

Digitale Naturästhetik und Landschaften in der zeitgenössischen Medienkunst

Ein Gespräch

Charlotte Bolwin, Anna Polze, Manuel van der Veen

Anna Polze: Wir freuen uns sehr, mit Dir ins Gespräch zu kommen, weil Du dich in den letzten Jahren im Rahmen Deiner Dissertation intensiv mit digitaler Naturästhetik beschäftigt hast. Dafür hast Du eine Reihe von künstlerischen Beispielen im Bereich zeitgenössischer Medienkunst einem Close Reading und einer theoretischen Einbettung unterzogen sowie technische Parameter dieser Kunstrichtung ausgelotet und befragt. Bevor wir zu den Beispielen kommen, würden wir gerne konzeptuell einsteigen: Könntest Du uns ein paar Einblicke in Deine Auseinandersetzungen mit historischen und gegenwärtigeren Naturkonzepten geben? Welche Spannungen fächert dieser Begriff auf?

Charlotte Bolwin: Das ist eine wichtige, aber auch eine nicht ganz leicht zu beantwortende Frage... Vielleicht kann ich damit anfangen, dass der vermeintlich selbstredende Begriff der ›Naturästhetik‹, mit dem meine Arbeit angetreten ist, es bei genauer Betrachtung keineswegs ist. Dies zeigt sich jedenfalls schnell, wenn man tiefer in die Materie einsteigt – und damit meine ich ebenso die begrifflich-theoretische Ebene, wie die phänomenale, erfahrungsmäßige Dimension zeitgenössischer Kunst, die von Natur handelt. Von Natur zu sprechen (etwa indem man Kunstwerken eine Auseinandersetzung mit sogenannter Natur zuschreibt oder davon ausgeht, dass sie sich mit einer Ästhetik der natürlichen Welt unter der Bedingung digitaler Medialität befassen), ist letztlich erklärungsbedürftig. Denn von Natur zu reden, bedeutet gewissermaßen, eine Büchse der Pandora zu öffnen: Diese Büchse ist die westliche Philosophie, die sich in unterschiedlichen Epochen und in unterschiedlichen Disziplinen mit dem Konzept der Natur ebenso wie mit ihrer Wirklichkeit befasst hat – und natürlich auch mit ihrer ästhetischen Wirklichkeit oder Medialität, wobei ebenso die Medialität der Natur an sich gemeint ist, wie die Akte der Medialisierung, in der Natur erst zur Wahrnehmung tritt.

Ohne die wechselvolle Geschichte des Naturkonzepts von der Antike bis zur Gegenwart des 21. Jahrhunderts hier nachzuzeichnen, kann man vielleicht sagen, dass

Natur nicht natürlich ist, sondern kulturell. Wir haben es mit einem Konstrukt zu tun: mit einem Konzept, mit einem Wahrnehmungseignis, mit einem Narrativ, mit Medialität, und natürlich auch mit Konventionen und Konjunkturen, die sich trotz bestimmter Kontinuitäten auch differenzieren und historisieren lassen. Hier empfehle ich den Eintrag »Natur« im historischen Wörterbuch der Philosophie, wo auch sehr deutlich wird, wie bestimmte Epistemologien in verschiedenen Epochen prägen, was als Natur verstanden bzw. unter dem Begriff subsumiert wird.¹ Spannend ist dabei auch, dass »die Natur« eigentlich niemals isoliert auftaucht, sondern als Reflexionsbegriff für andere Großkonzepte dient. Etwa für die Idee des Menschen und des Kulturellen, aber in besonderem Maße auch Technik und Kunst. Betonen wollen würde ich dabei: Hier sind nicht nur Spannungen auszumachen – etwa Oppositionen wie natürlich/künstlich – sondern vor allem Bezugnahmen, Überlappungen und Wechselverhältnisse. Man denke beispielsweise an die Idee der Mimesis und die Frage der Vor- und Nachahmung, die zwischen Natur und Künsten besteht. Hans Blumenberg rekonstruiert diese Szene in einem paradigmatischen Aufsatz und weist darauf hin, dass es hier auch um Ideen von Autonomie geht – etwa jener des »schöpferischen Menschen«, wie sie sich in der Moderne herauskristallisiert.² Aber wie gesagt, ich kann hier sicher nicht die Ideengeschichte der Natur im Verhältnis zu Kunst, Kultur und Technik nachzeichnen.

