

Reh

VR-Erfahrung zur Trauer um überfahrene Tiere in *On the Road* (2019)

Jiha Jeon

Mein Virtual-Reality-Kunstwerk *On the Road* (2019) ist nicht nur ein immersives Mahnmal und eine Beileidsbekundung für auf der Straße getötete Tiere, sondern fordert uns auch dazu auf, unsere Wahrnehmung gegenüber diesen Spezies zu schärfen und unser gemeinsames Miteinander neu zu überdenken. Thematisiert werden komplexe Dynamiken, die die Überschneidung zwischen wilden Tieren und künstlich geschaffenen Umgebungen behandeln.

Die Kompositionen sind vor dem eindringlichen Hintergrund einer dunklen Nacht platziert, in der die Grenzen zwischen Greifbarem und Spektralem verschwimmen. Die dunkle Nacht, präsentiert als Leinwand für Begegnungen mit geisterhaften Wesen, dient als Metapher für die menschliche Verletzlichkeit in Anwesenheit ungezügelter Natur. Mein Anliegen ist, dass durch das Eintauchen in die VR-Anwendung mit Hilfe der ruhigen Umgebung, des sternklaren Himmels und ohne die Beleuchtung mit künstlichem Licht ein Gefühl der Gelassenheit erzeugt wird, das mit einer unterschwelligen Furcht vor der menschlichen Wehrlosigkeit gegenüber der Natur kontrastiert.

Die Zuschauer*innen erleben eine Virtual-Reality-Erfahrung und finden sich an einer Straßenkreuzung im Wald wieder. Die Umgebungsgeräusche dieses virtuellen Waldes vermitteln, dass dieser voller Leben ist und ergänzen die immersive Erfahrung durch weitere Sinneseindrücke. Das Rascheln der Blätter, das Zirpen eines Insekts und das leise Geräusch von Autos in der Ferne bilden eine akustische Kulisse, die an einen echten Wald neben einer Straße erinnert. Beim Umherschauen entfaltet sich die Szene: Verschiedene wilde Tiere – wie Rehe, Schlangen, Hasen – erscheinen allmählich und kommen einzeln näher. Wenn sich die virtuellen Tiere den Betrachter*innen nähern, erzeugt ihr von Kerzen ersetzter Kopf einen flackernden Glanz. In dieser Begegnung erhellt sich die Umgebung allmählich und schafft eine »übernatürliche« Atmosphäre, die sich zunehmend verstärkt, je mehr Tiere aus verschiedenen Richtungen hinzukommen.

Die unbefestigten Flächen, bedeckt von der unnachgiebigen Umklammerung des Asphalts, werden zum Hintergrund für eine Erzählung, die sich im Zwischenraum zwischen der Natur des Tierreichs und von Menschen gestalteten Umgebungen entfaltet. Die Straßen, symbolisch definiert durch menschliche Regeln und Vorschriften, bilden einen krassen Kontrast zu den angeborenen Instinkten und Verhaltensweisen der Tiere. Diese kreuzen Wege, ohne Verständnis für die künstliche Grenzen, und halten sich nicht an die von Menschen entwickelten Verkehrsregeln. Das Ergebnis ist mitunter das tragische Phänomen des Wildunfalls, eine Konsequenz der Diskrepanz zwischen den Bedürfnissen an menschliche und tierliche Umgebungen.

Die virtuellen Tiere bewegen sich auf eine Weise, die die charakteristischen Bewegungen ihrer realen Vorbilder authentisch widerspiegeln. Durch diese »lebens-echte« Simulation wird das Publikum dazu angeregt, die Identität eines jeden Tieres anhand der nuancierten und präzise replizierten Bewegungen zu erkennen, obwohl die Köpfe der virtuellen Tiere durch flackernde Kerzen ersetzt wurden. Die dadurch geschaffenen virtuellen Kreaturen bewegen sich geisterhaft ohne hörbare Bewegungsgeräusche, ihre Anwesenheit wird allein durch das Wiegen ihrer kerzenbe-leuchteten Formen in der virtuellen Brise kommuniziert.

In der visuellen Darstellung stellt die Substitution der Tierköpfe durch Kerzen metaphorisch eine vielschichtige Erzählung von Verlust und Anonymität dar, die über bloße ästhetische Symbolik hinausgeht und die kollektiven Auswirkungen von Wildunfällen einfängt. Die flackernde Flamme oben auf der Kerze repräsentiert nicht nur die prekäre Situation der Tiere, sondern verkörpert auch die vergängliche und verwundbare Existenz in diesem Kontext.

Die Zuschauer*innen betreten die nächtliche Straße mit dem Aufsetzen einer VR-Brille. Die zuerst herrschende Stille wird nur durch leise Umgebungsgeräusche und die visuelle Poesie der virtuellen Kreaturen durchbrochen. In ihren Bewegungen nähern sie sich den Zuschauer*innen, aber sie wollen ihnen nicht zu nahe kommen, sie fordern sie nicht zu Handlungen auf und sie tun ihnen nichts – sie umgeben sie einfach. Sie zeigen keine Aggression gegenüber den Menschen, sondern ermöglichen es ihnen, ihre Wahrnehmung neu zu überdenken.

Letztendlich schafft *On the Road* eine Atmosphäre, die zum Nachdenken anregen soll, indem die VR-Anwendung virtuelle Tierdarstellungen und Bewegungen innerhalb konstruierter virtueller Landschaften einsetzt und die Überschneidung von durch den Menschen geschaffenen Infrastrukturen mit auferlegten Vorschriften und der Natur des Tierreichs vor dem Hintergrund nächtlicher Straßen erforscht. Die symbolische Darstellung der Köpfe der Tiere als Kerzen dient als Übertragungsmittel für die umfassenderen Auswirkungen von Wildunfällen. Diese, kombiniert mit den Bewegungen dieser virtuellen Kreaturen ohne explizite Aufforderungen oder feindseliges Verhalten, animieren die Zuschauer*innen dazu, ihre Wahrnehmung von diesen Wesen neu zu bewerten. Das VR Kunstwerk erinnert nicht

nur an die im Straßenverkehr getöteten Tiere, sondern fördert auch ein tieferes Verständnis für unsere Verbundenheit mit der Welt.

Abbildung 1a-1b: On the Road



Abbildung 2: On the Road

