

4. VR als (queere) Interventionen

Affekttheoretischer Zugang

In diesem Kapitel werde ich herausarbeiten, dass und wie einige VR-Produktionen queere Potentiale produktiv machen. Die Projektnamen sind daher zentral in den einzelnen Unterkapiteln aufgeführt und bilden so einen kleinen Bruch zur bisherigen Gliederungsstruktur des Buches. Dies hebt die besondere Bedeutung der drei Projekte für intersektionale queere Potentiale hervor. Meine These ist, dass diese Potentiale insbesondere durch medienästhetische Verschränkungen temporaler Aspekte und Dimensionen des Medienhandelns hergestellt werden. Dies geht, wie im Folgenden aufgezeigt wird, mit einer medialen Fokussierung auf das Erzeugen relationaler, unangenehmer und unbequemer Wahrnehmungs- und Erfahrungsmodalitäten einher.

Die drei hier analysierten Projekte verwirklichen unbequeme Erfahrungen auf unterschiedliche Weise: Das Unbequeme in *ALTERATION* (2016) entsteht aufgrund der multiplen Blickfelder, der bewusst eingesetzten Des/Orientierung und einer Dissonanz zwischen den Wahrnehmungsweisen in der VR auf der einen und in der physischen Welt auf der anderen Seite. In *LET THIS BE A WARNING* (2017) wird unangenehme Erfahrung produktiv gemacht, indem eine eindeutige Adressierung der Rezipierenden als unwillkommener Eindringling auf einem Planeten Schwarzer Personen erfolgt. *MY BODY IS NOT YOUR BODY* (2019) thematisiert wiederum sowohl somatisch als auch thematisch unbequeme Diskriminierungserfahrungen und den Umgang mit diesen. Alle drei Projekte nutzen dabei unterschiedliche Ausgangspunkte: Die Erfahrung des Kontrollverlusts über den eigenen Körper/das eigene Sein, die Erfahrung als privilegierte*r, aber unwillkommene*r Voyeur*in und des Spürbar-Machens dessen, sowie die Erfahrung als Marginalisierte*r und den (empowernden) Umgang mit Diskriminierungserfahrungen. Die Projekte zielen damit auf die Induktion unbequemer Erfahrungen via VR ab und machen das Unbequeme *spürbar* – sie stellen dadurch eine Intervention in den Mainstream-Diskurs um VR hinsichtlich des gemütlichen Einfühlens dar. Obgleich es sich in diesem Kapitel um fiktional narrative Projekte handelt, die weniger über das Diskursfeld ›VR ist eine Empathie-Maschine‹ vermarktet werden, scheint sich in diesen Projekten, die sich allesamt dem Potential des Fiktionalen oder zumindest

der Fiktionalisierung zuwenden, mehr kritisch empathisches Potential zu entfalten, als in den dokumentarisch anmutenden Projekten in Kapitel drei. Empathie, oder vielmehr, wie im vorherigen Kapitel bereits thematisiert, kritische Empathie entfaltet sich in den Untersuchungsgegenständen dieser Sektion vielmehr in anderen, unbequemen VR-Erfahrungen: In Störungen, die wiederum eine kritische Selbstreflexion ermöglichen, ja, nahelegen. In diesem Sinne wird gezeigt und im Anschluss an verschiedene queere (Affekt-)Theorien ausgeführt, dass schlechte Gefühle/*bad feelings* in Hinblick auf Empathie ein bedeutendes Potential insbesondere, aber nicht nur, für marginalisierte Gruppen darstellen können. Ein solches queeres Potential kristallisiert sich in den drei Beispielen in Momenten der Des/Orientierung und in Figuren entgrenzter körperlicher Wahrnehmung im Sinne Sara Ahmeds sowie darüber hinaus in den *bad feelings*, in den Affekten und im mit ihnen zusammenhängenden unbequemen Werden.

Nachdem im Kapitel zuvor VR in Anbetracht der Frage nach Empathie analysiert wurde, soll nun gezeigt werden, dass es sinnvoll ist, diese Beobachtungen um eine affekttheoretische Ebene zu erweitern, und nach den medial ausgelösten und zirkulierenden Affekten und Gefühlen zu fragen. Das Kapitel ist somit in gewisser Weise auch ein Gegenentwurf zum vorherigen Kapitel, indem die hierarchisierende, doxische Empathie, die insbesondere in VR-Projekten in Zusammenarbeit mit großen Technologie-Unternehmen aufzufinden ist, im Folgenden dekonstruiert wird. Empathie kann in diesem Kapitel demnach sehr wohl verortet werden, jedoch als kritische Empathie, die zudem, wie in Kapitel drei geschildert, nicht das Ziel und Endstadium ist, sondern vielmehr ein temporärer Moment, der zu Veränderung und Solidarität führen kann. Dazu werden VR-Projekte analysiert, die von den angesprochenen marginalisierten Personen selbst produziert werden, weil sie – wie ich argumentieren werde – Reflexionsweisen auslösen, die sich von jenen der zuletzt besprochenen Beispiele auf bestimmende Weise unterscheiden. In diesen Projekten wird demnach entweder die antinormative Perspektive als Ausgangspunkt gewählt oder die *weiße* normative Position unbequem und kritisch reflektiert. Die von mir herausgearbeiteten und sich entfaltenden queeren Potentiale intensivieren sich zudem über die Projekte hinweg vermehrt.

4.1 Orientierungen-Affekte

Im Vergleich zur zuvor thematisierten (queeren) Phänomenologie in Kapitel 2.3 entfernen sich Affekttheorien von der Idee einer Verortung von Emotionen und Empfindungen in distinkten, stabilen, individuellen oder biographischen Subjektfiguren. Während phänomenologische Ansätze eher von einer Dezentrierung des Subjekts und der Untrennbarkeit von Subjekt und Objekt ausgehen, lösen sich diese Konzepte in den Affekttheorien vielmehr auf. Sara Ahmed beschreibt in ihrem phä-

nomenologischen Ansatz beispielsweise, dass wir ein Objekt wahrnehmen als etwas, das Integrität »hat« und im Raum »ist«, nur indem es diesen Raum okkupiert (vgl. Ahmed 2006: 54; Chen 2012: 209). Das heißt, die Art und Weise, wie der Raum miteinander bewohnt wird, kann die Grenzen zwischen den Bewohner*innen des Raumes auflösen. Insbesondere die (menschliche) Haut kann dabei verbinden ebenso wie abgrenzen. Ahmed arbeitet hier mit der These Maurice Merleau-Pontys, dass sensorisches Wahrnehmen wahrnehmende und wahrgenommene Objekte miteinander verbindet; auf diese Weise ist laut Ahmed meine Haut als verbindende Fläche gedacht gleichzeitig auch die Haut der Welt. Wenn diese Interkorporalität jedoch weitergedacht wird, scheint es, dass Ahmed immer noch eine vorgelagerte Integrität des Körpers sowie der Objekte, über die sie schreibt, voraussetzt, die zu einer Ausklammerung jener Dynamik führt, die es ihr erst ermöglicht, das eine gegenüber dem anderen zu positionieren (vgl. Chen 2012: 209). Der analytische Fokus sollte aus einer affekttheoretischen Perspektive hingegen mehr auf dem Dazwischen, auf den Relationen liegen, statt auf den Dingen »an sich« im Ist-Zustand. Affekttheoretiker*in Mel Y. Chen schließt an vergleichbare Positionen an und denkt von hier aus weiter:

Ahmed is talking mainly about the perception of integrity; but I wonder what happens when percepts are to some degree bypassed, for instance, by the air itself. When physically copresent with others, I ingest them. There is nothing fanciful about this. I am ingesting their exhaled air, their sloughed skin, and the skin of the tables, chairs, and carpet of our shared room. (ebd.)

Während sich Ahmed hauptsächlich auf die Wahrnehmung von Integrität fokussiert, fragt Chen danach, was passiert, wenn Wahrnehmungsobjekte in ihrem Objektstatus zu einem gewissen Grad umgangen werden, indem sie – zumeist visuell – für Menschen nicht wahrnehmbar sind, zum Beispiel die Luft.¹ Wenn ich physisch kopräsent mit anderen (Dingen) bin, nehme ich sie gleichzeitig auf, ich stehe – beispielsweise auch mit Hilfe der Luft – in einer Relation zu ihnen. Ahmeds Analyse nimmt die Unbelebtheit eines Tisches als Referenzpunkt für die Orientierung eines (menschlichen) Lebens, in dem der Tisch nach den Wünschen der Besitzer*in oder Nutzer*in bewegt wird. Chen fragt nun, wie sich diese Analyse verändern würde, wenn die Grenzen zwischen belebt und unbelebt kollabieren und das menschliche Wesen weniger zentriert wird,

1 Wenngleich Luft durchaus durch andere Sinne wahrnehmbar ist, zeigt sich hier auch, dass die Theoretisierung von Sinnen/Wahrnehmung oftmals hierarchisiert ist, indem der visuelle Sinn, also das Sehen, insgesamt am dominantesten ist.

when we move beyond the exclusionary zone made up of the perceptual operands of phenomenology. The affective relations I have with a couch are not made out of a predicted script and are received as no different from those with animate beings [...]. (ebd.)

Auf eine ähnliche Weise möchte ich im Folgenden fragen, was passiert, wenn die VR-Erfahrung als instabile, relationale Situation begriffen wird, bei der die Grenzen zwischen Subjekten und Objekten kollabieren, und bei der ebenfalls affektive Relationen zirkulieren, die die verschiedenen Akteur*innen – ohne klare Binaritäten – verbinden. Statt von einem vorherbestimmten Skript der Rezeption auszugehen, ist auch die VR-Erfahrung belebt und von dynamischen Relationen geprägt. Insofern möchte ich vorschlagen, die Relationalität zu fokussieren, statt von einer Integrität, einem essenziellen Ist-Zustand der Objekte auszugehen. Diese Überlegungen schließen an Kapitel zwei an, sollen hier aber insbesondere um die Wirkmacht, die Performativität und die konstitutive Rolle von Affekten erweitert werden. Die Entwicklung meiner affekttheoretisch informierten Perspektive und meiner Positionen möchte ich anschließend an die diskutierten Theoreme der *Affect Studies* gezielt anhand der Analyse der drei VR-Projekte vollziehen. Dazu sollen hier zunächst einige entsprechende Affekttheorien insbesondere von Sara Ahmed und Brian Massumi vertieft werden.

Ahmed thematisiert mit ihrem Ansatz unter anderem Orientierungen, die mit Haut und Berührungen in Verbindung stehen. Orientierungen sind laut Ahmed mitunter taktil begründet und beinhalten *mehr als eine* Hautoberfläche: Subjekte und Objekte berühren sich gegenseitig (vgl. 2006: 54). Wird nun weitergehend nach der Rolle von Affekten im gedanklichen Dreieck aus Subjekt, Objekt und (takti-ler) Berührung gefragt, sind Affekte ebenfalls ein verbindendes Element. Anders gesagt ist eine Berührung zwischen Objekt und Subjekt nicht nur taktil, sondern auch affektiv und hat eine orientierende Funktion. Die Art und Weise, wie ich affiziert werde, kann meine Relation zu anderen Objekten/Subjekten beeinflussen und darüber auch des/orientieren. Es lässt sich dementsprechend schlussfolgern, dass Orientierungen mit Affekten einhergehen. Auch hier stellt sich die Frage, inwiefern die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt überhaupt eine Rolle spielen und inwiefern nicht vielmehr das ›Dazwischen‹, die affektiven Beziehungen, von Relevanz sind. Ähnlich können diese Fragen mit VR (weiter-)gedacht werden. In einem VR-Gefüge aus verschiedenen Akteur*innen, die sich gegenseitig berühren und bedingen, können durch zirkulierende Affekte temporäre Des/Orientierungen ausgelöst werden. Durch die Prozessualität der VR-Rezeption und die sich stets ändernden Anordnungen wird sich weg von gegebenen Zuständen bewegt und eher das Entstehen im relationalen Zusammenspiel von Gleichzeitigkeiten, Bewegungen, Übertragungen sowie den zu sehenden VR-Welten während der Rezeption fokussiert.

›Affekt‹ bezieht sich dagegen auf dynamische Verläufe und Wirkverhältnisse, die sich vor allem zwischen Individuen und in Räumen oder materiellen Arrangements vollziehen und sich nur näherungsweise auf stabile Kategorien bringen lassen. (Slaby 2018: 57)

Dieses Zitat aufgreifend und mit VR kontextualisiert, sind Affekte als relevante Dynamiken innerhalb des VR-Gefüges zu denken, die im Dazwischen entstehen, Verbindungen zwischen den einzelnen Akteur*innen, VR-Erfahrenden, VR-Brillen, dem virtuellen Raum, physischen Raum, und gegebenenfalls weiteren technischen Elementen, wie zum Beispiel Rucksäcken, Controllern, Handschuhen, ermöglichen und nicht über stabile Kategorien zu analysieren sind. Affekte sowie VR selbst sind von einer starken Dynamik geprägt, die in ihren spezifischen, sich verändernden Verschränkungen vorangetrieben werden.

Wird mit Affekt auch immer vom Entstehen, vom Herausbilden von etwas Neuem ausgegangen, so ließe sich auch für die Rezeption von VR festhalten, dass hier etwas spezifisch und zeitlich beschränktes Neues/Anderes entsteht. Im Folgenden soll daher auf die unterschiedlichen Verschränkungen und Erweiterungen in einem VR-spezifischen Gefüge, unter anderem in Hinblick auf Multisensorik und die Erweiterung der virtuellen Welt durch physische Elemente und Eindrücke eingegangen werden. Die vorangegangenen Überlegungen werden anhand dreier Beispiele konkretisiert, die mit der Verzahnung physischer und virtueller Realitäten beziehungsweise Elemente arbeiten. Bevor dies geschieht, möchte ich jedoch eine affekttheoretische Basis schaffen, die die darauffolgenden Analysen mit Kernpositionen der *Affect Studies* informiert.

[Zwischenebene]: Affekt/Theorie

Zentrales Anliegen der anglophonen *Affect Studies* ist es, Emotionen und Affekte wieder ins Zentrum des Erkenntnisinteresses zu rücken, um das komplexe Verhältnis menschlicher Daseinsbedingungen, einschließlich politisch-gesellschaftlicher Kräfte und Machtverhältnisse sowie materiell-körperlicher Aspekte, kritisch neu auszuloten. (Baier et al. 2014: 13f.)

Innerhalb der *Affect Studies* gibt es heterogene Ansätze, die sich teilweise stark voneinander unterscheiden. Das Feld der *Affect Studies* ist sehr vielfältig,² weshalb ich mich in einem ersten reduzierenden Schritt auf kulturwissenschaftliche Affekttheorien beschränke, die jedoch ebenfalls unterschiedlich ausgeprägt sein können. Was sie grundlegend miteinander verbindet, ist, weniger von einer bewussten und gesetzten, visuell gedachten und von einem stabilen Subjekt ausgehenden, ›Identifi-

2 Beispielsweise gibt es die Emotionsforschung, die viel mit quantitativen Methoden arbeitet, die für meine Arbeit jedoch nicht relevant sind.

zierung mit einer Figur/Identität« zu denken, sondern sich vielmehr mit dem zu beschäftigen, was dem vorangeht beziehungsweise darüber hinausgeht. Wie ich in Kapitel zwei gezeigt habe, ist meine These, dass sich dieses vor dem Identifikationsprozess und vor dem Subjekt Gelagerte auch in der Theoretisierung von VR finden lässt. Gleichzeitig wurde mit den weniger mit-VR-agierenden Projekten aus Kapitel drei, die mit einer fixen, meist gemütlichen, »Identifikation mit einer Figur/Identität« arbeiten, gezeigt, dass eine solche Generalisierung für VR nicht funktioniert. Denken von VR aus bedeutet, mit Beweglichkeiten und dynamischen Prozessen zu arbeiten, was jedoch nicht heißt, dass alle VR-Projekte dies umsetzen.

Wie eben erwähnt, geht es auch in Affekttheorien weniger um Identifikationsmomente, statt um die oft nicht thematisierten Prozesse im Vorfeld, die weniger mit einem ausgebildeten Bewusstsein einhergehen, aber stets auf mich wirken.

Die Kritik richtet sich in erster Linie gegen die Dominanz des Visuellen und fordert, das Taktile, Haptische sowie Bewegungen auf allen möglichen Ebenen – viral, bakteriell, Haut – ernst zu nehmen. Anstelle der Frage nach der Identifikation (mit Bildern), die im Kontext der Repräsentation zentral war, tritt die Frage nach der Nachahmung, [...]. (Angerer 2014: 34)

Affekte sind etwas Unbewusstes, das wenig mit kognitiven, überlegten Reaktionen zu tun hat. Sie sind nicht nur menschlich, das heißt der Mensch steht innerhalb dieser Ansätze nicht im (alleinigen) Zentrum. Affekte gehen nicht von Menschen aus, sondern ereignen sich in den jeweiligen Relationen. Anders gesagt bedeutet dies, dass sich affekttheoretische Ansätze mehr für die Affekte und Gefühle »interessieren«, die weniger den Menschen als Ausgangspunkt der Analysen nehmen, denn die Relationen zwischen lebendigen und gegebenenfalls auch nicht-lebendigen Akteur*innen. Affekte können beispielsweise auch zwischen einem Tisch und einem Lebewesen zirkulieren. Diese Annahme ist für die medienwissenschaftliche Forschung insofern vielversprechend, als sie Mensch-Technik-Relationen als dynamisches Geflecht identifizierbar macht, nicht-hierarchische Perspektiven auf Medien und Subjekte ermöglicht und darüber deren Wechselspiel besser beschreibbar machen. Wie meine nachfolgenden Analysen zeigen werden, übertrage ich Grundpositionen der *Affect Studies* in meine medienanalytische Arbeitsweise. Eine dieser Grundpositionen lautet entsprechend: »The affective turn, therefore, expresses a new configuration of bodies, technology, and matter instigating a shift in thought in critical theory« (Clough/Halley 2007: 2). Der *Affective Turn*, der von Patricia Ticineto Clough in dem von ihr und Jean Halley herausgegebenen gleichnamigen Sammelband aus dem Jahr 2007 ausgiebig beschrieben wird, beinhaltet mitunter neue Verbindungen zwischen Körpern, Technologien und Materie, was auch in den vorherigen Positionen von Mel Y. Chen akzentuiert wurde. Die Grenzen zwischen Organischem und Nicht-Organischem, zwischen Menschlichem

und Nicht-Menschlichem, wurden im Zuge der einschlägigen Theoriebildung der Affektologie vermehrt dekonstruiert beziehungsweise durchlässiger (vgl. Baier et al. 2014: 15). Zusammenhängend damit wird mit dem *Affective Turn* unter anderem die These vertreten, dass es keine ›rein‹ rationalen Entscheidungen gibt, sondern immer Erfahrungen und Empfindungen in sogenannte Rationalität mit einfließen (vgl. Angerer 2014: 34). Verstand und Gefühl, oder auch Rationalität und Emotionalität, sind untrennbar miteinander verwoben (vgl. Paldwell/Whitehead 2012: 119; Baier et al. 2014: 14; Meier-Seethaler 2001): Gefühle sind Bestandteil des Denkens. Ob ein Verhalten letztlich rational *oder* emotional zu begründen sei, müsste aus einer affekttheoretischen Perspektive anders befragt werden: Es besteht kein hierarchisches oder sich jeweils verdrängendes Verhältnis zwischen Verstand und Gefühl, sondern ein sich ergänzendes (vgl. Dustdar 2008: o. S.). Dementsprechend wäre hier eher das Zusammenspiel aus beiden interessant. Auch wird die vorherrschende Tendenz in westlichen (Geistes-)Wissenschaften hinterfragt, in der Binaritäten, wie zum Beispiel Körper und Geist, oder Gefühl und Verstand, hierarchisch zueinander konstruiert werden. Stattdessen werden sie relational gefasst. Genau diese Begriffspaare und ihre Relationen zueinander (Körper/Geist, Gefühl/Verstand) sind für Affekttheorien relevante Bereiche. Insbesondere die Komponenten Körper und Gefühle, die in westlich-kolonialer Denktradition abgewertet und mit marginalisierten Gruppen assoziiert werden, sind zentral für die Theorien und Analysen. Affekttheorien beschäftigen sich mit diesen zuvor für weniger bedeutend erachteten Bereichen und auch mit deren kritischem und widerständigem Potential.