Vielleicht könnte ich noch ein Zitat von Walter Benjamin anbringen, das ich immer wieder sehr instruktiv finde, wenn es um die Schwierigkeit des Naturbegriffs für Theorie- und Wahrnehmungsprozesse geht: Die Textstelle findet sich in der *Einbahnstraße*, wo Benjamin schreibt, dass Naturerfahrung ebenso wie unsere Idee einer irgendwie übergeordneten Natur zusammenhängt mit einer kosmischen Erfahrung. Diese Erfahrung sei aber nicht nur, so betont Benjamin, an »jenes winzige Naturfragment gebunden, das wir »Natur« zu nennen gewohnt sind.«³ Ich denke, dass Natur immer auch eine Aporie ist, ein »Schauer«, wie Benjamin schreibt, weil der Begriff wie die Sache für etwas steht, das wir begrifflich kaum zu fassen kriegen. Das ist aber vielleicht auch das Schöne an der Arbeit mit Natur und der Grund für ihre Konjunktur in verschiedenen Epochen: Es geht eben immer weiter mit der Frage nach dem Was und Wie. Und zwar – das ist mir besonders wichtig, weil es sich auch in der Kunst und Kunstgeschichte zeigt – stets im Wechselspiel mit nicht nur dis-

1 Vgl. Fritz-Peter Hager et al. (1984): »Natur«, in: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Bd. 6., Basel: Schwabe Verlag, S. 421–482.

2 Hans Blumenberg (2001 [1957]): »Nachahmung der Natur«. Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen«, in: Ders.: *Ästhetische und metaphorologische Schriften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 9–46.

3 Walter Benjamin (1972 [1924]): »Einbahnstraße«, in: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Bd. 7. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, hier: »Zum Planetarium«, Bd. IV.1, S. 147f.

kursiven, sondern auch verschiedenen medientechnischen, nicht zuletzt auch mit einer *technologischen* Bedingung.

Natur als solche definieren zu wollen, wäre essentialistisch, aber sie als historisch shiftende Konfiguration zu betrachten, ist aus kultur- und medientheoretischer Perspektive wiederum sehr interessant. Und um den Begriff auch direkt aufzuwerfen: Wenn das sogenannte Anthropozän als Konzept etwas taugt, dann vielleicht vor allem, dass es eine *Geschichtlichkeit* sogenannter Natur anzeigt, die eben nicht rein natürlich ist, sondern durchprägt und durchformt von menschlichen und technischen Kräften, zu denen ich auch die Reflexion auf die materiell-natürliche Welt und unsere Vorstellung von ihr in der Gegenwartskunst zählen würde.

AP: Und welche Rolle spielt in diesem Kontext die Kategorie der Landschaft?

CB: Die Kategorie der Landschaft ist hier ein ganz zentraler Schauplatz. Ich würde sagen, sie ist ebenso – vielleicht ähnlich zur Natur an sich? – anachronistisch und zugleich aktuell. Das ist ja vielleicht auch ein Gedanke, der eure Auseinandersetzung für diesen Band motiviert hat: Begriffe wie *Natur* und *Landschaft* werden unter dem Eindruck der ökologischen Krise und der Technologisierung irgendwie fragwürdig, aber sie lassen sich auch nicht abschütteln oder überwinden; man muss sie als Konzepte neu auf ihre Bedeutung und ihren Zweck befragen. Nicht so alt wie das Konzept der Natur, das sich bereits in der antiken Philosophie als Reflexionsbegriff für das Nachdenken über die Welt, die Kunst, die Kultur konturiert, wird das Landschaftskonzept besonders im Zusammenhang mit der Malerei relevant. Und zwar schon in frühen Bildkulturen, etwa in der Neuzeit, wo pikturale Studien entstehen, die sich mit geografischen Strukturen befassen – sei es als Hintergrund für bestimmte Motive und Szenen oder auch als alleinstehendes Thema des Bildes, beispielsweise bei da Vinci. Der Kunsthistoriker Robert Fleck hat das in seinem Buch *Kunst und Ökologie* von 2023 aufgearbeitet.⁴ Auf den Nexus zwischen Landschaft und Malerei verweist aber auch schon der Philosoph Georg Simmel in seiner Auseinandersetzung mit der Landschaft als genuin ästhetische Kategorie. Laut Simmel ›erfindet‹ die Malerei sozusagen die Landschaft.⁵ Wichtig an seiner Definition ist für mich auch gewesen, dass Landschaft eine bereits ästhetisch strukturierte Natur bezeichnet: Das kann die Komposition im Bild sein, aber letztlich beginnt der Prozess schon früher, in der Anschauung eines Menschen, der seine Umgebung in einem bestimmten, nämlich in einem *ästhetischen* Modus betrachtet... Simmel spricht hier auch vom Zusammenhang: Die Landschaft ist für ihn weder das Große und Ganze der kosmologischen Natur noch nur eine Summe ihrer einzelnen Teile. Es ist ein

4 Vgl. Robert Fleck (2023): *Kunst und Ökologie*, Wien/Hamburg: Edition Konturen.

5 Vgl. Georg Simmel (2008 [1923]): »Philosophie der Landschaft«, in: Ders.: *Jenseits der Schönheit*. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 42–52.

