

10. Kunst durch Störung – Störung durch Kunst

Im Rahmen der Auseinandersetzung mit dem multimodalen Materialkorporus wird deutlich, dass die Künstler:innen häufig dokumentarische Materialien heranziehen, um die interaktiven Environments auf deren Basis künstlerisch zu gestalten. Jene müssen zuvor gesammelt oder produziert werden, was insofern paradox erscheint, als dass die Dokumente im Rahmen der künstlerischen Gestaltung wiederum verfremdet und abstrahiert werden. Um sich diesem Phänomen anzunähern und sich an einer Erklärung zu versuchen, will sich das Folgende zunächst dem Gegenstück der leicht modifizierten, verfremdeten Gestaltung von virtuellen Räumen in künstlerischen Environments widmen. Jener ›vollkommenen‹ virtuellen Realität nämlich, welche durch ihre fotorealistische Optik und ihre interaktiven wie immersiven Eigenschaften die ganzheitliche Inkorporation der Rezipierenden erlaubt. Diese Form des, wie Oliver Grau es bezeichnet, »totalen Bildwerkes«¹ lässt sich nicht mehr von der physikalischen Umwelt unterscheiden und erscheint folglich gleichermaßen ›real‹ und präsent.² Damit einher geht die »Verdrängung der Wahrnehmung der physikalischen Realität«.³ Verstärkt wird dieser Realismus-Effekt, wenn das virtuelle Environment durch multimodale Adressierungen des Wahrnehmungsapparats mit mehreren (und auch den niederen) Sinnen erfahren werden kann, also beispielsweise auch haptische

1 Grau 2018.

2 Eine solche vollkommene virtuelle Realität ist derzeit, trotz ambitionierter Entwicklungen im Bereich Interfacetechnologie, noch nicht möglich. Der immersive Eindruck, ein virtuelles Szenario sei real, kann indes bereits entstehen. Das liegt darin begründet, dass es den Rezipierenden ein Leichtes ist, Fehler auszugleichen bzw. Brüche innerhalb der Wahrnehmung, die physische Präsenz von schweren Headsets o.ä. für die Dauer der virtuellen Erfahrung auszublenden.

3 Rupert-Kruse 2018, S. 80.

oder olfaktorische Qualitäten aufweist. Je mehr sich diesem Ideal der vollkommenen Immersion durch multimodale Interfaceensembles angenähert wird, desto transparenter wird also das Medium und damit der Akt der medialen Vermittlung als solcher. Das ist insbesondere dann relevant, wenn es sich bei der virtuellen Umwelt um eine künstlerische Arbeit handelt, die als solche nicht mehr distanziert, sondern als aktuelle Realität erfahren wird.

Ein Kunstwerk besteht nach Husserls phänomenologischer Bildtheorie notwendigerweise aus mehreren Elementen: dem Bildträger (Leinwand), dem Bildobjekt (das repräsentierte Objekt) und dem Bildsujet (das abgebildete Objekt).⁴ Der Bildträger beziehungsweise die Materialität und Medialität des Werkes muss daher stets simultan zu dessen Inhalt – also dem Bildobjekt und -sujet – wahrnehmbar sein. Geht die Materialität in der Wahrnehmung verloren und löst sich die Differenz zwischen Bild und Kontext auf, geht (im Sinne der Semiotik) der Zeichen- und Verweischarakter verloren. Kunst und Realität können dann nicht mehr voneinander differenziert werden und keine (kritische) Reflexion ist mehr möglich. Oliver Grau kritisiert aus diesem Grund die Anwendung von Virtual Reality insbesondere im Rahmen der Kunst und beruft sich dabei auf das Distanzparadigma, welches seit dem 18. Jahrhundert als konstitutive Voraussetzung für die reflexive Kunst- und Naturerfahrung gelte.⁵ In seiner 2003 erschienenen Monographie *Virtual Art: From Illusion to Immersion* schreibt er: »However, being enveloped in a cocoon of images imposes profound limitations on the ability for critical detachment, a decisive hallmark of modern thoughts that has always played a central role in experience of and reflections on art.«⁶ Und weiter: »When actually immersed in a high-resolution, 360° illusion space, it is only with great difficulty that an observer can maintain any distance from the work or objectify it. It is well-nigh impossible to perceive it as an autonomous aesthetic object.«⁷ Die vollkommene multimodale und interaktive virtuelle Realität ist im Sinne dieser Auslegung nicht Kunst. Die grundlegenden Fragen, die in Anbetracht eines wachsenden Interesses an Virtual Reality Projekten seitens der