Damit zeigt sich ein generelles Potential der Affect Theory: Mit dem Anspruch, eine neue Verhältnisbestimmung zwischen individuellem Erleben und gesellschaftlichen Machtverhältnissen zu leisten, lassen sich ausgehend von Affekten binäre und damit hierarchische Strukturen dekonstruieren, wie es stets auch Anliegen feministischer Theorie gewesen ist. (Baier et al. 2014: 14)

Als für die Herausbildung der *Affect Studies* und deren unterschiedliche Richtungen innerhalb des Feldes bedeutend, sollen im Folgenden exemplarisch einige kulturwissenschaftliche Autor*innen und deren Ansätze genannt werden.³ Einen Impuls

3 »Als zentrale Impulsgeber für die Herausbildung des heterogenen Theoriefelds der Affect Studies sehen Melissa Gregg und Gregory J. Seigworth, Herausgeber_innen des *Affect Theory Readers* (2010), zwei 1995 erschienene Veröffentlichungen: Den von Eve Kosofsky Sedgwick und Adam Frank edierten Band *Shame and Its Sisters: A Silvan Tomkins Reader* und Brian Massumi's *The Autonomy of Affect*. Gregg und Seigworth sehen mit diesen beiden Texten zwei verschiedene zentrale Ansätze der Affect Studies vertreten. Geprägt von den Konzepten von Baruch Spinoza und Gilles Deleuze/Félix Guattari steht zunächst Massumi mit seinen

setzt dabei Brian Massumi mit *The Autonomy of Affect* (1995) und seiner kulturtheoretisch geprägten Herangehensweise (vgl. Baier et al. 2014: 14). Massumis Denken ist wiederum stark von Gilles Deleuze und Félix Guattari geprägt, was eine weitere Querverbindung zu Kapitel zwei dieses Buches herstellt. Mit Autonomie der Affekte beschreibt er die prinzipiell frei zirkulierenden Affekte, die die Materialität von Körpern und Dingen organisieren. Materie ist dabei vital und agierend (vgl. ebd.). »Affekte werden von ihm als potentielle, nicht bewusst wahrgenommene, d.h. als autonome, körperliche Reaktionen gefasst« (ebd.). Massumi begreift Affekte als nicht-bewusste Reaktionen, als ein Dazwischen. Affekte beeinflussen laut Massumi Körper, wobei diese geprägt sind von der Nicht-Linearität von Erfahrungen. Demnach kommen Erfahrungen immer wieder vor, sind verbunden und diese beeinflussen wiederum Affekte (vgl. Massumi 2002: 25). Er unterscheidet zwischen Affekt (vor-gelagert) und Emotion (das Lesbare), bestimmt sie aber als miteinander in Verbindung stehend. Massumi geht stark von der Emergenz der Affekte, also dem Entstehen und dem Zirkulieren von etwas Ausgelöstem aus. Der Affekt ist für Massumi – es sei hier an Kapitel zwei, insbesondere die Diskussion um virtuell und Virtualität, erinnert – virtuell, das heißt noch nicht verwirklicht. Emotion hingegen ist für ihn etwas Aktuelles, das heißt etwas bereits Verwirklichtes (vgl. Bee 2018: 284). Die »Autonomie von Affekten« bedeutet laut Massumi allerdings nicht, dass Affekte als prä-soziale Phänomene gefasst werden können (vgl. Massumi 2002: 23–45; Clough 2007: 2). »Der Affekt, so Brian Massumi, drückt sich ›autonom‹ aus, d.h. er ist in allen Materialien wirksam – er spielt sich jedoch immer anders aus. Er ist nicht *etwas*, sondern ein nichtlineares Prinzip der Wirksamkeit als Emergenz gedacht« (Bee 2018: 19; Herv. i. O.). Baier et al. schließen daran an und erwähnen dezidiert die Verbindung des Affekts zur Erfahrung: »Vielmehr werden Erfahrungen und Affekte in einem vielschichtigen zirkulären Verhältnis zueinander gesehen. Erfahrungen und Kontexte prägen Affekte auch in materieller Hinsicht, sodass sich Muster nicht-linearer Wiederholungen ergeben« (2014: 14f.). Beispielsweise spielen während der Rezeption von medialen Formen sowohl Emotionen als auch Affekte – also das Virtuelle ebenso wie das Aktuelle – eine Rolle. Anders gesagt, auch Affekte haben Anteil an der Realität des Rezipierens (vgl. Bee 2019: o. S.). Sie entstehen bereits durch die Anordnungen zwischen einzelnen Körpern. Mit Körpern ist dabei nicht nur ein einzelner menschlicher Körper gemeint, sondern auch kollektive Körper, beispielsweise bei Protesten, und nicht-menschliche Körper, sprich, auch Tiere oder »Dinge«. Emotionen sind für Massumi bereits Teil des Subjekts, Affekte entstehen zuvor. Emotionen können benannt werden, Affekte hingegen nicht (vgl. ebd.; Massumi 2018: 78; Bee 2018: 20). »Affekte schießen aber über die Emotionen hinaus

Überlegungen zu Affekten als »bodily capacities« (Gregg/Seigworth 2010: 5) für eine eher kulturtheoretische Denkrichtung innerhalb der Affect Studies« (Baier et al. 2014: 14).

oder darunter hinweg: Sie verursachen Emotionen, verbleiben aber als deren prozessuale und virtuelle Seite« (Bee 2019: o. S.) – sie werden also nicht zwingend verwirklicht. Massumi differenziert so zwar zwischen Affekten und Emotionen, sieht sie aber sehr wohl als miteinander verbunden an.

Marie-Luise Angerer beschreibt Affekte anschließend an Massumi, Deleuze und Guattari ebenfalls als ein »noch-nicht«, als ein »dazwischen« (vgl. Angerer 2014: 34), als etwas, das nie gegeben ist oder unmittelbar empfunden wird, da der Affekt stets in Bewegung ist, etwas Dynamisches, Relationales ist (vgl. ebd.; Bee 2018: 20). Hier treten auch einige für Theorien der VR relevanten Stichworte, unter anderem »dynamisch«, »relational«, »bewegt«, wieder hervor, die in den vorherigen Kapiteln zur Beschreibung des Potentials der Rezeptionssituation von VR bereits mehrfach aufgegriffen wurden. Es erscheint daher sinnvoll, in diesem abschließenden Kapitel eine vierte Perspektivierung von VR zu vertiefen. Im Vordergrund steht eine Perspektive auf VR, die ausgehend von affekttheoretischen Ansätzen denkt. Diese Vorgangsweise empfiehlt sich nach meinem Dafürhalten insbesondere deshalb, weil die in diesem Kapitel zur Analyse gelangenden Werke vor allem von Aspekten des Dynamischen, von einer Hinwendung zur Zirkulation von Affekten, Gefühlen sowie von queeren Thematiken gekennzeichnet sind. Affecttheoretische Perspektiven können besonders erhellende Einsichten in die Wirkungsweisen von VR-Produktionen, die als minoritäre Erfahrungsweisen zu charakterisieren sind, ermöglichen.

Mit einem affekttheoretischen Instrumentarium an VR-Projekte heranzugehen, schlägt sich auch darin nieder, wie Medien verstanden werden. Anders als in den vorangehenden Kapiteln, entferne ich mich im Folgenden weiter von Koordinaten wie Rezipient*innen und Ästhetiken, und interessiere mich verstärkt für ein dynamisches Gefüge von Erfahrung *mit* und *durch* Medien. Ein derartiger Zugang ist in hohem Maße anschlussfähig an die Theoreme von Patricia Ticineto Clough. Sie grenzt sich teilweise von Massumi ab, indem sie die technologische Komponente im Zusammenhang mit Affekten betont: Technologie könne Affekte sichtbar machen (beispielsweise durch smarte Technologien) und die Grenze zwischen human und nicht-human auflösen. Clough operiert mit einem ähnlichen Affektbegriff wie Massumi, erweitert diesen jedoch, indem sie Affekte nicht als alleinig körperlich oder materiell versteht, sondern annimmt, dass Affekte auch aus Technologien heraus entstehen (vgl. Clough 2007: 2; Baier et al. 2014: 15). Sie argumentiert, dass Technologien, die mit Messungen und Visualisierungen von Affekten arbeiten, das gesellschaftliche Verständnis von Affekten erst herstellen. »Auf diese Weise wird nicht alleine die Grenze zwischen Organischem und Nicht-Organischem, zwischen Humanem und Nicht-Humanem aufgelöst, vielmehr wird Technologie zur gefühlten Vitalität« (Baier et al. 2014: 15). Wenngleich Clough sich hier auf Technologien fokussiert, die Affekte mess- und so auch lesbar machen, sehe ich diesen Ansatz in einer modulierten Form auch für VR als produktiv. Innerhalb des VR-Gefüges zirkulieren kontinuierlich Affekte, sie werden für die Rezipieren-

den zumindest teilweise fühlbar und einige Projekte arbeiten dezidiert mit einer affektiven Rezeptionssituation, wie in den analytischen Sektionen dieses Kapitels noch gezeigt wird.

Auf jene Affekttheorien, die mein Schreiben und Denken im vorliegenden Kapitel maßgeblich prägen, möchte ich hier einleitend zu sprechen kommen. Den von mir besonders präferierten Theorien ist gemein, dass sie erstens dezidiert die Wirkmächtigkeit von Affekten adressieren, zweitens aus explizit intersektionalen und machtkritischen Blickwinkeln heraus formuliert werden und sich dabei klar als gegenhegemoniale Affekttheorien positionieren sowie drittens zum Großteil innerhalb queerer Theoriebildung zu verorten sind.⁴ Der bereits erwähnte Ansatz von Mel Y. Chen ist innerhalb dieses Feldes situiert, ebenso wie einige der Konzepte Sara Ahmeds, deren queere Phänomenologie bereits thematisiert wurde. Dass ich hier erneut auf Ahmed zurückkomme, ist mithin darin begründet, dass sie gemeinhin nicht nur als Vertreterin der Phänomenologie, sondern auch der Affektologie bekannt ist. Ahmed interessiert sich in ihrem Buch *The Cultural Politics of Emotion* (2004/2014) im Kontrast zu Massumi weniger für eine definitorische Trennung zwischen Emotion, Gefühl und Affekt, sondern vielmehr für die Frage, wie diese miteinander verknüpft sind und wirken. Sie schreibt hauptsächlich von Emotionen und sieht sie als kulturelle Praktiken, womit sowohl Affekte als auch Emotionen nicht als etwas Natürliches angesehen werden. Ahmed konzentriert sich auf die Analyse der gesellschaftlich-kulturellen Wirkmächtigkeit von Affekten und Emotionen, insbesondere zur Herstellung der Dichotomie des »Wir« und »den Anderen« (vgl. Baier et al. 2014: 17). Emotionen und Affekte sind somit ein zentrales Element der herrschenden Gesellschafts- und Geschlechterordnung und dienen als Motor für Ein- und Ausschlussverfahren (vgl. Mairhofer 2014: 255). Ahmed schreibt des Weiteren:

Statt Emotionen im Individuum oder im Sozialen zu verorten, können wir feststellen, dass Emotionalität – als Empfänglichkeit und Offenheit für die Welt anderer – eine Verflechtung des Persönlichen mit dem Sozialen und des Affektiven mit dem Vermittelten beinhaltet. (Ahmed 2014b: 189)

Ahmed ist innerhalb einer Richtung zu situieren, die insbesondere durch eine queerfeministische und queer of color Theoriebildung gekennzeichnet ist. Dazu zählen beispielsweise Arbeiten von Eve Kosofsky Sedgwick,⁵ Ann Cvetkovich, José

4 Dies trifft keineswegs auf alle Affekttheorien zu. Die für die *Affect Studies* prägende Forschung von Silvan Tomkins interessiert sich vergleichsweise eher auf eine apolitische Weise für die anthropologische Beschreibung von Grundaffekten des Menschen, siehe auch die nächste Fußnote. Im Gegenzug dazu setzen die im Weiteren bemühten Konzepte queerer Autor*innen genau bei der Frage nach dem Politischen der Affekte an.

5 »Impulsgeber für eher psychobiologisch orientierte Ansätze sind Eve K. Sedgwick und Adam Frank, in deren oben erwähntem Band Schriften von Silvan Tomkins gesammelt und mit dem

Esteban Muñoz oder Lauren Berlant. Dieser Zweig untersucht kritisch bestehende Kategorien für affektive Zustände und stellt diese in Frage, da es beispielsweise für negative Affektzustände, Zustände affektiver, aus Diskriminierungserfahrungen resultierender Verwundung, innerhalb der vorherrschenden Affektkategorien häufig (noch) keine Begrifflichkeiten gibt oder die bestehenden Begrifflichkeiten sehr abwertend und/oder pathologisierend sind. Das heißt, wenn Menschen wiederholt Diskriminierung und Unterdrückung erfahren, zum Beispiel weil sie einer marginalisierten Gruppe zugeordnet werden und deswegen starke Gefühle wie Wut, Trauer oder Ähnliches entwickeln, werden diese Gefühle für krankhaft und individuell-psychologisch behandelbar erklärt und nicht mit bestehenden überpersönlichen Herrschaftsverhältnissen in Verbindung gebracht. Einige queere Affekttheoretiker*innen plädieren daher auch dafür, neue oder zumindest weniger belastete Begriffe für affektive Zustände von marginalisierten Gruppen zu entwickeln: Beispielsweise erstmal von ›schlechten Gefühlen‹ zu sprechen, die aus Diskriminierung resultieren und nicht auf etablierte Begriffe zurückzugreifen, da diese mitunter auch mit der Geschichte der Strukturen verbunden sind, die diese Diskriminierungen überhaupt erst hervorgebracht haben – ein Beispiel hierfür wären Depressionen und die Frage danach, inwiefern diese als politisch (bedingt) gefasst werden können (vgl. Cvetkovich 2010).

In eine ähnliche Richtung können aber auch die Konzeptionen vermeintlich positiver Gefühle gerückt werden, wenn etwa Glück betrachtet wird. Von Glück zu sprechen oder Glück emphatisch anzurufen, korrespondiert oft auch mit ideologischen und konventionellen Vorstellungen, sodass Glück mit konservativen Mustern des vermeintlich guten Lebens assoziiert wird, beispielsweise ein Haus zu bauen, zu heiraten oder Kinder zu zeugen (vgl. Ahmed 2010: 6, 21–49). Ahmed interveniert gegen ein solches Glück, das die Züge des Privilegs und Patriarchats trägt, insbesondere durch die Figur der »feminist killjoy«, also einer feministischen Spaßverderberin (vgl. Ahmed 2010: 50–87; Ahmed 2014a: 224f.; Ahmed 2014c: 2). Sie ist eine wichtige Denkfigur, die mit der Wut und auch der Frustration über normative Strukturen einhergeht (vgl. Ahmed 2014c: 154), und von Sara Ahmed quasi doppelt verkörpert wird – sie theoretisiert sie und verkörpert sie in ihrer Denk-, Schreib- und Lebensweise. Sie verwebt ihre intellektuelle Haltung mit ihrer sozialen Wirklichkeit, indem sie auch eigene Diskriminierungserfahrungen beschreibt. Umgekehrt wirkt sich die

Vorwort Shame in the Cybernetic Fold: Reading Silvan Tomkins (1995: 1–28) versehen werden. In Auseinandersetzung mit Darwin und Freud entwickelte Tomkins ab den 1960er-Jahren eine Affekt-Theorie, die acht oder neun jedem Menschen angeborene Affekte unterscheidet, die für ihn das primäre Motivationssystem des Menschen ausmachen. Im Gegensatz zu dem, was Tomkins unter Trieben versteht, die seiner Meinung nach sehr eng an spezifische Objekte des Begehrens (wie Essen, Trinken, Atemluft, sexuelle Handlungen) gebunden sind, können über Affekte unterschiedliche Bindungen zu einer Vielzahl von Objekten hergestellt werden« (Baier et al. 2014: 16).

intellektuelle Haltung auf die soziale Wirklichkeit aus, da Ahmed ihre Professur an einer Londoner Universität kündigte, als Akt des Protestes gegen das mangelnde Engagement der Universität gegen sexualisierte Übergriffe (vgl. Slaby 2018: 72, 77). Die von den Umständen provozierte Wut und Frustration Ahmeds resultierten im Akt der Verweigerung, um diese Strukturen nicht aktiv weiter zu fördern. Die Spaßverderberin zu sein ist dabei weniger als etwas Diffamierendes gemeint, sondern als etwas Produktives, das alte Strukturen blockiert und im besten Fall neue ermöglicht.

Wenngleich Ahmeds Herangehensweise an den Affektbegriff sich teilweise von Massumis Konzeptionen unterscheidet und sie selten gemeinsam gedacht werden, gibt es einige Gemeinsamkeiten zwischen ihnen, die insbesondere politisch motiviert sind. Beide denken Affekte in ihren Gesamtkonstellationen, also nicht nur per Körper oder Sprache, sondern in ihrem Zusammenwirken. Ferner entstehen für beide Affekte erst in spezifischen Konstellationen, zwischen einzelnen und kollektiven Körpern und sind etwas unbewusstes, das wenig mit einer bewussten Reaktion zu tun hat und den Subjekten vorgelagert ist. Nicht zuletzt – was für diese Arbeit besonders wichtig ist – sehen sie Affekte grundsätzlich als etwas, das Veränderungen ermöglicht und streben eine Befreiung des Lebens aus herrschenden, kolonisierenden, normativen, diskriminierenden und verletzenden Verhältnissen an.