harmonisch oder spannungsvoll begriffener Ausschnitt, der sich aber als Gesamtheit darstellt. Hier ließe sich auch an die die Atmosphärenästhetik anschließen, die im 20. Jahrhundert aufkommt, prominent etwa bei Gernot Böhme.⁶

Manuel van der Veen: Du sprichst davon, dass zwischen Natur und Technik immer schon eine Beziehung besteht, bzw. Medialität grundlegend für die Wahrnehmung von Landschaft ist. Dieser Punkt ist spannend für uns und vielleicht kannst Du dazu noch etwas sagen. Hier noch ein Beispiel: Ich habe gerade bei Gregor Wedekind gelesen, dass Caspar David Friedrichs bekanntes Gemälde *Der Mönch am Meer* eben gar keinen Mönch am Meer darstellt, sondern Friedrich sich an einer Person vor einem Panoramabild orientiert.⁷ Also es zeigt eigentlich eine Person auf der Plattform, wie sie vor einem Landschafts-Panoramabild steht. Dieses Wissen erzeugt auf bestimmte Art und Weise einen Riss, weil plötzlich ist dieses Bild der Natur eben ein Bild von einem technischen Dispositiv.

CB: Vielleicht muss man damit anfangen, zu sagen, dass es bei der These ›Natur ist immer schon medial vermittelt‹ nicht darum geht, zu sagen, dass alles medientechnisch ist. Vielmehr geht es darum, dass es qua der menschlichen Wahrnehmung eine Szene der Anschauung und damit auch eine ästhetische Szene, ein Wahrnehmungsereignis gibt und keinen direkten Zugriff auf die Phänomenalität der Natur. Das lässt sich in verschiedenen Epochen entlang verschiedener technischer oder auch künstlerischer Paradigmen nachvollziehen. Mit Bezug auf Kants Ästhetikbegriff könnte man auch sagen, dass die Szene einer Anschauung von Natur, sei es jetzt eine epistemologisch oder ästhetisch gerahmte, auch eine vermittelte Szene der Wahrnehmung ist. Im Hinblick auf zeitgenössischen Naturästhetiken ist das wichtig, weil es manchmal so wirkt, also ob der Satz ›Das ist jetzt aber eine *technische*, eine rekonstruierte oder eine medialisierte Natur‹ etwas grundlegend Neues ausdrücken würde. Das wäre letztlich fast schon ein essentialistischer Fehlschluss, weil die Annahme mitschwingt, es gäbe auch eine Natur *an sich*, und dass wir sie unvermittelt, direkt wahrnehmen könnten. Ich glaube nicht, dass Natur ohne Medien denkbar ist; und sei es die Physik oder das biologische Medium der körperlichen Wahrnehmung. Und mich interessiert die Historizität von bestimmten Techniken, in denen Natur zur Wahrnehmung kommt. Vielleicht ist der Unterschied zwischen einem Blick durch die Camera Obscura oder auf ein Gemälde, dem Gang durch die Landschaft und dem Betreten eines postdigitalen, computergrafischen Dioramas

6 Vgl. Gernot Böhme (1995): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

7 Vgl. Gregor Wedekind (2025): »So nah, so fern. Caspar David Friedrich und das panoramatische Bild«, in: Roman Mauer/Johannes Ullmaier/Clara Wörsdörfer (Hg.), *Alles im Blick*, Wiesbaden: Springer VS, S. 269–294, hier: S. 281ff., https://doi.org/10.1007/978-3-658-48233-6_7. Ich danke Stephan Günzel für diesen Verweis.

gar nicht so groß. Das sind letzten Endes alles mediale Formen, die wiederum auf eine bestimmte Medialität sogenannter Natur selbst abzielen – also darauf, wie bestimmte Formationen, Strukturen und Texturen sichtbar werden, wie Natur Formen bildet, die sich als Phänomene abheben, und unsere Wahrnehmung intensivieren und verdichten.

AP: Da Du direkt die Beziehung des Landschaftsbegriff zur Ästhetik angesprochen hast, können wir vielleicht wieder darauf zurückkommen. Zu Beginn des Eintrags »Landschaft« aus dem Handbuch *Ästhetische Grundbegriffe* werden ein paar Fragen aufgeworfen, die ich für unseren Kontext spannend finde. Der Text beginnt mit einer Gegenüberstellung der italienischen Orte Tivoli und Olevano in den 1970er Jahren (wo der Autor dort auf Reklamen, Autos, Dreck und Lärm stößt) im Unterschied zu diesen Schauplätzen als Ideale der klassischen Landschaftsmalerei des 19. Jh. Daran anknüpfend fragt er: »Ist der ästhetische Landschaftsbegriff auf die klassisch-romantische Prägung beschränkt, daher längst an sein Ende gekommen? Oder ist eine ›Landschaft als öffentliche Müllkippe‹ immer noch eine Landschaft? Und wenn sie es ist, ist sie es dann in demselben Sinne wie eine italienische Landschaft aus dem frühen 19. Jh.? Oder zeigt sich in der Evidenz und Beharrungskraft der alten Muster ein normatives Moment, ohne das Landschaft vielleicht gar nicht zu denken wäre?«⁸ Hier geht es letztlich um die Relevanz des Landschaftskonzepts für die Gegenwart und die Frage, ob darin immer noch ein normatives Verständnis des ›Naturschönen‹ mitschwingt. Wie bist Du mit diesem problematischen Erbe einer Autonomieästhetik von Landschaft oder Natur umgegangen?