4 Vgl. Husserl, Edmund (2006 [1904]): Phantasie und Bildbewusstsein. Text nach Husserliana, Bd. XXIII. Herausgegeben von Eduard Marbach, Hamburg: Felix Meiner Verlag GmbH, S. 19.

5 Vgl. Grau 2018, S. 39.

6 Grau 2003, S. 201-202.

7 Ebd., S. 202.

Künstler:innen und Rezipient:innen und vor dem Hintergrund des spezifischen Materialkorpus dieser Untersuchung gestellt werden müssen, lauten daher: Wie kann ein immersives virtuelles Environment, das sich durch interfacetechnologiebedingte multimodale Integration (die Verschmelzung von Informationen verschiedener Sinnesorgane) und Mimesis auszeichnet, überhaupt Kunst sein? Und weiterführend: Wie unterscheidet es sich von anderen Formen der VR-Nutzung, wie sie in populären Gaming-Kontexten oder Simulationen angestrebt werden? Diese Fragen beschreiben die aktuelle Herausforderung, mit welcher museale Institutionen angesichts digitaler Kunst konfrontiert sind, und streift jene Krise des Dokumentarischen, die wiederholt proklamiert wird.

In Rückbezug auf Husserl benötigt Kunst eine kontextualisierende Rahmung beziehungsweise distanzierende Maßnahmen und Verfremdungseffekte, um als solche wahrgenommen und kritisch reflektiert werden zu können.⁸ Ein Ansatz, virtuelle Realitäten zu ästhetisieren, ist deshalb, den intermodalen Konsistenzabgleich (vgl. Kapitel 1 zur Perzeptuellen Multimodalität) aktiv zu stören, also Irritationsmomente in die sensomotorische Rezeption zu integrieren, um Differenz Erfahrungen herzustellen. Die künstlerischen Verfremdungseffekte, Interpretationen und Abstraktionen, die die Künstler:innen in den multimodalen Medieninstallationen einsetzen, funktionieren als solche Momente der Störung, die trotz einer gesamtsinnlichen Adressierung und immersiven Involvierung in die virtuelle Welt jene Distanz herstellen, welche notwendig für die Rezeption und Reflexion der Arbeiten ist.

Sollen sich nun immersive Interfaces und Medien zu ästhetischen und künstlerischen Technologien entwickeln, müssen zukünftige Inhalte und Anwendungen eine Differenzwahrnehmung evozieren. Für die Architekten medialer Sinneserfahrungen eröffnet sich folglich die Möglichkeit, neuartige intersemiotische Texturen und Materialien, d.h. sensuell (und intellektuell) herausfordernde Bedeutungsnetzwerke, zu entwickeln und zu etablieren, welche so nicht in der physikalischen Realität zu finden sind, aber dennoch wahrgenommen werden können.⁹

Damit eine Virtual Reality als solche erkannt und reflektiert werden kann, braucht es Verfremdungseffekte innerhalb der simulierten Welt. Derartige Momente der Störung sind in allen vier multimodalen Kunstbeispielen