4.2 ALTERATION – Des/Orientierung und deren queeres Potential

Wie in Kapitel 2.3.2 bereits erläutert, theoretisiert Sara Ahmed ein spezifisch queeres Potential von Des/Orientierung. Dieses Theorem aufgreifend, soll hier anhand des VR-Films *ALTERATION* (2017) gezeigt werden, wie VR ein des/orientierendes und damit queeres Potential aufweisen kann, das sich von dem in 2.3 insofern unterscheidet, als dass es dabei weniger um die Nähe-Distanz-Verhältnisse geht, als vielmehr um räumliche sowie damit zusammenhängende affektive Dissonanzen, die aus der Relation aus physischem und virtuellem Raum(-bild) resultieren. Der Begriff queer bezieht sich hier, erneut Ahmed folgend, nicht nur auf die sexuelle Orientierung, sondern auch auf damit zusammenhängende und auf Sexualität wirkende andere Arten der Orientierung⁶ – in diesem Fall insbesondere räumliche Orientierung und deren affektive Dimension. Ahmeds queere Phänomenologie zeigt auf, inwiefern die Normativität scheinbar natürlicher körperlicher Momente beschreibbar gemacht werden kann. Dies werde ich mit meiner Analyse des VR-Films *ALTERATION* verweben. Dabei fokussiere ich von mir beobachtete Aspekte dieses VR-Films, die ich wie folgt charakterisiere: Eine wesentliche Eigenschaft von *ALTERATION* besteht

6 Beispielsweise soziale oder räumliche Orientierung (vgl. Ahmed 2006: 172).

darin, dass der VR-Film seltsame Perspektiven entfaltet, die im Kontrast zum eigenen, »wirklichen« Körper der Rezipient*innen stehen, dementsprechend des/orientieren und zu einer Hinterfragung normativer (Seh-)Gewohnheiten führen. Ein Beispiel dafür ist die oft kritisierte *motion-sickness*, die mitunter durch zu schnelle Kamerabewegungen oder eine Dissonanz zwischen der virtuellen und der außer-virtuellen Perspektive hervorgerufen wird. Während solche Momente bis dato – wenn überhaupt – im negativen Zusammenhang genannt wurden, stellt sich die Frage, ob ebendiese nicht vielmehr als Potential der Körpererfahrung in VR genutzt werden können, wie ich am Beispiel von *ALTERATION* herausarbeiten werde.⁷

Im Folgenden sollen daher die medialen Strategien zur Erzeugung von Des/Orientierung in *ALTERATION*, der außerdem auch auf der narrativen Ebene außerkörperliche Erfahrungen thematisiert, in den Blick genommen werden. In dem VR-Film greift die narrative sowie die formale Ebene ineinander, wenn sowohl für die Rezipierenden als auch den Protagonisten die Körperlichkeiten als des/orientierende Momente erlebt werden. Anders gesagt wird für die Rezipierenden und für die dargestellte Figur das ideengeschichtliche und politisch stark besetzte Konzept des »Körpers« (was er ist, was er mit mir macht, wo er anfängt und aufhört, warum er mit Identitätsbegriffen zusammenhängt) durch medienästhetische Verfahren unerwartet zum Gegenstand einer Problematisierung. Diese medial hergestellte und mit Sinn und Bedeutung versehene Problematisierung gelingt dem VR-Film, wie ich argumentieren will, durch die Mobilisierung von des/orientierenden Wahrnehmungsweisen. Inhaltlich geht es bei *ALTERATION* um die Schaffung künstlicher Intelligenzen (KI) und um Fragen (außer-)körperlicher Erfahrungen. Darüber hinaus spielt die Verbindung zwischen verschiedenen Orten und Zeitebenen eine Rolle. Diese Erzählweise ist in Nicht-VR-Filmen bereits etabliert, erscheint bei VR-Filmen jedoch noch unüblich, was mit dem derzeitigen Experimentieren⁸ und – in Anlehnung an André Bazin, der vergleichbare Annahmen zur Geschichte des Frühen Films theoretisierte – mit einer »Entwicklung der Filmsprache« (vgl. Bazin 2004: 90–109) zusammenhängt.⁹ Die meisten VR-Filme vermeiden wie bereits erwähnt (noch) schnelle Schnitte und dementsprechend auch mehrfache Orts- oder Zeitwechsel, um die Rezipierenden nicht dadurch zu irritieren. *ALTERATION* identifiziere ich diesbezüglich als Kontrastfolie: Der VR-Film entwickelt eine komplexere

7 Eine frühere, kürzere Version der Analyse von *ALTERATION* ist erschienen in Wagner, Francis (2019): »I can't feel my body anymore«. Desorientierende Momente in VR-Filmen und deren queeres Potential«, in: FFK Journal Nr. 4, S. 250–264.

8 Die Experimentierphase bezieht sich sowohl auf den narrativen Aufbau als auch auf die stilistische Machart.

9 Siehe für die Entwicklung einer solchen Filmsprache auch die Ausführungen zu den *concentric circles of attention* von Jessica Brillhart in Kapitel 1.1.4 und des OBPG in Kapitel 1.2.2, die teilweise auch zur Unterbindung des vorher erwähnten Experimentierens führen.

Narration, insofern ab einem gewissen Zeitpunkt unklar ist, inwiefern Erinnerungen nur durch die eingesetzte KI konstruiert wurden, in welcher Zeitebene die jeweiligen Sequenzen situiert und ob die zu sehenden Geschehnisse »wirklich« passiert sind. Eine lineare und chronologische Erzählung und Zeitlichkeit werden infolgedessen umgangen. Dadurch, wie auch durch die generelle Thematisierung von KI, erzeugt der VR-Film eine Art medienreflexive Metaebene, die sich zum zeitgenössischen Diskurs zum Verhältnis von »Realität« und VR innerhalb des eigenen Mediums positioniert.

Die Relevanz der Kopfbewegung, die damit verbundene Blicksteuerung, das Gefühl der Präsenz, Momente der räumlichen Des/Orientierung sowie deren Beziehungen zueinander sind entscheidende Elemente in der theoretischen Auseinandersetzung mit VR sowie in der Praxis der Produktion von VR. Jedoch in unterschiedlichen Intensitäten, wie sich bereits in den vorherigen VR-Projekten zeigte und sich auch weiterhin in diesem Kapitel zeigen wird. Alle Faktoren tragen dazu bei, dass VR-Projekte dezidiert körperlich erlebt werden und bereits der Einstieg in die virtuelle Realität, als Wechsel des Raumes/der Umgebung, des/orientierend sein kann. Die zuvor erwähnte *motion-sickness* evoziert im Sinne Merleau-Pontys eine »lebendige Erfahrung des Schwindels oder des Ekels« (Merleau-Ponty 1974: 296). Die exemplarischen Analysen sollen dazu die Frage aufwerfen, inwiefern bei VR Strategien der körperlichen Involvierung bei gleichzeitiger Des/Orientierung genutzt werden können und wie sie dadurch normative Erlebensmuster aufbrechen. Am Beispiel von *ALTERATION* soll insgesamt angeregt werden, von VR aus über (Körper-)Normen, über (soziale) Orientierung in der Welt nachzudenken, indem die VR andere Perspektiven, die hier weniger an starre Konzepte von Identität, beispielsweise die biographisch motivierte Rolle einer dargestellten Figur, gekoppelt sind, erfahrbar macht.

4.2.1 Des/Orientierende Kopf/Bewegungen und Richtungsweisungen in *ALTERATION*

Neben der Wölbung des filmischen Raums um die Zuschauenden besteht beim VR-Film, im Gegensatz zum Nicht-VR-Film, wie bereits mehrfach demonstriert, die Möglichkeit, sich während der Rezeption aktiv in der filmischen Welt umsehen zu können. Die Option der Kopfbewegung ist in diesem Sinne eine virtuelle Bewegung, da sie zwar möglich ist, aber nicht zwingenderweise ausgeführt werden muss. Die virtuelle Bewegung kann im Sinne Merleau-Pontys als *Bewegungsentwurf* verstanden werden. »Das Fundament der Einheit der Sinne ist die Bewegung, nicht die objektive Bewegung und Ortsveränderung, sondern der Bewegungsentwurf oder die »virtuelle Bewegung« (ebd.: 274). In der Medienspezifik der VR ist ferner die Möglichkeit zur Bewegungssteuerung bereits angelegt. Die tatsächliche Ausführung, die körperliche (Kopf-)Bewegung, findet aber nicht im Virtuellen statt

(vgl. Kap. 2.1). Bei der Verwirklichung der Bewegung verändert sich bei VR-Filmen durch die physische Kopfbewegung das Blick- und Bildfeld im virtuellen Raum. Die virtuelle Welt reagiert somit auf die Bewegungen der Rezipierenden, und auch die Rezipierenden reagieren auf die virtuelle Umgebung. Diese zuvor bereits beschriebene Intraaktion ermöglicht es den Rezipierenden, zu entscheiden, in welche Richtung sie blicken möchten, wobei wiederum auch die virtuelle Umgebung Anreize zum In-eine-spezifische-Richtung-Blicken bieten kann. Beide Elemente beeinflussen sich so also gegenseitig und stehen in einem Wechselverhältnis. Körperlich involviert werden die Rezipierenden demzufolge nicht nur durch somatische Reaktionen, sondern darüber hinaus durch die Möglichkeit des Umhersehens.

In *ALTERATION* wird diese Option bereits zu Beginn demonstriert. Im 20-minütigen VR-Film aus dem Jahr 2017 geht es um ein Zukunftsexperiment über Träume, Erinnerung und den Einsatz künstlicher Intelligenz. Die Rezipierenden verfolgen den VR-Film sowohl aus der subjektiven Kamera der Perspektive des Protagonisten Alexandro, der an diesem Experiment teilnimmt, als auch aus der beobachtenden Kamera. Alexandro Burrough ist ein weiß gelesener Mann, der 28 Jahre alt ist. Elsa, eine KI, wird in Alexandros Gedächtnis eingepflanzt und bewirkt, dass immer unklarer wird, was Realität, was Traum und was Erinnerung ist. Elsas Rolle, ob gut oder böse, ob Freundin oder Feindin, bleibt ambivalent, so wie auch die Handlung immer wieder Uneindeutigkeiten erzeugt. Im Unterschied zu den vorherigen VR-Projekten aus Kapitel drei konzentriere ich mich in dieser Analyse auf ausgewählte Szenen, die exemplarisch für des/orientierende Strategien stehen – dies liegt zum einen daran, dass der VR-Film mit zwanzig-minütiger Dauer länger als die anderen Projekte ist, zum anderen verdeutlicht er aber auch das Potential, was in Kapitel zwei in der Theorie herausgearbeitet wurde: *ALTERATION* ist mehrdeutig und arbeitet mit multiplen Blickrichtungen, die zu unterschiedlichen Rezeptionseindrücken führen können. Während in meiner Analyse die Narrationen vor allem der Projekte in Kapitel drei dramaturgisch linear und chronologisch nachvollzogen werden konnten, da die Handlung sehr zentral/frontal ausgelegt ist, steht *ALTERATION* für vielfältige, suchende, uneindeutige und des/orientierende Blickfelder; der VR-Film lässt Raum für Ambivalenzen und Uneindeutigkeiten – nicht nur inhaltlich, sondern auch im körperlichen Fühlen. Die Potentiale von *ALTERATION* entfalten sich so erst in ihren Gesamturelationen aus Bewegungen, den erwähnten dynamischen, mehrdeutigen Blickfeldern, sowie der inhaltlichen Ebene. Wie ich argumentieren werde, gelingt es dem VR-Film erst durch das Zusammenspiel von gleich mehreren formästhetischen Setzungen, Fragen von Körperlichkeit und Identität zu politisieren. Diese Setzungen umfassen unter anderem Bewegungsabläufe in der VR-Wahrnehmung, dynamische und polyseme Blickfelder sowie eine Narration, deren Inhalt durch dezentrales, nicht-chronologisches Erzählen organisiert

ist. Politisierend sind diese Verfahren insofern, als dass sie Rezipient*innen dazu einladen, ihre eigene körperliche Situiertheit in Normativität(en) zu hinterfragen.

Nach dem Einstieg auf rein auditiver Ebene mit schwarzem Bild, befinde ich mich an einem Strand, von dem nicht bekannt ist, wo er liegt, aus wessen Perspektive geblickt wird und wessen Stimme im Hintergrund zu hören ist. Währenddessen geschieht visuell sowie handlungsbezogen nicht viel, wodurch Zeit zur Verfügung steht, um sich räumlich zu orientieren. Ich werde dazu animiert, die Möglichkeit des Umsehens wahrzunehmen und den 360°-Raum zu erkunden. Auf visueller Ebene erfolgt derweil eine lange Einstellung, in der sich einzig das Meeresswasser bewegt.¹⁰ Mit dem Schnitt wechselt die Perspektive von der subjektiven Kamera zur beobachtenden Kamera. Ich befinde mich nun in einem Raum und sehe erstmals den Protagonisten Alexandro. Durch die Tonspur wird klar, dass dies die Person ist, aus dessen Perspektive ich zuvor gesehen habe. Er blickt direkt in die Kamera, was gerade durch das Gefühl der eigenen Präsenz im Raum eine intensivere Bindung zwischen Rezipient*innen, Alexandro und der Erzählwelt forciert. Anschließend wechselt die Perspektive erneut zur subjektiven Kamera und ich werde von Dr. March, der Leiterin des Experiments, als Alexandro adressiert. Ebendiese Adressierung auf der Tonebene, von der linken Seite kommend, hilft zu Beginn der Szene, in die »richtige« Richtung zu blicken. Schweife ich mit meinem Blick von Dr. March weg, wird erkenntlich, dass Elsa im weiteren Verlauf der Szene um das Becken herumgeht, während Dr. March spricht und in meine Richtung blickt. Dr. March zeigt mir währenddessen ein Fotoalbum mit Fotos aus Alexandros/meiner Vergangenheit. Das Fotoalbum mit Alexandros/meinen Erinnerungen steht für den Status des Realen: Die Fotos werden als Authentifikation für Geschehnisse genutzt, die in der narrativen Welt tatsächlich passiert sind und als Vorgeschichte für die Rezipient*innen erzählt werden – was zumindest zu Beginn von Alexandro bestätigt wird, indem er sagt, sich an diese erinnern zu können. Schließlich liefert Dr. March auf visueller Ebene ein deutliches Indiz nach rechts zu blicken, indem sie ihren Kopf in diese Richtung bewegt. Blicke ich dorthin, sehe ich, wie Elsa gerade in das Poolbecken springt. Die Bewegung des Körpers von Dr. March in der VR weist den physischen Körper der Rezipierenden darauf hin, sich ebenfalls in diese Richtung zu drehen und leitet so den Blick. Diese sensomotorische Affizierung möchte ich als mit dem vergleichbar denken, was Ahmed in Bezug auf Bewegungsreagibilität außerhalb von VR beschreibt: »But at another level, the face »matters« as it acquires significance through direction« (Ahmed 2006: 171). Die Kopfbewegung und die Blickrichtung des Gesichts der Rezipierenden generieren in diesem Fall die Bedeutung des VR-Films, da aufgrund dieser buchstäblich richtungsweisenden Entschei-

10 Ein ähnlicher Einstieg findet auch in I, PHILIP statt, indem sich die Kamera langsam durch ein Universum bewegt und die Zuschauenden währenddessen verschiedene Sternformationen entdecken können.

dung Handlungen in der Diegese sichtbar werden oder unsichtbar bleiben – sie generieren einen spezifischen Bedeutungszusammenhang durch ihr Naehelegen einer konkreten (Blick-)Richtung. Dementsprechend macht es einen Unterschied, wann ich im VR-Film nach links oder nach rechts blicke, da die Narration nicht unterbrochen wird, auch wenn ich in die ›falsche‹ Richtung blicke. Auf diese Weise ist es stets möglich, Details der Handlung zu verpassen. Um dem Entgegenzuwirken, produziert die Richtungsweisung durch Dr. Marchs Gesicht beziehungsweise Blick eine indexikalische Aufforderung ihrer Blickrichtung zu folgen. Dieses Beispiel zeigt, dass den Rezipierenden die Wahl ihrer Blickrichtung zwar theoretisch freigestellt ist, allerdings sowohl durch den Ton, das Licht, als auch durch die Gesten anderer Charaktere in der Diegese beeinflusst werden kann.

Außerdem nutzt *ALTERATION*, wie auch zuvor *GLAUBE*, stellenweise die subjektive Kamera, aus deren Perspektive die Rezipierenden sehen, ohne dass für sie ein virtueller Körper sichtbar ist. Wenn die Rezipierenden ihren Kopf nach unten neigen, sehen sie durch ihren virtuellen Körper hindurch auf den Boden. Für die Rezipierenden wirkt es dementsprechend, als seien sie unsichtbar und stünden wie ein Geist im Raum. Diese Annahme widerspricht im Fall von *ALTERATION* allerdings der filmischen Handlung, wie dies auch bei *GLAUBE* der Fall war, da die anderen Charaktere den für die Rezipierenden unsichtbaren Körper wahrnehmen können. Konkret heißt dies, dass andere Figuren sich beispielsweise der Kameraposition nähern und mit dieser interagieren, indem sie diese ansprechen. Dadurch wird die Position der Zuschauenden in die Handlung einbezogen und es wird klar, dass deren Körper für die restlichen Charaktere sichtbar sein muss. Diese nicht-Körperdarstellung und Positionierung kann ebenfalls mit Ahmed unter Gesichtspunkten einer Theorie der Des/Orientierung beschrieben werden: »If orientation is about making the strange familiar through the extension of bodies into space, then disorientation occurs when that extension fails« (ebd.: 11). Der Körper der Rezipierenden wird bei *ALTERATION* also visuell nicht in den virtuellen Raum übertragen und die Erweiterung dadurch gestört. Durch die Entsprechung der Perspektive sowie die Reaktion der virtuellen Szenerie auf die Bewegungen des materiellen Körpers entsteht zwar ein Gefühl des Vor-Ort-Seins, dieses ist zumindest im Prozess jedoch des/orientierend, da beim Herunterblicken eigentlich ein Körper zu sehen sein müsste, die Rezipierenden aber ›durch sich hindurch‹ sehen. Über solche körperbezogene Irritationen werden Momente der Des/Orientierung evoziert.

4.2.2 Inhaltliche Des/Orientierung

Die eben erwähnte Störung durch den nicht sichtbaren Körper steht in Analogie zum Anfang des VR-Films, der auf reiner Tonebene mit dem Satz »I can't feel my body anymore« beginnt. Exemplarisch hierfür ist auch der deutsche Titel des VR-Films: *FREMDKÖRPER*, aber auch die deutsche wörtliche Übersetzung von *AL-*

TERATION¹¹, also ›Veränderung‹, deutet im weitesten Sinne auf die Thematik des VR-Films an. Es wird somit bereits titelgebend angekündigt, dass das Thema der körperlichen Des/Orientierung auch inhaltlich immer wieder aufgegriffen wird.