CB: Das ist eine sehr gute Frage. Ich bin nicht sicher, ob eine Landschaft nur dann als Landschaft wahrgenommen werden kann, wenn sie sich als ›schön‹ klassifizieren ließe oder von Zweckfreiheit geprägt ist. Mit Simmel geht es wie gesagt eher um eine bestimmte, strukturelle Einheit. In der Malerei finden wir sehr früh schon Landschaftsdarstellungen, die sich mit Ackerbau, Schifffahrt oder urbanen Arealen beschäftigen und dabei auch auf die Verstrickungen von Natur und Kultur, von ästhetischer Anschauung und Zweckgebundenheit, auf Aspekte der Entfremdung angesichts der funktionalistischen Beziehung zu einer nicht mehr unberührten Natur eingehen. Mir kommt es so vor, als sei das Problem des Konzepts eher die im Begriff der Autonomieästhetik implizite Idee eines menschlichen Akteurs, einer Betrachter*in oder Rezipient*in, die sich außerhalb des wahrgenommenen Geschehens befindet, ihm gegenübersteht und sich rein kontemplativ auf dieses bezieht. Oder – letztlich Teil dieser modernen Subjekt-Objekt-Konstellation – die als Landschaft wahrgenommene Natur als Projektionsfläche affektiver Zustände imaginiert

8 Hilmar Frank (2001): »Landschaft«, in: Karlheinz Barck et al. (Hg.), *Ästhetische Grundbegriffe*. Band 3, Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 617–646, hier: S. 617.

bzw. aneignet. Allerdings würde ich auch hier sagen, dass wir inzwischen einen anderen Blick auf diese klassisch-romantische Perspektive haben.

In einem Sommerkurs mit Eva Geulen an der Weimarer Klassikstiftung vor einigen Jahren haben wir viele der typisch romantischen Naturästhetiken im Lichte heutiger Problematiken im Naturverhältnis noch einmal betrachtet und dabei festgestellt, dass die scheinbar einheitlichen modernen Naturkonzepte teilweise viel stärker von Heterogenität und Erfahrungen der Entfremdung durchzogen sind, als wir es in der Erwartung klarer Epochenbrüche oftmals annehmen.⁹ Umgekehrt könnte man auch fragen, inwiefern nicht gerade im Zeitalter des Anthropozäns immer wieder auch romantische bzw. idealistische Naturkonzepte oder -ästhetiken reaktiviert werden. Hier halte ich es mit der Literaturwissenschaftlerin Hanna Hamel, die in ihrer Auseinandersetzung mit klassischen Naturbegriffen festgestellt hat, dass das Vergangene nicht einfach überholt wird, sondern wiederkehrt und nachlebt.¹⁰ Natur wie Landschaft sind dann vielleicht ›hauntologische‹ Konzepte, um mit Derrida zu sprechen, die sich nicht einfach tilgen lassen. Und für die Landschaft gilt natürlich ebenso wie für die Natur, dass sie einen historischen, d.h. auch einen kulturtechnischen Index hat. Nicht von ungefähr werden eine Müllkippe oder eine Abraumhalde im 21. Jahrhundert durchaus als Landschaften bezeichnet und wahrgenommen. Gleichmaßen diskutieren wir hier ja auch virtuelle Landschaften, in die sich eine ganz andere medientechnische Agency einschreibt, als man es für die moderne Malerei sagen würde. Gleich bleibt wohl, dass Landschaftlichkeit eine ästhetische und theoretische Kategorie ist, die an bestimmte Register der Wahrnehmung und an Semantiken und Diskurse gebunden ist. Vielleicht noch ein Beispiel für eine zeitgenössische Landschaft in der digitalen Medienkunst: In ihrer Auseinandersetzung mit der Ölpest im Golf von Mexiko hat sich die Filmemacherin und Künstlerin Susan Schuppli damit auseinandergesetzt, eine nachträgliche Dokumentation der versehrten maritimen Landschaft zu produzieren, wie die Havarie der Deepwater Horizon sie zurückgelassen hat. Man kommt nicht umhin, die meditativen Bilder des Ölfilms auf dem bewegten Wasser auch als irgendwie schön zu bezeichnen (Abb. 1). Aber – im Sinne von Schupplis Konzept materieller Zeugenschaft¹¹ – geht es vor allem um Repräsentation und forensische Evidenz. Die ozeanische Landschaft

9 Bezug ist hier der Sommerkurs der Weimarer Klassikstiftung im Jahr 2021 unter dem Titel »Was war die ›ganze‹ Natur? Von Herder bis Haraway«, vgl. Weimarer Klassikstiftung (2021): »Was war die ›ganze‹ Natur? Von Herder bis Haraway«, in: zfl-berlin.org. Online unter: <https://www.zfl-berlin.org/veranstaltungen-detail/items/eva-geulen-was-war-die-ganze-natur-von-herder-bis-haraway.html> (letzter Zugriff: 19.11.2025).

