Wie ist also diese neue Oberfläche, die Glätte von Husains kinematographischer Komposition zu beurteilen? Judith Halberstam hat Scheitern als „Grammatik der Möglichkeit“ beschrieben und zeigt damit den Wert der Erforschung der radikalen Möglichkeiten an, die den Narrativen von technologischem oder persönlichem Scheitern innewohnen. Ähnlich fragen Husains Repräsentant*innen in dem Raum mit den Schiffswracks: „Wie sollen wir diese Schiffswracks bewohnen, diese Unternehmungen, mit denen wir zurückgelassen werden... seht ihr den Funken des Potentials in dieser neuen Form der Nachbildung?“ Wie Eisenstein (und vielleicht Husain) es wollten, hat das Eindringen der Realität in erfundene Geschichten gewaltiges Potential.

Durch Husains wilde Meditation über die Geschichte der Technologie können wir selber unsere Komplizenschaft in der Konstruktion von Blick und Macht prüfen. Wie der 3D-Film selbst, erforscht Husains Narration Scheitern und Möglichkeit, Zukunft und Geschichte, basierend auf der Form der Nachbildung als treibende Kraft, die nicht nur in der Form des Schiffs gefunden werden kann, sondern auch in den hunderten von stereoskopischen Bildern, die im 19. Jahrhundert zirkulierten, und die weit verstreuten Rekonstruktionen, die in Chicagos Vergnügungspark „White City“ ihr Zuhause fanden. Das Replikat steht für Erinnerung und Vorstellungskraft gleichermaßen, eine Dichotomie, die auf wunderbare Weise im

Gegenstand von Film und Fotografie reproduziert wird, Medien, die mit ihrer eigenen Zeitlichkeit immer in einem Spannungsfeld stehen. In vollendeter Zukunft und einfacher Vergangenheit spekuliert Husains Film über die Zukunft und Vergangenheit mit gleicher Hingabe und verbindet eine fantastische Erzählung mit den politischen Implikationen seines Mediums.

Emily Doucet: „A Map of the World Without Utopia: Oliver Husain’s Isla Santa Maria 3D“, in: Border Crossings, Volume 35, Nr. 4, Issue No. 140, 2016.

Übersetzung von Annette Lingg

Oliver Husain lebt und arbeitet als Künstler und Filmmacher in Toronto, Kanada. Seine Filme und Videos waren international in Einzel- und Gruppenausstellungen sowie auf zahlreichen internationalen Filmfestivals und in Screenings zu sehen.

Filme (Auswahl)

1999: *Ron & Leo* (13 Min.). 2002: *Q* (16 Min.). 2005: *Swivel* (15 Min.), *Shrivel* (8 Min.), *Squiggle* (22 Min.). 2007: *Rushes for Five Hats* (13 Min.). 2008: *Mount Shasta* (8 Min.). 2009: *Purpled Promises* (8 Min.). 2012: *Item Number* (15 Min.). 2013: *Parade* (11 Min.). 2016: *Isla Santa Maria 3D*.