Das zuvor erwähnte Fotoalbum, das mir zu Beginn von Dr. March gezeigt wurde, um den Status der Erinnerungen als real einzuordnen, wird genutzt, um auf Geschehnisse zu verweisen, die durch Rückblicke visualisiert werden. Aber im Verlauf des VR-Films wird deren Status als etwas, das real und tatsächlich passiert ist, immer unsicherer. Besonders über die Tonebene erfahre ich, dass Alexandro sich zunehmend schlechter an diese auf Fotos festgehaltenen Ereignisse erinnern kann, womit auch in Frage gestellt wird, ob diese sich wirklich so zugetragen haben. Ob die Erinnerungen künstlich erzeugt wurden, oder ob Alexandro durch die KI Erinnerungen vergisst, bleibt über den gesamten Film hinweg offen. Insofern löst sich die Sicherheit darüber, was real ist und was nicht, langsam auf. Dies spiegelt sich auch darin, dass Alexandro mehrmals zu sich/mir »Wake up« ruft. Das erste Mal passiert dies, wenn aus der beobachtenden Kamera ein Rückblick auf eine Erinnerung zu sehen ist; Alexandro ist zunehmend nervös und verunsichert, läuft schließlich mit einem größeren Stein in beiden Händen in Richtung der Kamera und deutet an, nun mit diesem Stein auf die Kamera zu schlagen, während er »Wake up!« ruft. Anschließend erfolgt ein Schnitt und Ortswechsel, und ich sehe, immer noch aus der beobachtenden Kamera, wie Alexandro sich hustend aus dem Pool zieht, an dem Dr. March steht. Das zweite »Wake up« ruft Alexandro zu Beginn einer Szene, in der der Horizont vertikal, also ›falsch‹ erscheint. Auf diese Szene wird nachfolgend ausführlicher eingegangen, es soll hier jedoch bereits erwähnt werden, dass sich die dortige, formal vermittelte, räumliche Des/Orientierung zum Teil auch auf der inhaltlichen Ebene wiederfinden lässt, da Alexandro hier ebenfalls nervös, verunsichert und des/orientiert durch die Umgebung läuft und »Help!« in Richtung der Kamera ruft.

Die Thematik einer zunehmenden Auflösung und Verunsicherung der Grenzen zwischen Realität, Erinnerung, verfälschter Erinnerung und Gegenwart wird auch von der KI Elsa aufgegriffen, wenn sie sagt: »Time and space in a loop, endlessly repeating.« Dieses Ineinander-Verschränkt-Sein der Zeit und der Uneindeutigkeit kann als eine queere Zeitlichkeit (vgl. Freeman 2010; Halberstam 2005b) gelesen werden, die sich einer linearen, ›straighten/straight forward‹ Narration verweigert.

11 *Alteration* ist zudem auch im Englischen ein Wort, das eher der gehobenen Sprache zuzuordnen ist. Für VR-Nutzer*innen mit weniger akademischen Wortschatz, und nicht-englischen Muttersprachler*innen, ist dieses Wort vermutlich zu aller erst ein Fremdwort (in gewisser Analogie zur deutschen Titelübersetzung in Fremdkörper), wodurch auch durch die Titelgebung eine des/orientierende Setzung vermutet werden könnte, die unter anderem mit class zusammenhängt. Ein fremdes Wort kann mich insofern auch affiziert, als dass es mich herausfordert, Ausschlüsse produzieren kann, aber auch zum Nachschlagen und weiterlernen animieren.

Darüber hinaus finden sich hier einige Parallelen zu den *Mind Game* Filmen zu Beginn der 2000er Jahre (vgl. Elsaesser 2009), die ebenfalls oft verwirrend gestaltet sind und suggerieren, mehrfach angeschaut werden zu müssen, um sie am Ende zu verstehen. Hierin besteht auch der Unterschied zu *ALTERATION*, da dieser nicht nach dem Prinzip des ›Rätsel Lösens‹/Auflösens operiert, wie dies beispielsweise bei dem *Mind Game* Film *MEMENTO* (2000) der Fall ist, sondern der VR-Film es vielmehr darauf anlegt, sich als Rezipient*in auf das Ungewisse, das Uneindeutige, das Offene, das Verwirrende und auch das Des/orientierende (körperliche) einzulassen, worin ich zudem eine Potentialität von etwas queerem sehe.

Des Weiteren verdichten sich die inhaltlichen Verweise auf Des/Orientierung zur zweiten Hälfte des VR-Films hin. Nachdem Alexandro aus dem Pool geklettert ist, warnt Dr. March ihn: »You could suffer from severe disorientation.« Das Gefühl der körperlichen Des/Orientierung, das die Rezipierenden aufgrund schneller Schnitte sowie Perspektivwechsel fühlen können, wird an dieser Stelle auch von der Dialogebene des VR-Films explizit adressiert. Kurz danach stellt Alexandro fest: »This girl Elsa, I can feel her. Thinking, moving, breathing inside me.« Es kristallisiert sich langsam heraus, dass Alexandro kein singuläres Ich mehr zu sein scheint, sondern als ein ›mehr‹ existiert. Dr. March bestreitet hingegen, dass Elsa wirklich fühlbar und ›in‹ Alexandro sein könnte und erklärt: »[Elsa's] just a collection of algorithms. Through her we're trying to map out patterns in human emotional behavior.« Interessanterweise bezeichnet Alexandro Elsa als ›girl‹, vermenschlicht die KI also, während Dr. March betont, dass Elsa nur eine Sammlung von Algorithmen (»collection of algorithms«) ist.¹² Anders als beispielsweise das Mädchen Sidra in *CLOUDS OVER SIDRA*, wird Elsa jedoch weniger als unschuldige, unmündige Person inszeniert, sondern als Bedrohung. Die Inszenierung Elsas als Bedrohung erinnert an Laura Mulveys These, dass Frauenfiguren im Film unter dem männlichen Blickregime nur als fetischisiertes Objekt, oder eben als Bedrohung, die gestoppt werden muss, existieren (vgl. Mulvey 1975: 6–18). Mit dem Ende des VR-Films deutet sich zudem an, dass Alexandro kein ›Ich‹ mehr ist, sondern endgültig zum ›Wir‹ geworden ist. Er sagt zu seiner Freundin: »We miss you, too.« Dies deutet ebenfalls auf das vermutliche Verschmelzen zwischen der KI Elsa und Alexandro hin. Durch dieses Verschmelzen mit der weiblichen KI verliert Alexandro als Mann zudem seinen singulären Subjektstatus, was zum einen erneut die Bedrohung durch Elsa verstärkt, zum anderen auch ein neues Wesen entstehen lässt, in dem beide Geschlechter und Existenzweisen verschmelzen.

12 Wenngleich durch die Namensgebung ›Elsa‹ dennoch ein gewisser Subjektstatus mitschwingt, der der KI zugeschrieben wird und sie als ›sie‹ bezeichnet, also vergeschlechtlicht, wird.

4.2.3 Räumlich-visuelle Des/Orientierung als queeres Potential in ALTERATION

In den vorherigen Beispielen und Szenen entspricht die Kameraperspektive stets der vertikalen Positionierung des physischen Körpers (stehend oder sitzend). Außerdem wird zumeist darauf geachtet, dass die Rezipierenden sich in Ruhe orientieren können, die Handlung also nicht zu ruckartig von einer Ecke des Raumes in die andere springt, Orte nicht zu schnell gewechselt werden oder gerade zu Beginn von VR-Projekten nicht viel geschieht. All diese Elemente entsprechen einer im VR-Film durchaus etablierten und fast schon klischeehaften Einsatzweise, da hierdurch Schwindelgefühle oder Übelkeit verhindert werden sollen. Dennoch tauchen ebendiese vermeintlich schlechten Erfahrungen immer wieder im Zusammenhang mit VR auf, meist ungewollt, in manchen Beispielen jedoch auch absichtlich evoziert. Ich vertrete die These, dass es gerade diese bewusste Nutzung jener des/orientierenden medienspezifischen Verfahren ist, der eine entscheidende Rolle für in queeren, politisierenden VR-Praktiken zukommt.¹³ Eine solche bewusst körperlich des/orientierende Sequenz ist auch in ALTERATION zu finden, wenn ich nach einem schnellen Schnitt und damit verbundenen Ortswechsel Alexandro im Wald sehe. Besonders auffallend ist daran, dass das Bild nach links gekippt ist und so ein vertikal verlaufender Horizont entsteht (vgl. Abb. 10). Diese Einstellung wirkt des/orientierend, da die Lage meines physischen Körpers der virtuellen Umgebung und Perspektive im VR-Film widerspricht. »The body orientates itself by lining itself up with the direction of space it inhabits« (Ahmed 2006: 13). Die von Ahmed beschriebene Orientierung ist also erschwert oder sogar verunmöglicht, wenn – wie in der beschriebenen VR-Filmsituation – der physische Körper nicht länger der Lage entspricht, in der er in den virtuellen Raum hineinragt. Es entsteht ein Bruch, eine Dissonanz. Hinzu kommt die Bewegung Alexandros, der in horizontaler Lage auf die Kamera zu rennt und es scheint, als ob er mich direkt mit »Help!« adressiert, sodass das gekippte Bild gewissermaßen eine normative horizontale Perspektive durchbricht und vermeintliche Gegebenheiten aushebelt. Ähnlich wie zuvor in SUPERHOT erfolgt hier eine Störung, indem die Bewegung meines Kopfes beispielsweise nach links nicht darin resultiert, dass sich das Blickfeld in der VR nach links bewegt, sondern nach oben. Während in SUPERHOT die Relation aus körperlicher Bewegung und fortschreitender Zeit im Kontrast zur Zeitlichkeit im physischen Raum steht, steht in ALTERATION der vertikale Horizont in der VR im Kontrast zum gewöhnlichen horizontalen Horizont in der physischen Realität.

Obgleich diese Sequenz sehr kurz ist, hat sie einen herausfordernden Charakter, weil sie Schwindelgefühle oder Unwohlsein verursachen kann. Ich möchte an dieser Stelle noch einmal hervorheben, dass Ahmeds Verständnis der Wirkungsweisen

13 Übelkeit kann darüber hinaus auch mit Sara Ahmed gelesen werden, die dazu schreibt: »Feeling queer as feeling nauseous« (2019: 197).

von Des/Orientierung in hohem Maße anschlussfähig an derartige mediale Verfahren im VR-Film ist: »I suggest above that disorientation happens when the ground no longer supports an action. We lose ground, we lose our sense of how we stand; we might even lose our standing« (ebd.: 170). Die Gegensätzlichkeit der Lage des physischen Körpers, intensiviert durch die stets mögliche Kopfbewegung der Rezipierenden, und der nicht gänzlich korrespondierenden virtuellen Perspektive sorgt dafür, dass ich meinen Sinn dafür verliere »wie ich stehe«.

Abbildung 10: Filmstill des vertikalen Horizonts in ALTERATION



Quelle: Filmstill aus ALTERATION. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=EJ8iRQoh7fg> [letzter Zugriff: 13.01.2025].

In eine ähnliche Richtung zielt auch Merleau-Ponty ab, wenn er folgendes Experiment schildert:

Lässt man eine Versuchsperson das Zimmer, in dem sie sich befindet, nur durch einen Spiegel sehen, der es in einer Neigung von 45° zur Vertikalen reflektiert, so sieht sie das Zimmer zunächst »schief«. [...] Das Ganze ist »seltsam«. Nach einigen Minuten tritt aber ein brusker Wechsel ein: die Wände des Zimmers, der darin sich bewegende Mensch und die Fallbewegung werden wieder vertikal. (Merleau-Ponty 1974: 290)

Im Falle von ALTERATION bleibt der von Merleau-Ponty genannte Wechsel aus, da innerhalb weniger Sekunden ein erneuter Schnitt erfolgt und die Perspektive in die extreme Aufsicht wechselt. Dadurch wird verhindert, dass ich mich an die jeweilige Blickposition gewöhnen kann. In der extremen Aufsicht sind Alexandro und seine Freundin Nadja nun im Bett zu sehen. Durch den erzeugten Raumeindruck vermit-

telt auch diese Perspektive ein im ersten Moment des/orientierendes Raumgefühl, da es wirkt, als ob ich in sehr geringer Distanz über dem Bett schwebe und die Lage meines physischen Körpers erneut der virtuellen Perspektive widerspricht.

Diese beiden Schnitte, die einen Perspektiven- sowie Ortswechsel mit sich bringen, sind im Vergleich eher schnell und hart und intensivieren eine des/orientierende Perspektive in der virtuellen Umgebung. Die Des/Orientierung steht in Analogie zur narrativen Ebene, da dort immer unklarer wird, was Traum, Erinnerung und Realität ist, wessen Perspektive ich einnehme und was gerade passiert. Die zunehmende erzählerische Verwirrung wird somit auf der formalen Ebene durch räumliche Des/Orientierung gespiegelt. In der letzten Sequenz wechselt die extreme Aufsicht schließlich ins Gegenteil und ich sehe aus der Perspektive Alexandros in der Untersicht auf seine Freundin Nadja, die zunehmend verschwimmt und zu Elsa wird.¹⁴ Im weiteren Verlauf werden der Raum und der Körper von Nadja/Elsa immer abstrakter, was allem Anschein nach damit zusammenhängt, dass die KI immer mehr von Alexandros Gedächtnis in Anspruch nimmt und somit die (Einzel-)Person/das Subjekt Alexandro verschwinden lässt. Dies wird deutlich, indem zum Ende des Films die Perspektive erneut von der subjektiven Kamera, die Alexandros Position einnahm, in die beobachtende Kamera wechselt. Ich sehe als eine der letzten Szenen den regungslosen Körper Alexandros mit Elsa auf ihm sitzend, wobei offenbleibt, was das für den Ausgang des Experiments bedeutet. Der stetige Perspektivenwechsel kann zusammenfassend zum einen als mediales Nachvollziehen und Nachempfinden von Alexandros Dissoziation gedeutet werden. Zum anderen werden dadurch aber auch die verschiedenen Möglichkeiten des körperlichen Erlebens des filmisch-virtuellen Raums aufgezeigt.

Besonders der Rückgriff auf das Beispiel des links gekippten Bildes mit einem vertikalen Horizont lässt sich abschließend mit Ahmeds theoretischem Ansatz der Des/Orientierung als etwas kontextualisieren, das ich hier als einen queeren Moment definieren möchte. VR-Filme erlauben demnach ›schräge‹ oder ›seltsame‹ Perspektiven, die im Kontrast zum eigenen Körperempfinden stehen können. Es bleibt festzustellen, dass Des/Orientierung nicht nur auf die räumliche Lage, sondern auch auf eine Art Metaebene bezogen sein kann: Beispielsweise durch den nicht-sichtbaren Körper. Während dieser Momente korrespondiert der physische Körper nicht länger mit dem virtuellen Raum und reicht, Ahmed folgend, nicht in diesen hinein: »We might say we are orientated when we are in line [...]. Being ›in line‹ allows bodies to extend into spaces that, as it were, have already taken their shape« (Ahmed 2006: 15). In diesen Momenten sind die Rezipierenden nicht mehr orientiert, da physischer Körper und virtueller Raum nicht in einer Linie

14 Der Film lässt dabei offen, welche Bedeutung hinter dieser ›Übernahme‹ steckt, ähnlich zu der generellen Ambivalenz innerhalb der stets verwirrenden Narration, die oft bestimmte Handlungen unbeantwortet lässt.

sind. VR-Filme bieten somit die Möglichkeit, über das eigene körperliche Erleben, das nicht mit der durch die (virtuelle) Umgebung vorgegebenen Orientierung übereinstimmt, zu reflektieren. An dieser Stelle möchte ich vertiefen, inwiefern es sich bei diesen Momenten um queere Momente handelt. Auffallend ist, dass auch hier Des/Orientierungen häufiger in Momenten einer versuchten Interaktion mit anderen Figuren auftreten.¹⁵ Diese Setzung lässt sich ebenfalls mit Ahmed lesen: »Even in a strange or unfamiliar environment we might find our way, given our familiarity with social form, with how the social is arranged« (ebd.: 7). Das Soziale beziehungsweise die sozialen Räume sind im Falle der VR-Projekte anders arrangiert, insofern, dass die Körpererfahrung eine andere ist, indem die physische Körpererfahrung durch medial hergestellte Des/Orientierungseffekte erweitert wird. Dies kann dafür produktiv gemacht werden, dass die Körperlage in der VR in ein unbequemes Dissens-Verhältnis zur physischen Körperlage rückt. Des Weiteren stellt sich eine »wirkliche« soziale Interaktion mit den Figuren als unmöglich heraus. Ebendiese Situationen können weitergedacht werden, um über soziale Räume und deren normative Strukturen zu reflektieren: Etwa dahingehend, inwiefern diese an bestimmte Perspektiven, Regeln oder auch vergeschlechtlichte, heteronormative oder auch *able-bodied* Körperformen angepasst sind. Soziale Räume sind von normativen Ordnungssystemen und Konventionen geprägt, sodass Abweichungen davon des/orientierend wirken können. Wie eingangs und in Kapitel 2.3 erwähnt, bezieht sich queer nach Ahmed nicht notwendigerweise nur auf die sexuelle Orientierung, sondern ist darüber hinaus mit anderweitigen Orientierungen zu denken, die auf das Sexualitätsdispositiv wirken: »If queer is also an orientation toward queer, a way to approach what is retreating, then what is queer might slide between sexual orientation and other kinds of orientation« (ebd.: 172). Hinsichtlich der verschiedenen Des/Orientierungen in Relation mit den aufgeworfenen Fragen nach Körperlichkeit, Dissoziation, und ausgelösten Affekten, schlechten Gefühlen und der Reflexion derer, lassen sich in ALTERATION so queere Aspekte herausfiltern, die über die bloße Repräsentation von Sexualität hinausgehen. »Der Fokus etwa auf Affekte, Gefühle, Materialitäten und Dinge beziehungsweise Entitäten bringt Körper auf eine andere Weise ins Spiel als über Aspekte von Repräsentation und Diskursivität; Objekte, die zunächst nicht queer oder überhaupt gegendert erscheinen, werden auf queerness hin befragbar« (Peters/Seier 2015: 12). Die gewählten Szenen der körperlichen und inhaltlichen Des/Orientierung, physischen Kopfbewegungen und virtuellen Richtungsweisungen, sowie die räumliche Des/Orientierung können als andersartige Orientierungen gelesen werden, die jedoch allesamt den relationalen Bezug zum VR-Gefüge gemeinsam haben. Hierdurch sowie durch das

15 Beispiele hierfür sind Alexandros zuvor beschriebener Schrei nach Hilfe, das direkte Blicken in die Kamera, oder die sprachliche Adressierung der Point-of-View-Perspektive – etwa durch einen Satz, der in Richtung der Rezipierenden geäußert wird.