10 Hanna Hamel (2020): Übergängliche Natur. Kant, Herder, Goethe und die Gegenwart des Klimas, Berlin: August Verlag, S. 10.

11 Vgl. Susan Schuppli (2020): Material Witness. Media, Forensics, Evidence, Cambridge, MA: MIT Press.

ist hier auch eine Allegorie für eine Gegenwart von Naturzerstörung und ökologischer Verwerfung; sie lädt zu einer Einlassung ein und besteht auf der Ausdruckskraft von Natur auch unter dem Eindruck menschlicher Ein- und Übergriffe.

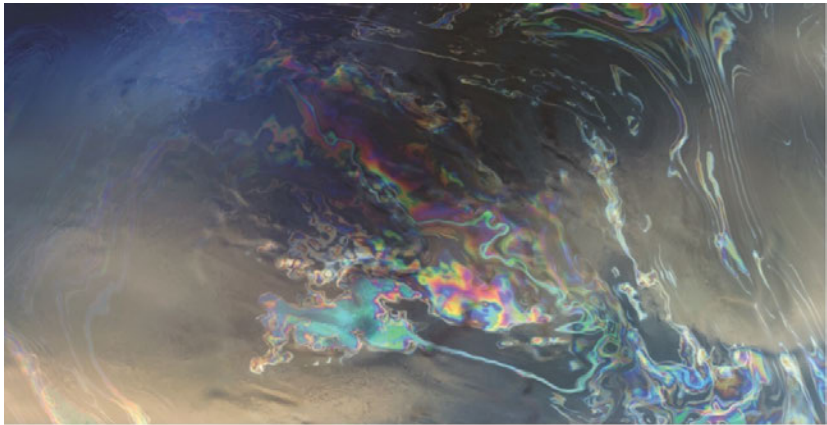


Abb. 1: Susan Schuppli, *Nature Represents Itself*, 2024, Still/Screenshot

MvdV: Mit dem Thema des Kunstforums 258 »Natur in der Kunst nach dem Ende der Natur« wurde eine Konjunktur der Gegenwartskunst im Zeichen des Anthropozäns markiert.¹² Eine Konjunktur, die zugleich stark von der Kritik am westeuropäischen Bild- bzw. Landschaftsverständnis abhängig ist. Du hast dich im Besonderen mit der digitalen Medienkunst der Gegenwart auseinandergesetzt. Erkennst Du dabei eine Tendenz, wie aus dieser kritischen Haltung gegenüber dem westeuropäischen Bildverständnis dennoch virtuelle Landschaften entstehen? Ich denke hierbei an verschiedene Funktionsbestimmungen, wie die Konservierung bestehender Landschaften mittels digitaler Techniken. Oder hat die Kunst die Rolle des moralischen Kompasses für mehr ökologisches Bewusstsein übernommen? Dienen virtuelle Landschaften – im Besonderen nach der Pandemie – dem Bedürfnis ›doch noch‹ Natur zu erfahren, wie mit dem Waldbaden in VR oder entstehen gänzlich neue, fiktionale Landschaften im Virtuellen der Kunst?

CB: Ich denke, dass Naturästhetik vielleicht mehr als jede andere Ästhetik aufgeladen ist mit Vergangenheit und voller Ambivalenzen, aber auch bestimmt von Pro-

12 Judith Elisabeth Weiss (2019): Kunstnatur | Naturkunst. Natur in der Kunst nach dem Ende der Natur. Kunstforum International, Band 258.