8 Vgl. Rupert-Kruse 2018, S. 96.

9 Ebd., S. 95-96.

angelegt und offenbaren sich in einer sensorischen Irritation, Erweiterung oder Verfremdung. *Osmose* von Char Davies arbeitet mit einem vertikal ausgerichteten, in mehrfacher Hinsicht durchlässigen Raum und einem daran angepassten Modus schwebender Fortbewegung, der sich grundlegend von den menschlichen Körpertechniken unterscheidet. In *Inside Tumucumaque* werden die penibel zusammengetragenen (fotorealistischen) Daten über das Regenwaldschutzgebiet beispielsweise durch weichzeichnende Aquarelltechnik optisch verfremdet. Der stete Perspektivwechsel in andere Tiere und deren Sinnesmodalitäten irritiert zudem die multimodalen Gewohnheiten und verweist auf die generelle Gemachtheit des Environments. Bei *ITEOTA* wird ebenfalls mit unterschiedlichen sensorischen Perspektiven gearbeitet, um den Teilnehmer:innen die Möglichkeit zur Reflexion der eigenen Sensorik zu bieten. Außerdem werden künstlerisch gestaltete Interfaces eingesetzt, die sich nicht mehr unbemerkt mit dem Körper verbinden. Eine solche kreative Betonung der Schnittstellen entspricht der Strategie, die Oliver Grau angesichts des Dilemmas vorschlägt. Statt innerhalb der virtuellen Welt, animiert Grau dazu, »reflektionsfördernde Markierungen« an den technologischen Zugangsmedien zu setzen.¹⁰ teamLab kreiert in *Au-delà des limites* schließlich einen Moment der Störung durch die verstärkte Teilhabe der Besucher:innen an der Gestaltung der Szenerie. Nicht nur werden eigens gestaltete Figuren in die virtuelle Welt eingespeist, auch reagieren die Szenerie und ihre Akteure unmittelbar auf die pure körperliche Präsenz und jede Handlung der Rezipierenden (die Bewegungen dieser werden von virtuellen Wesen gespiegelt, virtuelle Wasserläufe teilen sich um die Rezipierendenkörper usw.). Zugleich als Schöpfer:in und Rezipient:in der virtuellen Welt zu fungieren, dient hier nicht nur der multimodalen Interaktion und Kommunikation, sondern ist auch als Moment ästhetischer Störung zu verstehen.

Wenn Rupert-Kruse schließt, dass es »die Arbeit an der *intermodalen ästhetischen Differenz* sein [wird], die aus der virtuellen Realität [...] ein mediales Gesamtkunstwerk macht (oder machen wird)«¹¹, so unterstreicht er die Bedeutung von gezielt integrierten Wahrnehmungsbrüchen innerhalb virtueller Environments, die eine Distanz zum Erlebten herstellen und auf diese Weise eine Reflexion des künstlerischen Projekts erst ermöglichen. Es ist

¹⁰ Grau 2018, S. 34.

¹¹ Rupert-Kruse 2018, S. 96.

evident, dass derartige Brüche in der Integration neuartiger Sinnesmodalitäten, die das menschliche Wahrnehmungsspektrum erweitern und überschreiten, angelegt sind. Kurz: Gezielte Störungen sind das Alleinstellungsmerkmal künstlerischer virtueller Realitäten. Diese Störungen lassen sich auf Ebene der Wahrnehmung integrieren und finden insbesondere in jenen Arbeiten statt, die sich mit der menschlichen Sinneswahrnehmung und deren Erweiterung beschäftigen.

Nun kann ein Bruch innerhalb einer virtuellen Erfahrung auch deshalb zustande kommen, da diese technologisch (noch) nicht gänzlich ausgereift ist und die Rezipient:innen sie deshalb nicht für ›real‹ halten. Es irritieren kleinste Fehler in der Graphik, ein physisch präsent, weil klobiges oder schweres Interface oder eine verspätete Reaktion der virtuellen Welt auf eine Handlung der Interagierenden. Entsprechend ist ein distanzierendes Moment durch die junge Medientechnologie ohnehin gegeben und es bräuchte die obengenannten Strategien nicht. Andersherum sind die Rezipient:innen in der Lage, Fehler und Einschränkungen einer Virtual Reality auszugleichen und für ein immersiveres Erleben aktiv auszublenen. Entsprechend muss sich die gezielt integrierte Störung von technisch bedingten Mängeln unterscheiden und abgrenzen. Dies geschieht, indem Körpertechniken und Wahrnehmungsmuster irritiert werden, z.B. durch neue Bewegungsmechanismen bei *Osmose*, einer alternativen sinnlichen Perspektive auf die aktuelle Umgebung bei *ITEOTA* oder durch die Referenz auf kunsthistorische Vorfahren (Forschungsquarelle) bei *Inside Tumucumaque* – es braucht eine Art der Störung, welche auch durch unterbewusstes Ausblenden nicht behoben werden kann und will.