»becoming vertical of perspective« (Ahmed 2006: 65) und durch die im VR-Film konstante Thematisierung von Körper/Gefühls/Verlust lässt sich aufzeigen, dass VR-Projekte sich eignen, um des/orientierende Strategien mindestens auszutesten und – wie ich argumentiere – gegebenenfalls auch tatsächlich zu realisieren und damit politisch produktiv zu machen. VR-Projekte bieten somit queere Perspektiven auf den und mit dem Körper. Sie können als Experimentierfelder gelten, um eine solche queere Orientierung nachvollziehen zu können, da sie Perspektiven eröffnen, die erst durch die Kombination des körperlichen Erlebens mit der medial vermittelten Des/Orientierung erfahrbar werden.

Darüber hinaus scheint auch die Frage nach Zeit eine Relation zu queerness, nämlich der bereits erwähnten queeren Zeitlichkeit, herzustellen, die mitunter in der Uneindeutigkeit von Erinnerung, Gegenwart, dystopischen Zukunftsvisionen und damit der Verweigerung einer *straight time* liegt. Insofern spielt die enge Beziehung und Wirkweise von Orten, Zeiten und Körpern sowie deren Relation zueinander eine Rolle. Das daraus resultierende körperliche Erleben trägt dazu bei, im VR-Gefüge insgesamt ein Potential als queere Objekte zu entdecken, das sich erst in spezifischen Relationen verwirklicht¹⁶ und das Kontakt zwischen verschiedenen Umwelten und Erfahrungen ermöglicht.

A queer object hence makes contact possible. Or, to be more precise, a queer object would have a surface that supports such contact. The contact is bodily, and it unsettles that line that divides spaces as worlds, *thereby creating other kinds of connections where unexpected things can happen.* (ebd.: 169 [Herv. F.W.])

VR kann einen ebensolchen Kontakt möglich machen, der vermittelnd wirkt und als Übergang zwischen der physischen und virtuellen Umgebung besteht. Der Kontakt erscheint auch hier körperlich, und damit zusammenhängend affektiv. Die entstehenden Perspektiven in VR können zudem (physisch) orientierend als auch desorientierend sein und normative Muster von Körper/n, Körperlichkeit sowie körperlichem Empfinden herausfordern.

4.3 LET THIS BE A WARNING – Umkehrung der Perspektive

How it feels to be a white problem/Schwarze Utopien

LET THIS BE A WARNING ist ein ca. 11-minütiger VR-Kurzfilm aus dem Jahr 2017. Produziert wurde er von dem Nest Collective aus Nairobi und gefördert und vertrieben

16 Es sei hier an die Herangehensweise von Sara Ahmed erinnert, die in der Einleitung geschildert wurde. Ahmed queert gewisse Gegenstände, die nicht grundlegend queer sind (zum Beispiel Tische), aber es in gewissen Relationen und Verwendungsweisen werden können.

vom Goethe-Institut sowie Electric South.¹⁷ Im Unterschied zu den Projekten im dritten Kapitel wurde der VR-Film nicht in westlichen Ländern mit Hilfe von größeren Technologie-Unternehmen finanziert, sondern durch kulturelle Institutionen gefördert, was Jessica Dickson als typisch für VR-Produktionen von dem afrikanischen Kontinent beschreibt. »Contrastingly, VR film production in Africa tends to rely on foreign investment, often from departments of arts and culture in former colonial metropolises, which fund projects as a form of cultural exchange and a means to maintain diplomatic ties« (Dickson 2021: 195). Zusätzlich zu dieser Finanzierungsmöglichkeit können auch Förderfonds von Filmfestivals (ebd.) abgerufen werden, oder aber über Institutionen wie Arte, wie im Falle von *ALTERATION* oder *I, PHILIPP*. Dennoch haben diese Produktionen oft ein geringeres Budget als Produktionen, die in Zusammenarbeit mit dem Silicon Valley entstanden sind (vgl. ebd.: 195f.).¹⁸ Durch die Betrachtung der Finanzierungsfragen wird deutlich, dass koloniale Strukturen auch in der VR-Filmförderung präsent sind. Aus der Frage der Zusammenarbeit gehen außerdem auch Fragen der Zugänglichkeit für die Rezipierenden hervor, wie ich im Folgenden schildern möchte. Die Zugänglichkeit von *LET THIS BE A WARNING* stellt eine erste Ausnahmesituation im Materialkorpus dar, insofern ich dieses Projekt nur einmal in VR erfahren konnte, und zwar im Frühjahr 2017 während der Berlinale. Laut online Informationen sollte es möglich sein, das Projekt mit der *Meta Quest* Brille in Kombination mit der *Radiance VR App* auch von Zuhause aus rezipieren zu können. Dieser Zugang wurde bis zum jetzigen Zeitpunkt, im Januar 2025, jedoch nicht eingerichtet.

Um die *Radiance VR App* installieren zu können, ist es nötig, zuvor das *Sidequest* VR-Programm auf der Brille zu installieren. Mit Hilfe von *Sidequest* ist es möglich, Apps herunterzuladen, die nicht im offiziellen *Meta Quest Store* erhältlich sind – dazu zählt mitunter die *Radiance VR App*. Damit es wiederum möglich wird, *Sidequest* installieren zu können, müssen einige Mechanismen des *Meta Quest* Systems ausgetrickst werden. Unter anderem ist es notwendig, das Meta-Konto (das wiederum mit dem Facebook-Konto verknüpft ist) von einem Privatkonto in ein Unternehmenskonto über Facebook umzuwandeln. Hierfür muss man in Deutschland den Personalausweis als Identitätsnachweis auf Facebook hochladen, um validiert

17 Electric South ist ein Produktionsstudio, das afrikanische Künstler*innen fördert, die Filme in 360° produzieren möchten: »We act as a production studio – securing finance for projects; guiding creative development of ideas; mentoring first-time VR filmmakers throughout the production process; and facilitating post-production« (Electric South 2017). Electric South hat sich aus dem African Futures Interdisciplinary Festival 2015 heraus gegründet und ist eine non-profit Organisation – *LET THIS BE A WARNING* ist einer der ersten VR-Filme, die mit Hilfe von Electric South produziert wurden (vgl. Dickson 2021: 187–190).

18 Ein konkretes Beispiel wäre Googles #PRIDEFOREVERYONE, aber auch Chris Milks Produktionsfirma VRSE ist im Silicon Valley zu verorten.

zu werden. Der Nutzer*innenstatus als Unternehmen muss nicht weiter nachgewiesen werden und lässt sich nach der Installation zurück auf ein privates Konto ändern, jedoch wird hier bereits deutlich, dass die Installation von *Sidequest* mit einigen Hürden verbunden ist.¹⁹ Nach insgesamt zwei Stunden, das Meta Unternehmenskonto zu validieren, *Sidequest* herunterzuladen, im dortigen Store die *Radiance VR App* zu suchen und herunterzuladen, um dort dann wiederum ein Konto zu erstellen, kam heraus, dass LET THIS BE A WARNING nicht in der *Radiance VR App* verfügbar ist. Anders, als es auf der Seite von *Radiance VR* steht (vgl. Radiance o.J.: o. S.). Ich schildere diese Schwierigkeiten an dieser Stelle so genau, um die Probleme in der Praxis zu verdeutlichen, die bereits in Kapitel 1.2.2 mit dem Oculus Best Practice Guide geschildert wurden. Das nicht-Auffinden von LET THIS BE A WARNING soll demonstrieren, welche Auswirkungen die Zugangsbeschränkungen des Leitfadens auf Projekte, die nicht in den offiziellen *Meta Quest Store* gelangen, aber auch auf die VR-Nutzenden haben.²⁰ Die Analyse von LET THIS BE A WARNING erfolgt daher zum einen durch mein Gedächtnisprotokoll, zum anderen ist der VR-Film auf Youtube zugänglich, jedoch ohne die innerdiegetische Tonspur der im Film sprechenden Subjekte.

LET THIS BE A WARNING spielt ähnlich wie ALTERATION mit einem ungewissen Ende, das zum Spekulieren einlädt und Fragen aufwirft. Während es bei ALTERATION um Dissonanzen und Körper(-verlust) ging, handelt LET THIS BE A WARNING vielmehr vom Da-Sein als unwillkommener, weißer Gast auf einem anderen, Schwarzen Planeten und dem Hinterfragen der weißen Selbstverständlichkeit des Eindringens in andere Welten. Auch hier deutet der Titel bereits suggestiv auf das Geschehen hin: »Let this be a warning« wird in der Diegese des VR-Films aufgegriffen, wenn die Zuschauendenposition am Ende zu ihrem eigenen Planeten, »als Warnung« nicht wieder zum Planeten der Schwarzen Personen zu kommen,

19 Da ich die Brille eines Freundes benutzte, die wiederum mit seinem Meta-Konto verknüpft ist, war ich auf sein Beisein angewiesen. Wenn der Prozess jedoch an mein eigenes Meta Konto geknüpft gewesen wäre, hätte es zusätzliche Hürden gegeben, die damit zu tun haben, dass ich meinen Namen auf Meta bereits angeglichen hatte, dieser aber nicht dem Namen auf meinem Personalausweis entsprach. Ich hatte zum Zeitpunkt der Recherche, 2022 bis 2023, den dgti* Zusatzausweis für trans Personen mit meinem angeglichenen Namen, dieser Ausweis wird jedoch von Meta nicht akzeptiert – das heißt ich hätte meine Identität bei Meta nicht validieren können.

20 Ich habe daraufhin Kontakt zu einer der Entwicklerinnen der *Radiance VR App* aufgenommen, die mir bestätigte, dass der VR-Film nicht auf ihrer Plattform verfügbar sei, da sich die Produktionsfirma Electric South auf ihre Anfrage hin nicht zurückgemeldet hat – warum der VR-Film dennoch als verfügbar auf der Plattform angepriesen wird, bleibt offen. Ich habe daraufhin selbst versucht Kontakt zu den Produzierenden aufzunehmen, blieb jedoch ebenfalls erfolglos.

zurückgeschickt wird. Durch den Schluss wird zudem klar, dass den Rezipierenden der Zugang zur Schwarzen Welt verweigert bleibt. Außerdem erfolgt eine abschließende Texteinblendung mit der Frage: »If black worlds exist(ed), would you be welcome in them?«. Genau durch diese Verweigerung in Kombination mit der Fragestellung, entsteht gleichzeitig ein Raum der Konfrontation und Reflexion zum Selbst der Rezipierenden, wie im Folgenden gezeigt wird. Hierfür erfolgt zuerst eine kurze Analyse des VR-Films. Aufgrund der Relevanz der Handlung von Anfang bis Ende schildere ich diese gänzlich und wähle nicht nur einzelne Szenen aus, um im Anschluss die Momente der Reflektion sowie Perspektivumkehrungen zu erläutern, die hier bereits angeklungen sind.

4.3.1 »If black worlds exist(ed), would you be welcome in them?«

Der Science-Fiction-VR-Film beginnt mit einem verpixelten Bild, das sich langsam aufbaut und schärfer wird, was dem Beginn von *I, PHILIP* ähnelt, bei dem sich das Bild ebenfalls erst langsam und aus Pixeln aufbaut. In *LET THIS BE A WARNING* blicke ich nach dem Bildaufbau in eine Wüstenlandschaft.²¹ Ein Textfeld wird eingeblendet, auf dem »Initializing« zu lesen ist sowie in kleinerer Schrift darunter »Eye cam modules loading...«. Nach wenigen Sekunden wird ein Interface sichtbar, das den Akkuzustand, den Autopilotenmodus, Sauerstoffanteil sowie Temperatur anzeigt. Es erscheint erneut ein Text: »Eye cam modules loaded. Scanning for threats.« Augenblicklich danach ist sowohl auf der Audioebene eine Computerstimme hörbar, als auch per Schrift lesbar: »Alert: Subject approaching.«²² Habe ich den Kopf bis zu diesem Zeitpunkt nicht bewegt, ist kein sich näherndes Subjekt im Blickfeld zu sehen. Erst, wenn ich den Blick schweifen und suchen lasse, ist das angekündigte Subjekt zu entdecken, das auf mich zugelaufen kommt. Um es sehen zu können, muss ich also meinen Kopf bewegen. Das Interface zeigt als nächstes »No weapons found« an. Die Schwarze, männlich gelesene Person mittleren Alters,²³ die, wie ab einer gewissen Nähe zu erkennen ist, einen Helm trägt, beobachtet mich mit einem interessiert forschenden Blick. Sie neigt ihren Kopf zur Seite und betrachtet mich. Danach geht sie ein paar Schritte zurück und rennt wieder weg. Anschließend erhalte ich

-
- 21 Ähnlich wie in *CLOUDS OVER SIDRA*, nur, dass die Landschaft in *LET THIS BE A WARNING* weniger romantisch, schön anmutet, da mit weniger Kontrast und weniger kräftigen Farben gearbeitet wird. Das Bild in *LET THIS BE A WARNING* lässt eher auf eine trockene, unbesiedelte Umgebung schließen.
- 22 Im VR-Film sind ab hier überwiegend alle Informationen gleichzeitig les- und hörbar. Ich verzichte darauf, dies jedes Mal auszuweisen und markiere stattdessen die Informationen, die entweder nur les- oder nur hörbar sind.
- 23 Alle zu sehenden Personen im VR-Film sind mittleren Alters, weshalb diese Beschreibung im weiteren Verlauf nicht erneut erwähnt wird.

die Information: »Navigation mode autopilot. Scanning for suit damage«. Im Textfeld läuft außerdem zeitgleich die Prozentzahl des erwähnten Scans mit. Die Umgebung ist währenddessen ruhig, aber wenn ich den Blick erneut schweifen lasse und genau hinsehe, sind am Horizont jeweils einzelne Personen rund um mich herum zu entdecken, die in meine Richtung laufen. Ich erhalte nacheinander die Informationen »Scan complete«, »Compiling damage report. Error: Mobility module offline. Error: Speech module offline« und »You are unable to move.« Dies ist der potentiell erste herausfordernde und unangenehme Moment, da klar wird, dass gleichzeitig mehrere Personen auf mich zukommen, ich aber nicht in der Lage bin, mich in der virtuellen Umgebung zu bewegen, oder zu sprechen. Aus den Informationen des Interfaces lässt sich außerdem ableiten, dass ich vermutlich eine Art Raumanzug trage sowie eine Brille, die mich mit den zu lesenden zusätzlichen Informationen über die Umgebung ausstattet. Unklar bleibt, wo genau ich mich befinde, wie ich dort gelandet bin und was meine genaue Rolle ist. Danach kann weiter beobachtet werden, wie mehrere Schwarze Personen sich mir nähern. Falls diese bisher von mir nicht gesichtet wurden, erhalte ich zusätzlich auf der Audioebene einen Hinweis. Ein Piepsen ist zu hören und les-/hörbar »Alert: Multiple Subjects approaching.« Die Personen rennen nun auf mich zu und es wird sichtbar, dass sie jeweils eine Waffe auf mich richten – daraufhin erfolgt der Hinweis: »Warning: Weapons found«. Auf der Tonspur, zum ersten Mal nicht von der Computerstimme geäußert, ruft eine der Personen, »Identify yourself!« Auf der Textebene ist daraufhin mit roter Farbe hinterlegt zu lesen: »Warning: Threat level critical.« Gleich danach ist ein Schussgeräusch zu hören, das Bild ändert sich und sieht kurzzeitig wie das, einer Wärmebildkamera aus.

Anschließend ist ein akustisches Rauschen wahrnehmbar, die Computerstimme spricht »Error error« und das Bild wird schwarz. Es erfolgt eine Texteinblendung »Attempting Shutdown« und ein Piepsen ist hörbar. Im nach wie vor schwarzen Bild erscheint dann der Schriftzug »Rebooting. Loading boot modules...« und »Initializing«. Das Bild verändert sich, es baut sich langsam eine neue, sichtbar werdende Umgebung auf – zuerst verpixelt, dann klarer, analog zum Hochfahren des Interface-Systems und ähnlich wie zu Beginn des VR-Films. Wie zuvor in einigen anderen VR-Projekten thematisiert, wird auch in *LET THIS BE A WARNING* die VR-typische Strategie verwendet, Umgebungswechsel, die per Schnitt erfolgen, eher langsam zu gestalten. In diesem Fall per sich langsam aufbauendem Bild. Die geschilderten Abläufe ereignen sich allesamt innerhalb der ersten dreieinhalb Minuten von *LET THIS BE A WARNING*. Die nächsten sieben Minuten bis zum Ende des VR-Films befinde ich mich, nachdem das Bild sich aufgebaut hat, in einer Lagerhalle und per Texteinblendung sind ähnliche Informationen zu lesen, wie zu Beginn der Narration. Schließlich setzt auch die Computerstimme wieder ein: »Multiple subjects approaching.« Um sie zu sehen, muss ich mich erneut umsehen, den Blick suchend im beweglichen Bewegungsbild schweifen lassen, bis ich schließlich eine Tür entde-

cke zu der drei Männer in grau-schwarzen Uniformen hereinkommen und sich um mich herum verteilen. Es sind erneut Schwarze Personen und erneut erscheint die Warnung »Warning: Weapons found.« Über die Schrift des Interfaces ist außerdem bei jeder Person jeweils »Threat level high« zu lesen. An dieser Stelle fehlt in der Version auf Youtube die Tonspur der Person, die mir gegenübersteht. In der Lagerhalle sind helle Lichtstrahler auf meine Position ausgerichtet, die Person spricht zu mir, die anderen beiden Männer stehen als Wächter/Aufpasser da, die Situation erinnert an ein Verhör. Zusammengefasst sagt der Mann gegenüber von mir, dass die Lage für mich nicht gut aussieht und ich als Botschaft an »meinesgleichen« (»your kind«) zurückgeschickt werde. Danach dreht der Mann sich um und verlässt den Raum, die beiden Männer bleiben bei mir. Ich muss einige Sekunden warten, dann öffnet sich die Tür wieder. Falls ich in dem Moment nicht zur Tür geblickt habe, erhalte ich per Audio- und Texteinblendung wieder ein Indiz, mich umzusehen: »Multiple subjects approaching«. Eine Schwarze Frau und zwei Schwarze Männer kommen auf mich zu und ich erhalte die Information »Warning: Weapons found.« Wenn ich den Blick auf die Frau ausrichte, die nun vor mir steht, sehe ich zwei Männer, die links und rechts von ihr stehen, zusätzlich zu den zwei weiteren Männern, die bereits vorher im Raum waren und hinter mir stehen. Um meine Position stehen also kreisförmig die Wächter herum, ich scheine umzingelt zu werden. Die Frau mustert mich kritisch und lässt ihren Blick von unten nach oben wandern. Dann beginnt sie zu sprechen und um mich herum zu laufen. Sie sagt, dass sie von Menschen wie mir gehört hat. Menschen, die besessen davon sind, alles aufzubauchen und die ihre Vorfahren misshandelt haben. Sie sagt, dass sie mich zurückschicken wird, woher ich kam, als ein Zeichen der Warnung für die Menschen wie mich (»like you«). Während sie dies sagt, läuft sie um mich herum und zeigt mehrmals auf meine Position, was ein wenig an Situationen mit Dr. March zuvor in *ALTERATION* erinnert. Um sie während des Sprechens sehen zu können, muss ich ihren Bewegungen mit dem Kopf folgen. Am Ende ihres Monologs greift sie – recht unvermittelt – zur Waffe von einem der Wächter und zielt auf mich. Die Computerstimme ist zu hören: »Warning, weapon found« und das Bild wird schwarz. Auf der Audiospur ist ein Kratzen zu hören, das Bild bleibt schwarz und folgender Text wird eingeblendet: »If black worlds exist(ed), would you be welcome in them?«. Ein Piepsen und Rauschen ist auf der Audioebene zu hören, danach sind die Credits zu lesen.