jektionen und der aktiven Rekonstruktion in der Rezeption. Was mir in der Auseinandersetzung mit den ästhetischen Naturen in der Medienkunst aufgefallen ist, mit den »virtuellen Landschaften«, wenn Ihr so wollt, ist, dass die Arbeiten auf unterschiedliche Weise und in unterschiedlicher Intensität reflexiv sind – reflexiv in Bezug auf ihre Naturbilder und -konzepte sowie deren Geschichtlichkeit, reflexiv in Bezug auf die Rolle menschlicher Produktivität und Wahrnehmung oder auch in Bezug auf die nicht-menschliche, etwa die materielle und technische Agency. Die Reflexivität betrifft das, worüber wir gesprochen haben: Die Aufladung bestimmter Konzepte und Bilder und die Spannung zwischen Anachronizität und Aktualität, in der sie stehen. Und ja, die Frage nach der individuellen wie kollektiven Bedeutung von Naturerfahrung, die wir in musealen und medientechnischen Räumen machen, stellt sich natürlich – vielleicht verbunden mit der Frage, ob das seitens der Künstler*innen auch Versuche der Bewahrung und Aktualisierung, vielleicht auch der Reauratisierung von Natur sind oder sein sollen? Was in den virtuellen Landschaften der Medienkunst bei aller Heterogenität thematisiert wird, ist dahingehend die doppelte Spannung, unter der Naturerfahrung bzw. Naturästhetik im 21. Jahrhundert steht: Der drohende, mögliche Verlust von »Natur« angesichts der ökologischen Krise, und die Irritation der Ästhetik und Kunstästhetik durch digitale Medientechniken, die menschliche Agency nicht nur erweitern, sondern auch verunsichern. Damit findet auf konzeptueller Ebene und produktions- wie rezeptions-ästhetisch eine Auseinandersetzung statt.

MvdV: Sind Dir im Zuge dieser hohen Reflexionsniveaus auch Leerstellen aufgefallen? Oder anders gesagt: Welche Auseinandersetzungen fehlen in der Gegenwartskunst virtueller Landschaften? Was wird von den Künstler*innen eher nicht thematisiert?

CB: Was vielleicht eine Leerstelle digitaler Naturästhetik ist, die besonders dann anzubringen wäre, wenn sie zugleich als »ökologische« Ästhetik verstanden oder diskutiert wird, ist die Ressourcenhaftigkeit – anders gesagt die faktische Materialität der Arbeiten, die vordergründig von Natur im Horizont von Klimawandel und Anthropozän handeln. Manchmal wirkt es so, als ob die Kunstprojekte mit einer medialen Ästhetik der Natur befasst sind, dabei aber ausblenden, dass sie selbst Natur sind. Zu denken wäre hier etwa an die Ressourcen, die für die Hardware digitaler Medientechnik benötigt wird – etwa seltene Erden, und auch die Ressourcen, die eine Installation als prozessuale Kunstform am Leben halten. Dazu gehören Energieflüsse, die offensichtliche Elemente wie Strom und Wasser umfassen, aber auch Kapital- und Wertlogiken – bspw. Daten und die Energie, die benötigt wird, um sie zu produzieren und zu prozessieren. Manche Künstler*innen gehen darauf implizit oder explizit ein; manchmal scheint das aber auch im toten Winkel einer Kunstpraxis zu liegen, die mitunter doch ein recht affirmatives Verhältnis zu Technologie

pflegt. In meiner Forschung war es mir dahingehend immer wieder wichtig zu betonen, dass Naturästhetik *nicht gleich* ökologische Ästhetik ist. Andererseits ist dies ein Gedanke, der nicht erst für die digitale Gegenwart der Kunst gilt, sondern ihre Geschichte vom Beginn der Malerei über verschiedene Genres bis ins 21. Jahrhundert betrifft. Und man muss auch aufpassen, Ästhetik nicht reflexhaft mit Ethik kurz-zuschließen: Mich interessieren die materiellen Konstellationen und Fundamente von Kunst als Medienwissenschaftlerin sehr, aber es wäre in meinen Augen auch etwas didaktisch und normativ, der Kunst aufzubürden, permanent auf die materiellen Bedingungen ihrer ›Natur‹ zu verweisen und um jeden Preis ökokritisch bzw. politisch zu sein. Aber es gibt wie gesagt auch Künstler*innen, die diese Reflexion einbeziehen – beispielsweise Hito Steyerl, deren Arbeit *Power Plants* von algorithmischem Pflanzenwachstum handelt und schon im Titel nicht nur auf Ressourcen, sondern auch deren Machtrelationen verweist.

MvdV: Die Frage nach der Leerstelle in den Kunstprojekten bezog sich auf eine Bemerkung, die Du in unserem Workshop gemacht hattest.¹³ Dort hast Du erwähnt, dass in der gegenwärtigen Naturästhetik kaum Abstraktion stattfindet. Im Zuge dessen hatten wir vor allem über computergenerierte Landschaften gesprochen, unter anderem über das Environment *Berl-Berl* (2022) von Jakob Kudsk Steensen.