4.3.2 Umkehrungen, Konfrontationen und Momente der Reflexion

LET THIS BE A WARNING hat ein offenes Ende, es bleibt ungelöst, weshalb man sich auf dem Planeten befand und ob man tot oder lebendig zurückgeschickt wird. Ähnlich wie bei *ALTERATION* geht es also auch hier weniger darum, den VR-Films zu »lösen«, sondern sich auf das Ungewisse und teils Spekulative einzulassen. Mit der Frage zum Ende, ob man in Schwarzen Welten willkommen wäre, wenn diese existie-

ren *würden*, wird zudem der Fokus vielmehr auf das kritische Fragen und individuelle Reflektieren, denn auf das generelle ›Rätsel-lösen‹ gelegt. Anders gesagt ist die Frage des Willkommen-Seins am Ende an die individuelle Situierung der Rezipierenden gekoppelt und nicht universell beantwortbar. Im Gegensatz zur Diegese, in der es sehr deutlich ist, dass die Rezipierendenposition nicht Teil dieser Schwarzen Welt sein soll, sondern ein unwillkommener Gast, wenn nicht gar ein Eindringling ist. Die Frage un/eingeschränkten Zugangs wird auch in der Projektbeschreibung des Mit-Produzenten, Jim Chuchu, zentriert: »Let This Be A Warning was a response to the idea of ›black worlds‹, and how accessible they have always been to outside parties both in fiction and reality. In this piece, we posit a black world in which *access is not a given*« (vgl. Radiance o.J.: o. S.; Herv. F.W.). Mit Hilfe des Zitats lässt sich erklären, weshalb der Film abrupt endet. Arbeitet die filmische Erzählung erst mit einer eingeschränkten Perspektive, endet sie mit der Verweigerung der Perspektive in Form des Ausschlusses aus dem Narrativen – »access is not a given« wird dadurch auch VR/filmisch umgesetzt. Der VR-Film stellt darüber hinaus, wie durch Chuchu bereits angedeutet, eine Intervention in Erzählweisen über Schwarze Welten, nicht nur innerhalb von VR, dar.

LET THIS BE A WARNING schließt so an die zuvor in Kapitel drei gestellte Frage an und leitet damit die Umkehrung der Fragestellung »How does it feel to be (a marginalized group)?« hin zu »How does it feel to be a white problem?« ein. LET THIS BE A WARNING schafft so eine medientechnische Konstruktion einer als *weiß* markierten Perspektive. Der VR-Film arbeitet nicht mit der gemütlichen Perspektive eines Gasts, der von Schwarzen, Indigenen oder anderen Menschen of Color und/oder anderen marginalisierten Gruppen herumgeführt wird, und diese anderen Lebenswelten kennenlernen soll, um Empathie zu entwickeln, stattdessen werden die Rezipierenden in der partikularen Perspektive konfrontiert und an die unbequemen kolonialen Gewaltgeschichten erinnert.²⁴ Im VR-Film wird auf diese Weise eine konfrontative Empathie, wie in 3.3. erläutert, entwickelt, die die komfortable (*weiße*) westliche Subjektposition mit seiner Verstrickung in Strukturen der Gewalt und Verantwortung konfrontiert. Es geht nicht um ein »Feeling good about feeling bad« wie in den Projekten im dritten Kapitel, sondern um das Fühlen der Verantwortung *weißer*, westlicher, kolonisierender Subjektpositionen und deren Problematik, ohne, dass diese aufgelöst wird, indem eine Lösung angeboten und sich entschuldigt gefühlt werden könnte. Die Perspektive, die in dem VR-Film entwickelt wird, ist unbequem und durch das Aufwerfen der Frage zum Ende lädt sie zum Nachdenken ein. Wenn Andrea Lobb für die kritische Empathie (vgl. Kap. 3.3) beschreibt, dass Empathie nur ein temporärer Zustand ist, der bestenfalls zu Solidarität führt, so

24 Ich möchte an dieser Stelle anmerken, dass trotzdem ein gewisser Grad an Vorwissen bezüglich kolonialer *weißer* Geschichte vorhanden sein muss, um die Konfrontation wahrnehmen zu können.

geht LET THIS BE A WARNING in eine ähnliche Richtung, indem die ungelöste Frage am Ende des Projekts steht und so Raum für Reflexion nach der VR-Erfahrung gegeben wird – ähnlich wie dies in THE KEY im Aushalten des angestarrt-Werdens im physischen Raum angelegt war. Dieser zeitliche Reflexionsraum bietet so auch die Möglichkeit der Transformation der zuvor erfahrenen Gefühle.

Als die Schwarze Frau auf die Misshandlungen ihrer Vorfahren durch *meinesgleichen* hinweist, wird zudem ausgewiesen, dass man in dem VR-Projekt eine *weiße* Perspektive der ehemals Kolonisierenden einnimmt. Ehemals, da in LET THIS BE A WARNING eine geschützte Schwarze Welt existiert, in der *weiße* Eindringlinge nicht willkommen sind und zurückgeschickt werden. Das Zurückschicken markiert zudem einen weiteren Moment der Umkehrung: Das Narrativ des Zurückgehens/zurückgeschickt-Werdens von Geflüchteten, das ich im dritten Kapitel als Narrativ in CLOUDS OVER SIDRA herausgearbeitet habe, wird hier auf *weiße* Personen angewendet. Sie sollen kein Teil der Schwarzen Welten sein, da sie aufgrund der gewaltvollen Geschichte eine Bedrohung für die Lebenswelt der Schwarzen Personen darstellen. LET THIS BE A WARNING bricht dadurch mit der Fortführung der Praxis einer *weißen* Perspektive als unmarkierte, neutrale und universale Position wie sie in Kapitel drei vorhanden war. Sie wird stattdessen markiert und problematisiert. Es handelt sich in LET THIS BE A WARNING zwar um einen *weißen* Blick, jedoch nicht im Sinne eines machtvollen, objektivierenden, kolonialen Blickes, sondern eines markierten *weißen* Blickes, der zwar 360° durch die Rezipierenden navigierbar ist, dem aber dennoch der (voyeuristische) Zugang verwehrt bleibt und der *Weißsein* sowie die koloniale Involviertheit des *weißen* Blickes durch die gesprochenen Worte der Schwarzen Protagonist*innen unbequem spürbar macht. LET THIS BE A WARNING entwickelt dementsprechend einen *weißen* Blick, der die Verstrickungen und Einschreibungen in koloniale, gewaltsame Strukturen verdeutlicht. Die Position der*des *weißen* Voyeur*in wird problematisiert und damit auch politisiert. Die *weißen* Rezipierenden, die sich in dieser Perspektive wiedererkennen, werden zugleich konfrontiert, insbesondere durch die gestellte Frage des Willkommen-Seins am Ende. Insofern verwirklicht sich durch LET THIS BE A WARNING das in Kapitel drei bereits thematisierte Aushalten einer unbequemen Perspektive von *Weißsein*, um die darin inhärente Relation zu Kolonialität und damit Gewalt zu erkennen. Das VR-Projekt konzentriert sich zudem nicht auf Empathie als einzigen Resonanzmodus, sondern es ist ein ›Mehr‹. Insbesondere ist es auch keine doxische Empathie, also ein hierarchisierendes Bemitleiden, die sich entwickelt, sondern die (subtile) Thematisierung von Schmerz und Wut der Kolonisierten, sowie darüber hinaus die Verantwortung der Position der Kolonisierenden und Konfrontation der damit einhergehenden Privilegien des Zugangs zu ›anderen‹ Lebenswelten.

Die Frage nach Zugängen zu und der Existenz von Schwarzen Welten spielt auch in anderen Projekten von Jim Chuchu und dem Nest Collective eine Rolle, weshalb ich es als vielversprechend erachte, LET THIS BE A WARNING in Relation zu zwei an-

deren Werken des Kollektivs zu situieren. Zum einen den Anthologie-Film *STORIES OF OUR LIVES* (2014), zum anderen den Comic *THEY SENT YOU?* (2018). *STORIES OF OUR LIVES* erzählt fünf auf Biographien basierenden, unterschiedlichen Lebenswelten queerer Personen aus Kenia, endet jedoch mit einem Szenenwechsel ins Weltall und Alien-artigen Figuren und der Frage »If we're not Africans, what are we? Maybe we're aliens.« *THEY SENT YOU?* wiederum handelt davon, wie eine Schwarze Person, Dex, von der Erde auf einen anderen Planeten geschickt wird, um diesen zu kolonisieren. Er trifft auf diesem Planeten ein roboterartiges Wesen, das auf die kolonisierenden Menschen gewartet hat und dazu erklärt: »Humans – your reputation for consuming everything in your path proceeds you. [...] I've been doing a lot of research on your species since then, and I have to say, I didn't expect they'd sent **you**« (Chuchu 2018: 381f.; Herv. i.O.). Daraufhin fragt Dex nach, was mit dem »you« gemeint sei. Der Roboter antwortet: »Well, I observe that you are a n[...] – and from what I have read about your species, the n[...] population has historically been viewed as lower -« (ebd.: 383).

Daraufhin schießt Dex auf den Kopf des Roboters. Am Ende fliegt Dex im Raumschiff zurück und meldet, dass er sich auf dem Planeten um »some trash« gekümmert hat (vgl. ebd.: 386).²⁵ Alle drei Projekte des Nest Collectives arbeiten im Grunde mit der Unmöglichkeit Schwarzer (queerer) Welten auf der Erde, der Weltraum scheint hingegen als ambivalenter Möglichkeitsraum: »Black life is not lived in the world that the world lives in, but it is lived underground, in outer space« (Sexton 2011: 28). Gleichzeitig muss sich beispielsweise Dex selbst im Weltall mit rassistischen Erzählungen auseinandersetzen, wie sich in den Ausführungen des Roboters zuvor erkennen lässt. Der generelle Bezug zum Weltraum verweist darüber hinaus auf Elemente des Afrofuturismus, was Henriette Gunkel ausführlich für *STORIES OF OUR LIVES* herausgearbeitet hat:

[...] from future-oriented science-fiction and alternative space-time plots to myths and practices of fictioning that allow us to arrive at Muñoz's formulated intensity of the radical and collectively assembled project of Afrofuturism, in which politics

25 Der Comic bietet viele weitere Anknüpfungspunkte, unter anderem der Name des Roboters: Token. Token bezeichnet zum einen Gegenstand zur abstrakten Speicherung von Daten (beispielsweise USB-Sticks), wird aber auch mit Kryptowährung assoziiert als digitale Währung, die auf Blockchain-Technologie basiert. Dies kann auf den Comic bezogen werden, insofern der Roboter offensichtlich auch Informationen, in diesen Fall rassistische, gespeichert hat, wenngleich weniger verschlüsselt. Darüber hinaus bezeichnet Token beziehungsweise Tokenismus außerdem die Geste, Menschen aus einer marginalisierten Gruppe zu »nutzen«, um die Erreichung soziopolitischer Gleichstellung vorzutauschen – zum Beispiel indem eine Schwarze Person eingestellt wird, um zu demonstrieren, das Unternehmen sei besonders diversitätssensibel, ohne, dass es strukturell etwas dafür macht.

of temporal implications emerge as potentialities, as a threat within the virtuality of a present-becoming-future. The Afrofuturist tradition references the use of fictioning as a temporal strategy in art practices and political writing, which presents an epistemological shift in how we think about race. (Gunkel 2018: 390)

LET THIS BE A WARNING kann in eben dieser Linie gelesen werden, insofern sich hier ein Raum, vielmehr eine Welt, eröffnet, die ein Potential in Relation zu verwobenen Zeitlichkeiten darstellt und zudem außerhalb, und ohne Zugriff, der *weißen* Welt liegt. Letztere stellt eine Gefahr dar aufgrund der Verwobenheit in koloniale Geschichte und Gegenwart. Die Idee von VR und Afrofuturismus wird auch von Jessica Dickson in ihrem Artikel zu VR-Film in (Süd-)Afrika erwähnt, wenn sie schildert, wie ein*e Sprecher*in bei einer Masterclass 2017 in Südafrika zu VRs filmischer Zukunft enthusiastisch die Möglichkeiten von VR aus einer afrikanischen Perspektive, im Kontrast zu eurozentrischen Standards, betont (vgl. Dickson 2021: 196f.).

Um die von mir erwähnten Zeitlichkeiten in Hinblick auf Afrofuturismus genauer zu erläutern, möchte ich erneut zu der Frage am Ende »If black worlds exist(ed), would you be welcome in them?« zurückkommen. Während ich zuvor den zweiten Teil der Frage fokussiert habe (»would you be welcome in them«), werde ich nun den Anfang betrachten. Es fällt auf, dass »exist(ed)« mit Klammern arbeitet und dadurch zwei Möglichkeits- und Zeiträume aufgerufen werden. »Wenn Schwarze Welten existieren...« und »Wenn Schwarze Welten existieren würden...«. Jessica Dickson hat hierfür treffend herausgearbeitet, dass

the parenthetical insertion into the closing text, »If black worlds exist(ed) . . . « effectively interrupts while also calling out presumptions of a Eurocentric linear imaginary. The text emphasizes the story's allegorical warning for the present about the cosmic consequences of white supremacy while simultaneously disrupting the (Western) science fictional notion that such a story—with ray guns, spacesuits, and world of Black sovereignty—could only make sense in a distant future. (2021: 202f.)

LET THIS BE A WARNING entfaltet durch die Frage am Ende Gleichzeitigkeiten, die eine teleologische Erzählung durchbrechen, ja, stören und die Assoziation, dass die Narration in der Zukunft spielt, offen bleibt. Der VR-Film verweist auf eine mögliche Welt, kommentiert jedoch gleichzeitig die Gegenwart und die Verwobenheit mit gewaltsamen Vergangenheiten. Wie Jessica Dickson schreibt, wird durch diese klaren Verweise auf die Gegenwart deutlich, dass diese Möglichkeit nicht in einer weit entfernten Zukunft liegen muss. LET THIS BE A WARNING interveniert dadurch auch gegen das westlich dominierte Science-Fiction-Genre und seine Erzählungen über entfernte Zukünfte.

4.3.3 Queere Zukunfts/Gegenwart und (alte) Techniken zur Störung

Im Zitat Gunkels wurde außerdem José Esteban Muñoz erwähnt, dessen Ansatz in ihrem Artikel zu *STORIES OF OUR LIVES* aufgegriffen wird. Muñoz's Konzept zu queeren Zukünften aus seinem Buch *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity* beschreibt kurz gefasst queerness einerseits weniger als Ist-Zustand denn als etwas, das performativ hergestellt wird und sich gegen normative Strukturen wendet, womit er mitunter an Judith Butler anschließt. Zum anderen begreift er queerness als etwas, das in der Zukunft liegt, und noch nicht gänzlich da ist, aber sich bereits andeuten lässt (vgl. Muñoz 2009: 1) – als eine Art Futur Perfekt. »He conceptualizes queerness as a potential future perfect, as an ideality yet to be reached, and invites us to imagine alternatives to what seems available to us and to dream and enact more radical forms of being together« (Gunkel 2018: 387). Ihm geht es explizit um die Verschränkungen aus queerness, Zeitlichkeit und Utopie. Dabei ist die Utopie keine, wie sonst übliche, neoliberale, *weiße*, sondern eine nicht-*weiße*, die von Kollektivität und Hoffnung geprägt ist. »In his critique Muñoz insists on the principle of hope and radically reappropriates the concept of the future from a queer of color perspective« (ebd.: 388). Auch *LET THIS BE A WARNING* ist, wie bereits angedeutet, anschlussfähig daran. Zum einen sind Schwarze Welten hier möglich, zum anderen werden *weiße* Eindringline mit ihren Privilegien und der gewaltvollen kolonialen Geschichte bis in die Gegenwart konfrontiert. Die queere Perspektive in der Diegese ist weniger offensichtlich als in *STORIES OF OUR LIVES*, insofern in *LET THIS BE A WARNING* keine auf den ersten Blick lesbaren queeren Thematiken verhandelt werden. Ähnlich wie bei *ALTERNATION* ist hier aber in Hinblick auf die Affekte, die Thematik und Verstrickungen des VR-Films eine queere Lesart möglich, was sich bereits hinsichtlich der queeren Zeitlichkeiten angedeutet hat. Beim Nest Collective handelt es sich des Weiteren um ein Kollektiv, dass sich immer wieder Fragen der Zukunft aus einer queeren kenianischen (Produzierenden-)Perspektive aneignet.

Damit in Relation steht auch das kontinuierliche Auftauchen von technisch bedingten Defekten in der Diegese. Die diversen Fehlermeldungen, sowie der Verweis auf die Unmöglichkeit des Sprechens und Bewegens greifen die Thematik der Störung und des Bruches in VR wieder auf, die bereits in *SUPERHOT*, *I*, *PHILIP*, *GLAUBE*, *THE KEY* und *ALTERATION* eine größere Rolle spielten. Diese Momente, die im Falle von *LET THIS BE A WARNING* durch Thematisierung der nicht-funktionierende Technik und die Adressierung als gewissermaßen Störfaktor ausgelöst werden, lassen ein unangenehmes Gefühl des Ausgeliefert-Seins spürbar werden. Neben den bereits erwähnten Störungen durch den nicht gänzlich funktionierenden Raumzugang, die Unmöglichkeit des Bewegens und des Sprechens, gibt es zudem eine weitere Szene der Störung, die zum Ende des VR-Films im Lagerraum zu beobachten ist. Wenn die Frau um die Rezipierendenperspektive herum geht, läuft sie zweimal durch sichtbare Grenzen im Bild. In der Diegese wird dieses durchbrochene Bild

zum Effekt des Interfaces des kaputten Raumanzugs gemacht: Der Kopf der Frau wird beide Male unscharf und verschwindet aufgrund der zusammengefügt Bilder. Dies erscheint als Effekt der kaputten Technik, indem mit dem sichtbaren Interface der Brille in der Diegese versucht wird, den Kopf der Frau zu fokussieren. Es erscheint ein Viereck um den Kopf der Frau, das sich durch ihre Bewegungen wieder auflöst, die Technik scheint der Bewegung der Frau nicht folgen zu können und ist nicht imstande, Daten über die Frau zu liefern – der Kopf wird als Konsequenz kurzzeitig fehlerhaft dargestellt (vgl. Abb. 11). Es handelt sich hierbei eigentlich um einen Effekt des Zusammenfügens des beweglichen 360° Bewegungsbildes, wenn keine 360°-Kamera, sondern mehrere Kameras verwendet wurden.²⁶

Abbildung 11: Filmstill mit Blick auf die Bildstörung in *LET THIS BE A WARNING*



Quelle: Still aus *LET THIS BE A WARNING*. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=AreWCYqofE&t=453s> [letzter Zugriff: 15.01.2025].