CB: Den Arbeiten, die ich mir in meiner Dissertation angeschaut habe, ist tatsächlich ein Realismus, wenn nicht sogar Naturalismus eingeschrieben. Wir sprechen von fotorealistischem Rendering, von perfekt simuliertem CGI und klassischen, typisierten Formen, die man unmittelbar als das erkennt, was sie darstellen. Man kann das als einen Versuch verstehen, sehr explizit und unmissverständlich in der Darstellung zu sein – um Deine Formulierung aufzugreifen: Leerstellen möglichst gut zu verschließen. Man könnte jetzt natürlich sagen, das sei banal und es gehe einfach um eine mimetische Verdopplung von Natur oder Landschaften im digitalen Bildraum. Vielleicht sogar angesichts eines möglichen Verlusts ›tatsächlicher Natur‹, wie eben angedeutet, und im Versuch, Materialitäten, Formen und Erfahrungen digital zu konservieren. So gesehen würde die Medienkunst auch damit experimentieren, wie Landschaften ›virtuell‹ substituiert werden könnten – quasi als Ersatzlandschaften in Form perfektionierter Rekonstruktion. Ich würde aber auch sagen, dass der geringe Grad an Abstraktionen und dieser visuelle Realismus ein Stück weit auch dem medientechnischen Dispositiv geschuldet ist, das die Medienkunst in ihren Bildern reflektiert. Dann würde es darum gehen, zu sehen oder sehen zu wollen, wie weit man die Computersimulation auf die

13 Die Rede ist vom Workshop »Virtuelle Landschaften. Raumerkundungen an den Grenzen des Screens«, der vom 11.-12. Juli 2024 am SFB »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum stattfand.

Spitze treiben kann – und dies mag mit verschiedenen Anliegen verknüpft sein. Bei Schuppli könnte man das beispielsweise auch sagen – aber eben im Sinne eines Postdokumentarismus, einer postindexikalischen Forensik. Und das könnte man für Arbeiten wie *Berl-Berl* diskutieren: ob das eine Arbeit ist, die sich mittels eines dokumentarischen Gestus an der Rekonstruktion von einer historischen, vergangenen Landschaftsformation versucht, die in der Form, in der sie sich digitalbildlich evozieren lässt, eben nicht mehr da ist. In diesem Sinne wäre es eine durchaus nostalgische Arbeit, aber auch eine Arbeit die weniger Simulation und Immersion, als dem Material verpflichtet ist. Ausgehend von Deiner Anmerkung stellt sich mir auch die Frage, wie man Landschaftlichkeit überhaupt abstrahieren könnte? Es mag zur Abstraktion tendierende Landschaftsbilder geben: Wenn man jetzt an die moderne Malerei denkt, etwa an Etel Adnan – an Landschaften, die nur mit einem horizontalen Strich und zwei Farbfeldern und vielleicht noch einem Fleck, der eine Sonne sein könnte, arbeiten. Hier setzt sich offensichtlich das Anliegen ins Bild, mit möglichst wenigen Elementen eine bestimmte Erfahrung zu evozieren – *Landschaft* konstituiert sich durch Farbwirkung und eine Atmosphäre der Flächigkeit. Die digitale Kunst bewegt sich da offensichtlich in eine andere Richtung; dort gibt es eher einen Hang zu sehr detaillierten, realistischen Ästhetiken – durchaus auch zum Exzess von Sichtbarkeit und Visualität in vielen Details und großer Plastizität.

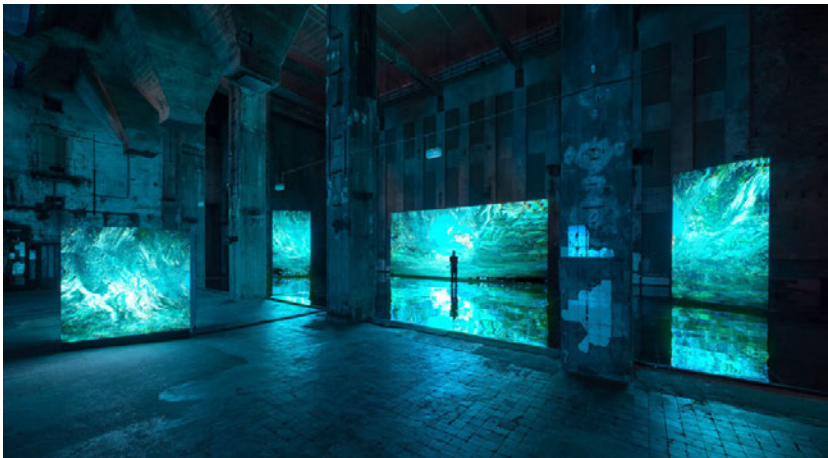


Abb. 2a: Jakob Kudsk Steensen, *Berl-Berl*, Ausstellungsansicht, Halle am Berghain, Berlin, 2021

MvdV: Lass uns diesen Punkt anhand von *Berl-Berl* entfalten, wo diese hohe Detaildichte ja eine wichtige Rolle spielt. Der Medienkünstler Jakob Kudsk Steensen gestaltet eine riesige virtuelle Landschaft, macht Rückgriffe auf eine 10.000 Jahre alte Geschichte, verbindet diese mit mythologischen Liedern und Ritualen, fertigt ein umfassendes Bildarchiv an, das anschließend digitalisiert und zu einem 3D-Modell einer Sumpflandschaft umfunktioniert wird. Könntest Du uns diese Arbeit noch einmal genauer beschreiben?