Jessica Dickson weist darauf hin, dass diese Linien des »Vernähens« (*stitch lines*) unter VR-Produzierenden als eine der Schwachstellen des Mediums verhandelt wurden, die aber verschwinden würden, sobald die Technik ausgereifter ist (vgl. 2021: 202). *LET THIS BE A WARNING* hingegen macht diese vermeintliche Unvollkommenheit sichtbar: »Turning a filmic imperfection into a diegetic element, the makers of *ltbw* [*LET THIS BE A WARNING*; Anm. F.W.] thereby also turned a technological flaw, already treated as a problem of the soon-to-be past, into a visual index

26 Jessica Dickson schreibt dazu: »Another challenge brought up by vr filmmakers and viewers alike was the occasional visibility of »stitch lines,« the result of stitching together images from multiple cameras on a rig to create the coherent 360-degree image in postproduction« (2021: 202).

for a high-tech future« (ebd.). Ich würde darüber hinaus hinzufügen, dass die Technik des Zusammen/Nähens und die Sichtbar-Machung dessen als Gegenentwurf zur Technik des Schnitts im Film verhandelt werden kann. Dabei meine ich mit dem Zusammennähen in VR etwas anderes als das Konzept der *suture* in der Filmtheorie, das kurz gefasst die Nahtstelle zwischen on- und off-screen beschreibt. Nicht zuletzt, da diese Grenze in der VR verschwindet und – wie in Kapitel 2.1.3 bereits herausgearbeitet – nur noch von Nahtstellen zwischen den variablen und dynamischen Blickfeldern gesprochen werden könnte, aber auch, da das Nähen in der VR weniger auf Schnitttechniken verweist. Spekulierend²⁷ möchte ich daher vorschlagen, die Sichtbar-Machung der vermeintlich alten Technik des Zusammennähens in VR als Gegenentwurf zu einer westlich, *weißen* Geschichtsschreibung der Erfindung des Filmschnitts sowie einem teilweise daran gekoppelten westlichen Fortschrittsnarrativ zu begreifen.²⁸ VR, mit Dickson gesprochen als Index für eine high-tech-Zukunft, implementiert so die ältere Technik, es entsteht so eine gewisse Gleichzeitigkeit, ähnlich wie zuvor für die aufgeworfenen Tempi durch das »if black worlds exist(ed)...«. Diese Zukunft radiert die Vergangenheit und Gegenwart nicht aus, sondern greift sie mit auf. In Anlehnung an micha cárdenas, die das Zusammennähen als wichtige Operation für intersektionale und relationale Theorie begreift (vgl. cárdenas 2022: 3), können auch die beiden Szenen des sichtbaren *stitchings* als intersektionale und insbesondere als politische Praktik verhandelt werden, indem sie der eurozentrischen Filmgeschichte des Schnittes etwas entgegensetzen.

Ich verorte insgesamt in dieser Politisierung von VR, der Offenheit des Endes, der Unsicherheit, den zirkulierenden herausfordernden Affekten sowie den Brüchen und Störungen ein virtuelles queeres Potential. Als *weiße* queere Person schreibend möchte ich betonen, dass queer hier nicht mit dekolonial gleichgesetzt oder darüber gesetzt werden soll – vielmehr geht es mir um das Zusammenlesen beider Perspektiven. Darüber hinaus sehe ich, wenn queer als normativitätskritische, intersektionale, antirassistische, antikapitalistische Perspektive gesetzt wird, sich eröffnende Potentiale insbesondere in der Affizierung über die Konfrontation mit der eigenen Position sowie der Kritik an den bestehenden normativ-kolonialen Zuständen und Perspektiven. Wie unter anderem von den *Queer, Postcolonial* und *Intersectionality Studies* aufgezeigt wurde, ist Macht eine mehrdimensionale Matrix, in der Parallelen und Verbindungen zwischen einzelnen Positionen bestehen. Worum

27 Ich entscheide mich hier bewusst für »spekulieren« im Zuge eines queer/feministischen Spekulierens von minoritären Positionen aus, die vielfältigere Realitäten des Humanen ergeben (vgl. Gramlich 2020: 10), und spekulativen Zukünften und Afrofuturismus (vgl. Pinther/Weigand 2019: 19).

28 Auch Dickson macht in ihrem Artikel an verschiedenen anderen Stellen immer wieder das Potential von VR als Gegenentwurf und anders-Denken zu etablierten, westlichen Bild/Techniken, wie beispielsweise der Zentralperspektive, stark.

es mir an dieser Stelle geht, ist das Bemühen einer radikal queer-dekolonial-antirassistischen Perspektive mit *LET THIS BE A WARNING*, die gegen Praktiken des Verletzens antritt, die sich zudem auch im folgenden Kapitel in *MY BODY IS NOT YOUR BODY* herauskristallisiert. Für *LET THIS BE A WARNING* lässt sich abschließend feststellen, dass eine Welt entworfen wird, die die Befreiung Schwarzen Lebens aus herrschenden, kolonisierenden, normativen, diskriminierenden und verletzenden Verhältnissen verwirklicht. Diese (utopische) Befreiung schließt zum einen an die queere Theorie von Muñoz an, zum anderen kann sie als eine Intervention gegen Narrationen der gemütlichen Einfühlung der vor allem kapitalistisch-westliche Produktionen gelesen werden.

4.4 MY BODY IS NOT YOUR BODY – realisierte queere Potentiale

Schmerz, Wut und Aneignung

If we let affect fall to object life, or to the interanimation that surrounds us [...] then perhaps there is a chance to take up (not revive, as it is far from »old and tired«) queer as something both like itself and yet also entirely different. (Chen 2012: 221)

Ich werde nun die anfangs beschriebenen (affekttheoretischen) Überlegungen zum Unbequemen und zu negativen Gefühlen von einem weiteren VR-Projekt aus denken, und es in Verbindungen mit weiteren Denkfiguren bringen. Das vorliegende Unterkapitel beinhaltet dementsprechend Beschreibungen und Analysen des VR-Projekts, theoretische Ansätze sowie Zitate aus einem Gespräch mit der Entwicklerin des Projekts. Die Relationen zwischen diesen Ebenen zueinander erfolgen teilweise assoziativ und werden möglichst dynamisch verhandelt. Es erfolgt so der Versuch eines Schreibens mit Affekt, nicht (nur) über ihn. Die Relationen im Unterkapitel sind insofern offen und beweglich, ähnlich wie ich sie auch für die VR-Erfahrung beschreibe. Mein Ansatz greift das Zitat Mel Y. Chen sowie den Beginn des Affektkapitels (in welchem ich ebenfalls Chen folge) auf, da im weiteren Verlauf Affekte von und mit der VR-Erfahrung zirkulieren und auch dort die Binarität zwischen belebt und unbelebt verschwimmt.

Das VR-Projekt *MY BODY IS NOT YOUR BODY* (2019), das im Zentrum der folgenden Überlegungen steht, ist sowohl zeitlich als auch thematisch im Diskurs um VR als *technology of feeling* situiert, insofern es hier ebenfalls um Diskriminierungserfahrungen und das »wie es sich anfühlt« geht. Meine These ist, dass es jedoch aus mehreren Gründen eine Intervention in diesem Diskurs darstellt, indem eben keine wei-

ße, cis-männliche, heterosexuelle Norm gesetzt wird, sondern Diskriminierungserfahrungen und negative Gefühle der stetige Ausgangspunkt des VR-Projekts sind und keine universellen Heilsversprechungen damit einhergehen. Es ist zudem zu bemerken, dass *MY BODY IS NOT YOUR BODY* ein weiteres Projekt ist, das nicht in Kooperation mit großen Technologie-Unternehmen produziert wurde und sich womöglich auch deshalb erneut mehr kritisch-reflektiertes Potential entfalten kann.

4.4.1 *Screaming at Skeletons*

Bei dem VR-Projekt *MY BODY IS NOT YOUR BODY* (2019) von Bansuri Bashyal handelt es sich um eine Konzeption, die virtuelle Umgebungen mit physischen Akten verbindet und 2019 als Installation bei der *Touch me don't touch me*-Ausstellung in Kathmandu, Nepal zu erfahren war. Ich habe 2020 während des Lockdowns aufgrund der Covid-19-Pandemie von dem Projekt erfahren. Mir war es dahingehend nicht möglich, das Projekt selbst zu erfahren. Die folgenden Beschreibungen stützen sich daher auf Fotos, Texten auf der Homepage sowie insbesondere den Schilderungen der Entwicklerin, Bansuri Bashyal, aus einem Skype-Gespräch, das ich am 09.06.2021 mit ihr für meine Arbeit geführt habe. Da ich das Projekt nicht selbst erfahren habe, werde ich es größtenteils nicht aus der Ich-Perspektive beschreiben. Nichtsdestotrotz ist es mir wichtig, *MY BODY IS NOT YOUR BODY* in meiner Arbeit zu haben, da es ebenfalls eine Umkehrung der Projekte aus Kapitel drei darstellt und – ähnlich wie *LET THIS BE A WARNING* – mit einer kritischen Empathie arbeitet.

Der Ausstellungsraum in Kathmandu war auf das Nötigste reduziert, das heißt, er stand leer, abgesehen von einem Laptop, an dem die VR-Brille angeschlossen war. Damit fand sich in ihm genügend Platz zum Bewegen und Umhersehen mit der Brille. Bashyal beschreibt das Projekt auf ihrer Homepage als eine »virtual reality experience where you scream at skeletons to make them go away« (Bashyal 2020: o. S.). Diese Formulierung deutet zunächst nicht auf queer-, Transfeindlichkeit oder Rassismen hin. Wenn die Rezipierenden jedoch erfahren, was die Skelette »sagen«, wird dies deutlicher, wie auch auf dem ausgewählten Bildausschnitt (vgl. Abb. 12) zu sehen ist: »Go back to where you came from« ist nur eine von vielen diskriminierenden und diffamierenden Aussagen, die in dem VR-Projekt vorkommen. Es ist insgesamt in drei Szenen unterteilt; die Diskriminierungen sind Teil der ersten Szene, auf die ich mich im nächsten Abschnitt konzentrieren werde. In der zweiten Szene befinden die Rezipierenden sich in einem intimeren Schlafzimmer-Setting, in dem es um die Anziehung zu Personen und Körpern geht. Thematisiert werden merklich Sexualitäten, Begehren und Nicht-Begehren. Die dritte Szene gestaltet sich schließlich ruhiger, indem die Skelette, die in der ersten Szene noch beleidigt haben, meditierend um die Rezipierendenperspektive herum sitzen, wie mir Bashyal in unserem

Gespräch schildert.²⁹ Es kann sich entschieden werden, die Skelette in dieser Szene erneut anzusprechen, und die Szene dadurch weiterlaufen zu lassen, oder ihre Meditationsgeräusche zu imitieren, um die VR-Erfahrung abzuschließen. Die Skelette in *MY BODY IS NOT YOUR BODY* lösen sich in allen drei Szenen jeweils auf, wenn der Blickwinkel auf sie gerichtet ist und sie lange genug von den VR-Erfahrenden tonal adressiert werden, wobei nicht die Lautstärke, sondern die Länge der Adressierung relevant ist. Die VR-Umgebung reagiert dementsprechend nicht nur auf die körperliche Bewegung der Rezipierenden, sondern auch auf deren Stimme/Laute. Auf diese Weise ist die VR-Erfahrung insgesamt durchgängig affizierend gestaltet, indem die Rezipierenden sowohl sich selbst bewegen als auch bewegt werden: Von Schmerz, Wut, Begehren hin zu entweder erneuter Aufruhr oder Beruhigung.

Abbildung 12: Installationsraum von *MY BODY IS NOT YOUR BODY*



Quelle: Screenshot aus einem Webvideo der *MY BODY IS NOT YOUR BODY* Installation. Online unter: <https://raghaav.co/2020/02/29/my-body-is-not-your-body/> [zuletzt aufgerufen am 21.10.2021, mittlerweile nicht mehr online verfügbar].

Die Aussagen, die von den Skeletten im ersten Setting gemacht werden, sind allesamt queer- und/oder transfeindlich und/oder rassistisch und triggern negative Gefühle und/oder Erfahrungen. Die Aussagen der Skelette erscheinen in Sprechblasen lesbar um die Rezipierendenperspektive herum, ohne Audio, die Texte müssen

29 Bansuri Bashyal sagt in unserem Skype-Gespräch vom 09.06.21 dazu: »It is about arriving at myself and connecting in a spiritual sense. Meditation helps to return to the empty shell/skeleton stage, liberation, existing without having to be somebody.«

selbst gelesen werden. Je nachdem in welche Richtung man sich dreht, erscheinen neue Skelette und Sprechblasen. Die Aufgabe der VR-Erfahrenden ist es dann, die Skelette möglichst lange anzuschreien,³⁰ damit diese sich in Luft auflösen. Mit dem Akt des Schreiens werden die Skelette sowie die in der Luft stehenden diskriminierenden Aussagen in den Sprechblasen vertrieben. Durch das Schreien,³¹ das das Projekt einfordert, werden die Rezipierenden auf eine expressive Weise mit der VR-Erfahrung verbunden. Bashyal erklärt zudem, dass sie VR für Personen zugänglich(er) machen wollte, die keine Erfahrung mit der Steuerung von Controllern haben, und sie das Schreien für eine intuitivere Ausdrucksform hält. Sie ergänzt zudem: »There are so many ways to express other than by our fingers, using the technology that is available, using some other involvement that is not expected.«³² Wie durch die Analysen in dem hier vorliegenden Buch gezeigt, arbeiten die meisten VR-Projekte mit Möglichkeiten des Umherbewegens, Umhersehens oder der Ergänzung der VR-Erfahrung. All diese Strategien führen dazu, dass die VR-Erfahrenden körperlich in die VR involviert werden. MY BODY IS NOT YOUR BODY arbeitet zwar auch mit dem Umhersehen, ergänzt dies jedoch durch die Einbindung der Audio-Ebene auf Seite der VR-Rezipierenden, wodurch sich das Projekt von den konventionellen Strategien der VR-Involvierung unterscheidet. Daher spricht Bashyal von einer *anderen* Involvierung, die nicht erwartet wird. Sie erläutert, dass es zum einen um die bereits erwähnte niedrigschwelligere Zugänglichkeit ging, zum anderen aber auch die Frage: »How to bring the body in conversation with technology, in a queer way, how we should use technology and claim it as an artist?« Im Falle von MY BODY IS NOT YOUR BODY kommuniziert der Körper der Rezipierenden zum einen über die körperliche Bewegung, zum anderen über die Stimme mit der VR-Technologie. Die queere Komponente ergibt sich schließlich durch das Zusammenspiel aus Affiziert-Werden sowie der ästhetischen und inhaltlichen Ebene des Projekts.

4.4.2 Skelette mit Konstruktionscharakter

Auf meine Frage, weshalb Bashyal die comichaften Skelette wählte, antwortete sie folgendes: »Why skeletons? It's practical and the human presence is still there. Also,

30 Wie bereits geschildert, muss es kein lautes Schreien sein, sondern es reicht eine generelle tonale Adressierung. Schreien ist jedoch die intendierte Reaktion der Entwicklerin. Aus eigener Erfahrung geschrieben, kann Schreien ab einer gewissen Lautstärke aber auch schwerfallen – beispielsweise für neurodiverse Personen, für die laute Umgebungen belastend sind, aber auch für binäre und nicht-binäre trans Personen, da die Stimme ab einer gewissen Lautstärke eher höher wird, oder bricht, was Gender Dysphorie auslösen kann.

31 Oder eben nicht lautes Schreien. In Ermangelung eines anderen Begriffs, der die affektive Komponente mit ausdrückt, schreibe ich im weiteren Verlauf von Schreien.

32 Alle folgenden Zitate Bashyals stammen aus dem Skype-Gespräch vom 09.06.21, das zwischen ihr und mir für meine Arbeit stattfand.

you can think about the body, the feeling behind it. In the chosen comic style they're at the same time frightening and funny.« Die Skelette scheinen grundsätzlich alle gleich auszusehen, unterscheiden sich jedoch durch die verschiedenen Accessoires, die sie tragen. Beispielsweise trägt ein Skelett einen Cowboyhut und eine Waffe, ein anderes eine Schürze. Sie erscheinen so laut Bashyal als »bones with social implications.« Erst die jeweiligen Accessoires lösen bei den VR-Erfahrenden individualisierende Implikationen auf *race*, *gender* oder *class* aus. Sie hängen mit verschiedenen Erfahrungen und Begegnungen in Bashyals Leben zusammen und stehen repräsentativ für die verschiedenen, jedoch hauptsächlich weißen, Personen, die Bashyal diskriminiert oder ausgegrenzt haben. Die Accessoires »schmücken« die Skelette und stellen so eine gewisse Unterscheidbarkeit untereinander her. Bashyal zieht zudem von den Skeletten eine Verbindung zur Frage nach Gender-Identitäten: »They [the skeletons; Anm. F.W.] are part of our human body ... it was similar to my own gender process: looking at the body as something I inhabit, dressing up bodies, drag them up; putting gender on the skeleton or rather to gender the skeleton.« Die Skelette bilden für Bashyal so einen idealen Ausgangspunkt, um den Konstruktionscharakter von Gender im Sinne eines RuPaul'schen »We're all born naked and the rest is drag« und/oder Butler'schen »Gender is a social construct« und/oder de Beauvoir'schen »Man kommt nicht als Frau zur Welt, man wird es« zu versinnbildlichen.³³

Dadurch, dass die Aussagen von Skeletten gemacht werden, lässt sich zudem ein Faden zu der Frage spinnen, ob die Diskriminierungen und Diffamierungen von der weißen, cis-geschlechtlichen, hetero Dominanzgesellschaft eigentlich schon totgeglaubt waren, nun jedoch in gewisser Weise wieder für alle sichtbar »auferstehen«, während sie für Schwarze, Indigene und andere Menschen of Color und/oder queere und/oder trans Personen zweifellos zu keinem Zeitpunkt verschwunden waren.

33 Es soll erwähnt werden, dass Gender im Grunde schon vor der Geburt hergestellt wird, nämlich im Zuge des Detektierens des Geschlechts bei der Ultraschalluntersuchung aufgrund von körperlichen Merkmalen des Embryos (vgl. Barad 2007: 193f.). Barad merkt hier ein, dass Butlers Ansatz diese noch weiter vorgelagerte Diskursivierung und Materialisierung von Geschlecht und Körpern außen vorlässt und erweitert damit Butlers Denken (vgl. ebd.: 191–198). Dies macht zudem deutlich, wie diese Untersuchungen neben den Gender-Binaritäts-Polen auch das Thema Intersex und insbesondere Disability betreffen (vgl. Mel Y. Chen 2012: (Dis)Ability, Gender und Sexualität werden in Abhängigkeit voneinander hergestellt und sind Gegenstand der Evaluation). Danke an Stefan Schweigler für diesen wichtigen Hinweis. Bashyal referiert hier außerdem meiner Interpretation nach im Grunde eine Praxis, die auch von Archäolog*innen und Historiker*innen jahrelang und fälschlicherweise praktiziert wurde: aufgrund der Grab-Beigaben, die bei Skeletten in ihren Gräbern gefunden wurden, schlussfolgerten sie auf deren Geschlecht. Skelette mit beispielsweise Waffen im Grab, wurden von den Forscher*innen dann automatisch als männlich gelesen, da sie mit der aus dem 18. Jahrhundert geprägten Vorstellung arbeiteten, nur Männer hätten gejagt, oder Gewalt angewendet. Umgekehrt verhielt es sich mit Skeletten, die häusliche Gegenstände bei sich trugen.

Die Gestaltung der Skelette im Comic-Stil lässt sie zudem, wie von Basyhal erwähnt, zwischen lustig (vgl. dazu auch Humor als feministisches Werkzeug, Ahmed 2017: 245f.) und furchteinflößend oszillieren. Ähnlich werden Diffamierungen in queeren Kontexten auf teils humoristische Art angeeignet, sind aber in Momenten der Konfrontation mit sexistischen, queerfeindlichen oder rassistischen Personen dennoch beängstigend und gewaltvoll. Auf diese Weise kann die VR-Erfahrung gleichzeitig empowernd, aber auch triggernd sein, indem negative Erfahrungen wieder hervorgerufen werden. Im Folgenden wird sich nun intensiver mit dieser Dialektik, exemplarisch in der ersten Szene und der Bedeutung von *bad feelings*, die durch die Diskriminierungen ausgelöst werden, beschäftigt.

4.4.3 MY BODY IS (NOT) YOUR BODY – *bad feelings/queer feelings* und *transgender rage*

Durch die rassistischen, queer- und transfeindlichen Aussagen der Skelette im ersten Setting sowie die Bewegung im VR-Gefüge werde ich affiziert. Es werden potentiell Schmerz und Wut hervorgerufen, die dann wiederum im Schreien resultieren, das das Projekt von den Rezipierenden einfordert, um die Skelette verschwinden zu lassen. In unserem Gespräch beschreibt Bansuri Bashyal, dass das Projekt insgesamt eng mit ihren Erfahrungen als queere transfeminine Person of Color zusammenhängt und insbesondere die erste Szene von Situationen des Angestarrt-Werdens auf der Straße und den davon ausgelösten Assoziationen geprägt sind: »The feeling that they're thinking these things, while looking at you on the street.« Sie führt weiter aus, dass diese Situation sich in VR besonders gut widerspiegeln lässt, indem man um sich schauen kann, während die Blicke der virtuellen Skelette wiederum auf eine*n gerichtet sind. Ich habe so zwar die Freiheit, meinen Blick schweifen zu lassen, gleichzeitig werde ich aber auch angeblickt. Auf die Frage, weshalb Bashyal sich für die diskriminierenden Aussagen in der ersten Szene entschied, antwortet sie: »It's coming from traveling, being seen as the other, making it visible, accessing the anger, accessing the release, internalizing discrimination, reclamation of that – I'm just a pile of bone and so are they. I don't think that it's fair to claim other people's bodies.« Die Konstruktion der*des »Anderen« spielt folglich auch in diesem Projekt eine Rolle, jedoch wird sie hier sichtbar gemacht sowie die damit zusammenhängenden Gefühle der betroffenen Personen zentriert. Es erscheint dahingehend auch konsequent, dass Bashyal, ähnlich wie die beiden Projekte zuvor, ebenfalls einen nicht-sichtbaren Körper gekoppelt an die Blickposition verwendet, wodurch keine Körper »geclaimed« werden. In den Projekten in Kapitel drei wird zwar auch mit einem nicht-sichtbaren Körper gekoppelt an die Blickposition gearbeitet, jedoch verfolgen sie, wie zuvor besprochen, den Ansatz des »Schlüpfens in die Schuhe von« marginalisierten Gruppen sowie das Navigierbar-Machen von Orten des Leidens (Geflüchtetenlager, zerbombte Häuser/Zuhause)

– in gewisser Weise werden dort also die Orte der vulnerablen Personengruppen *geclaimed*. Die im vierten Kapitel analysierten Projekte vermeiden diese Strategie allesamt. Zentral bei *MY BODY IS NOT YOUR BODY* ist, dass Bashyal in ihrem VR-Projekt die negativ konnotierten Gefühle, die durch Diskriminierung von außen entstehen und internalisiert werden, als Ausgangspunkt für die VR-Erfahrung nimmt. Die Gefühle und Erfahrungen – und nicht die Körper – werden von Bashyal *geclaimed*, für das Projekt verwendet, um sie schließlich im Akt des Schreiens zu zerstören. Die Gefühle im VR-Projekt lösen somit etwas aus, sie machen etwas (mit mir/uns).

Dieses Zentrieren der Gefühle trifft auch für andere Projekte zu, die von trans Personen of color produziert wurden und darin ihre Erfahrungen von Diskriminierungen einfließen lassen. Beispielsweise verarbeitet Mattie Brice in ihrem Spiel *MAINICHI* (2012) die sowohl transfeindlichen als auch rassistischen Erfahrungen, die sie auf der Straße macht. micha cárdenas beschreibt das Spiel wie folgt: »Other characters comment on your appearance. They turn their heads to look at you. The experiences you have walking down the street are both racialized and gendered, as when a nonplayer character asks to touch your hair« (cárdenas 2022: 102). Dieses Kommentieren sowie Angeschaut-werden lässt sich auch in Bashyals VR-Projekt wiederfinden. Darüber hinaus arbeiten beide Projekte damit, Gefühle zirkulieren zu lassen: »I would say *Mainichi* lets someone feel rather than tells them what to feel« (Brice 2015: o. S.). Auf ähnliche Weise lädt auch Bashyals Projekt dazu ein, sich auf verschiedene Gefühlsmöglichkeiten einzulassen, anstatt wie die Projekte in Kapitel drei vorzuschreiben, dass es im Folgenden um Mitleid oder Empathie gehen wird. Wie ich zuvor geschrieben habe, werden negative Gefühle ausgelöst von Diskriminierungen als Ausgangspunkt genommen, diese können sich aber auch in Gefühle der Befreiung, des Empowerments, aber auch der Wut transformieren. micha cárdenas beschreibt schließlich, dass die Herangehensweise, sich mit Anfeindungen und Gewalt auseinanderzusetzen letztlich als eine Strategie der Verarbeitung sowie des Näherbringens der eigenen Methode des Überlebens gesehen werden kann:

Trans of color artists such as Brice and I use digital games to bring players into first person experiences of transphobic violence that we have lived through. In these works, trans of color poetics are a method of transforming first-person experiences into digital artworks that allow players to feel, to a far lesser degree, the acts of violence we have experienced, as well as the methods of survival we have learned. (cárdenas 2022: 98)

Die Erfahrungen, auf denen sowohl das VR-Projekt als auch das Spiel basieren und die durch sie vermittelt werden, hängen also eng mit biografischen Fragen sowie schlechten Gefühlen zusammen, die aus rassistischen und hetero- und cisnorma-

tiven Strukturen resultieren.³⁴ Wenn von schlechten oder negativen Gefühlen geschrieben wird, lässt sich dies mit Ann Cvetkovichs Überlegungen zu Depression lesen. Cvetkovich verwendet die Begriffe Affekt und Gefühl in einem weitläufigen Sinne. Affekte beschreiben ihr zufolge, ähnlich wie bei den am Anfang des Kapitels vorgestellten Theoretiker*innen, etwas Prä-Kognitives, das in Relationen zu Umgebungen entsteht. Gefühle hingegen fasst sie als die daraus entstehenden Prozesse auf, die lesbar sind, was wiederum insbesondere an Massumi erinnert. Cvetkovich schreibt in ihrer Arbeit aber dennoch primär von Gefühlen: »I favor feeling in part because it is intentionally imprecise, retaining the ambiguity between feelings as embodied sensations and feelings as psychic or cognitive experiences« (Cvetkovich 2012: 4). Gefühle sind für Cvetkovich³⁵ bedeutsam für die Analyse von Machtverhältnissen. Sie resultieren aus Machtverhältnissen und Ungleichheiten, wie dies auch durch Bashyals VR-Projekt deutlich wird. Gefühle kommen, so Cvetkovich, nicht von innen, sie sind nichts rein Individuelles, haben eine Geschichte und werden durch gesellschaftlich-kulturelle Erfahrungen vermittelt. Cvetkovichs Ansatz ist es nun, diese Gefühle in ihrer sozialen Verschränktheit und deren Zusammenhang mit Politiken zu betonen. Insbesondere bei der Thematisierung von Depression bewegt sie sich damit weg von medizinischen Diskursen beziehungsweise der Diagnostik als Krankheit, der Pathologisierung und fokussiert stattdessen die weitreichenden Auslöser wie Diskriminierungen oder Politiken des Ausschlusses.

With its emphasis on identities and public cultures that cultivate non-normative affects, queer theory has also been a crucial resource for Public Feelings and its version of the affective turn. Especially important have been models for the de-pathologization of negative feelings such as shame, failure, melancholy, and depression, and the resulting rethinking of categories such as utopia, hope, and happiness as entwined with and even enhanced by forms of negative feeling. (ebd.: 5)

Queere Affekttheorien wie die Cvetkovichs beschäftigen sich so mit (vermeintlich) negativen Gefühlen wie Scham oder Depression sowie deren Entpathologisierung. Wie aus meinen obigen Analysen hervorgeht, operiert auch MY BODY IS NOT YOUR BODY teilweise in der Tradition solcher Entpathologisierungen, indem das Projekt die negativen Gefühle in direkte Verbindung mit Diskriminierungserfahrungen

34 Wie bereits angedeutet kann es allerdings wichtig sein, sich mit diesen Diskriminierungserfahrungen auseinanderzusetzen – etwas mit ihnen zu machen, sie umzuwandeln, wie das micha cárdenas, Bansuri Basyhal und Mattie Brice jeweils machen. Sie setzen sich dadurch auch mit ihren eigenen Verletzungen auseinander. Siehe zur Notwendigkeit und zum Umgang mit verletzendem Material im Zusammenhang mit Sicherheit: Shnayien 2022: 54–65.

35 Sowie auch für andere Autor*innen aus diesem Strang, wie zum Beispiel Sara Ahmed, Lauren Berlant oder Eve K. Sedgwick.

setzt und somit deren Zusammenhang mit gesellschaftlichen Problemen aufzeigt. Mit queeren Affekttheorien geht dementsprechend eine Kritik an der Normativität sowie binären Bewertung von Gefühlen³⁶ als gut oder schlecht einher. Diese Kritik resultiert darin, dass vermeintlich negative und positive Gefühle oft miteinander verwoben sind und damit ein Neu-/Andersdenken von Veränderung, Widerstand und Hoffnung korreliert, ohne dabei negative Gefühle in ein romantisierendes Licht zu stellen (vgl. ebd.), glücklich-Sein als oberstes Ziel zu setzen (vgl. Ahmed 2010: 1f.), oder einen toxischen Optimismus zu verfolgen (vgl. Berlant 2011: 24). *MY BODY IS NOT YOUR BODY* spielt genau mit diesem Moment der Umwandlung, der Verwobenheit und somit mit *bad feelings* als/und *queer feelings*.

Dies geschieht nicht nur auf der Ebene der diskriminierenden Aussagen, sondern insbesondere auch durch die körperliche Involvierung der Rezipierenden. Während die erzählte Zeit des VR-Projekts voranschreitet, summieren sich die Skelette und Aussagen. Sie scheinen allmählich von allen Seiten auf die Rezipierendenposition zuzukommen, was zu körperlichem Unwohlsein/Schwindel führen kann, wenn ich den Kopf zu schnell von der einen zur anderen Seite drehe. Und auch die potentiellen Trigger-Momente können unangenehm berühren. Die erste Szene endet – wenn ich mich dem nicht verweigere – in einem fast ununterbrochenen Schreien, da immer mehr Skelette respektive Aussagen erscheinen. Erst wenn ich durchgängig schreie, lösen sich schließlich alle Skelette auf und die Umgebung verändert sich zur Szene im Schlafzimmer. Das Schreien kann letztlich potentiell als befreiender Akt, sowohl in der VR-Welt als auch in der außer-VR-Welt, beschrieben werden. In der VR-Erfahrung befreit es von den diskriminierenden Skeletten/Aussagen, in der Außer-VR-Welt lassen sich Querverbindungen zum Schreien als feministischem Protestakt, zum Schreien als queerer affektiver Figur (*Screaming Queens*, vgl. Dyer 2002: 50) oder zu feministischen Schreikünstler*innen, wie zum Beispiel Diamonda Galas oder Pharmakon³⁷ herstellen.³⁸ Insgesamt verfolgt das VR-Projekt auf diese Art eine emanzipierende Wirkung für queere und/oder trans Personen und/oder Schwarze, Indigene und andere Menschen of Color, das heißt das Projekt ist von und (auch) für diese Personengruppen produziert worden und kann so, als kritische Empathie Typ zwei eingeordnet werden. Das Empowerment klingt nicht zuletzt auch durch den Titel des Projekts *MY BODY IS NOT YOUR BODY*

36 Hier schließt auch Sara Ahmed mit ihrer Figur der »affect aliens« an, die in einer gewissen Situation das vermeintlich falsche fühlen: »Feeling at odds with the world or feeling that the world is odd« (2010: 168).

37 Danke an Noam Gramlich für die beiden Hinweise.

38 Siehe darüber hinaus auch den Vortrag »Trans*feminism and Performance« von Jack Halberstam (2019), in dem das Potential von Schreien im Punk als queer- und transfeministische Praxis stark gemacht wird.

an, der auf die körperliche Selbstbestimmung, ein dezidiert feministisches und insbesondere auch transaktivistisches Anliegen, anspielt.

Die bereits kurz thematisierte Möglichkeit des Entwickelns von Wut – insbesondere affiziert durch das Schreien – lässt sich zudem als transformatives Moment lesen, das in Zusammenhang mit dem Konzept der »transgender rage« (vgl. Stryker 1994: 248) steht und als »politischer Affekt« (vgl. Saalfeld 2020: 176) beschrieben werden kann. Der Begriff geht auf Susan Stryker zurück und beschreibt die affektive Reaktion auf die (Lebens-)Bedingungen unter denen trans Personen leben müssen. Er beschreibt jedoch gleichzeitig einen transformativen Moment, in dem die Wut auch Aktionen hervorrufen kann: »May your rage inform your actions, and your actions transform you as you struggle to transform the world« (Stryker 1994.: 250f.).³⁹ Ähnlich wie es für queere Affekttheorien in Zusammenhang mit den schlechten Gefühlen beschrieben wurde, plädiert auch Stryker dafür, sich negativ bewerte Begriffe anzueignen, um für eine andere Zukunft zu kämpfen:

Indem Stryker also dazu aufruft, den Affekt der Wut als Basis von kollektivem Widerstand zu nutzen, der sich in der (Wieder-)Aneignung von stigmatisierenden Begriffen und Bewertungen realisiert, schimmern die politischen Ziele auf, für die im (zukünftigen) Transgender Aktivismus gekämpft werden: Das Recht auf Mitbestimmung über den eigenen Körper (inklusive der eigenen Psyche) und über die eigenen Rechte bzgl. gesellschaftlicher Anerkennung. (Saalfeld 2020: 177)

Genau hier setzt auch *MY BODY IS NOT YOUR BODY* an, wenn Bashyal sich die stigmatisierenden und diskriminierenden Aussagen aneignet und sie letztlich durch die Relation aus Schreien und potentiell entstehender Wut ausgelöscht werden. Ich möchte daher dafür plädieren, *MY BODY IS NOT YOUR BODY* einerseits als queere-affektive Intervention gegen normative – nämlich rassistische, heterosexistische, queer- und transfeindliche – Ordnungen zu lesen. Andererseits kann das Projekt auch als ein *queering* der Nutzung der VR-Technologie gedeutet werden, indem es gegen die fast schon standardisierten Strategien von VR arbeitet, allen voran die tonale statt die visuelle Ebene zu fokussieren, oder zumindest stärker mit einzubeziehen. Diese queerende Nutzung, die sich zudem in der Involvierung des Schreiens als ermächtigende Praxis gegen queerfeindliche Diffamierungen entfaltet, kann mit Sara Ahmeds *queer use* kontextualisiert werden. Ahmed schreibt dazu, dass *queer use* eine Nutzung von Dingen auf eine andere Weise beschreibt, als sie eigentlich vorgesehen waren (vgl. Ahmed 2019: 199). Genauer,

39 Wut wird auch von anderen Autor*innen als transformativer Moment verhandelt, zum Beispiel von Audre Lorde (vgl. Lorde 1981).

Queer uses would be about releasing a potentiality that already resides in things given how they have taken shape. Queer use could be what we are doing when we release that potential. Queer use has also been used to refer to how those who identify as queer make use of spaces. (Ahmed 2019: 200)

Insofern eröffnet sich das queere Potential auch durch die anders als meistens praktizierte Verwendung von VR, indem die tonale Ebene stärker einbezogen wird und sich dadurch die Selbstermächtigung im VR-Projekt kristallisiert. Bashyal, als queere transfeminine Person of Color, macht somit Platz für queere Erfahrungen in dem anderenfalls hauptsächlich *weißen* und cis-heteronormativen Feld der VR. Anstelle von einer komfortablen Einfühlung in einen anderen Körper setzt das Projekt die ›anderen‹, schmerzhaften Erfahrungen als Norm und selbstverständlichen Ausgangspunkt, eignet sich die Erfahrungen an und transformiert sie schlussendlich durch die Affizierung und Involvierung der Rezipierenden in einer queerenden Nutzungsweise von VR.