CB: Die landschaftliche Dimension ist bei *Berl-Berl* tatsächlich sehr wichtig. Ich beschreibe erst einmal, was im Ausstellungsraum zu sehen war und fange an der ›Vorderseite‹ des Environments an. Es handelt sich um eine Installation, die in den Hallen des Berghain gezeigt wurde – einem sehr bekannten Berliner Kulturort, den meisten bekannt als Technoclub (Abb. 2a). Dieser Ort wurde nicht zuletzt wegen der akustischen Dimension der Arbeit ausgewählt, auf die ich jedoch weniger stark eingehen werde – darüber müsste man sich mit Expert*innen der Sound Studies unterhalten. Die Arbeit wird auf zwei Stockwerken des Gebäudes auf zahlreichen – wirklich vielen – Screens in abgedunkelten Räumen ausgestellt. Ein klassisches installatives Setting. Die Monitore erscheinen dabei wie unterschiedlich große Fenster in eine computergrafische Landschaft, ein Sumpfgebiet, wie Du schon gesagt hast. Das Sumpfgebiet wurde mit Hilfe einer *Game Engine* fotorealistisch gerendert. Die *Game Engine* diente vor allem dazu, einzelne zuvor produzierte Bildelemente – Scans und fotogrammetrische Bilder aus dem Archiv des Naturkundemuseums aber auch Aufnahmen aus einer Ortsbegehung des heutigen Spreewalds –, zum Kontinuum einer digitalen Landschaft zu verbinden. Bilder von Tieren, Pflanzen, mineralischen Formationen, Wasserläufen, Erdreich, Wurzelwerk und so weiter wurden im Interface der *Game Engine* verbunden und auf den Screens als bewegte 3D-Bilder präsentiert. Interessant ist auch die Perspektive: Die Landschaft erschließt sich der Betrachterin in einer virtuellen Kamerafahrt – es ist, als ob ein technisches Auge langsam durch den Bildraum gleitet. Dabei erschließen sich verschiedene Details der Szenerie: da fließt Wasser, da fällt ein Blatt, da fliegt ein Vogel; es gibt Lichtbrechungen, Verschattungen. Obwohl es sehr realistisch ist, wirken die Bilder stellenweise merkwürdig träge und skulptural, die Bewegung geht vor allem von der Kamera aus. Es ist also tatsächlich ein bisschen wie ein scheinbar endloses Diorama, so würde ich es beschreiben. Man kommt den digitalen Artefakten auch sehr nah, mitunter sind sie klar als gerenderte Objekte erkennbar. Und soweit ich das wahrnehmen konnte, sind diese Bilder auf den Monitoren nicht einfach nur einzelne Sequenzen, die als Loop gezeigt werden – es sind eher Ausschnitte, so dass es wirkt, als ob jeder Monitor ein neu perspektiviertes Guckloch in die digitale Landschaft ist. Die Bilder ›sickern‹ aber auch in den analogen Raum der Ausstellung: Vor einigen der größeren Bildschirme, die im Querformat platziert sind, wurden auf dem Boden Acryllackflächen angebracht, in denen sich die Bilder auf den Screens spie-

geln, so dass sich die virtuelle Landschaft nochmal in den Ausstellungsraum hinein verdoppelt. Diese spiegelnden Flächen erinnern visuell und atmosphärisch auch an den Sumpf, wo sich Landschaft ständig in Wasserflächen bricht und auflöst.

AP: Das klingt erst einmal nach einer räumlich sehr überwältigend wirkenden Arbeit. Wie stellt sich hierbei die künstlerische Forschung dar, die Manuel vorher kurz erwähnt hat?

CB: *Berl-Berl* ist als Kooperationsprojekt mit dem Museum für Naturkunde entstanden und steht im direkten Zusammenhang mit der Digitalisierung der Berliner Sammlung. *Berl-Berl* recycelt hier auch Bilder, die im Zuge zeitgenössische naturkundlicher Sammlungspraxis entstehen: Aus den Naturalien in der Sammlung – Fossilien, pflanzliche Strukturen usw. – werden hochauflösende 3D-Scans angefertigt, um die Objekte auch in digitaler Form, also als Bilder und Datensätze, zu archivieren. Das ist eine Erweiterung klassischer Archiv- und Konservierungspraxis, die für Museen gerade sehr gängig ist, und sie steht auch in Zusammenhang mit der Mediengeschichte der Verbildlichung natürlicher Archivalien, die qua ihrer organisch-materiellen Struktur dem Verfall anheimgegeben sind. Gegen die Instabilität der Archivbestände, besonders in der Naturkunde, war die Verbildlichung der Objekte schon immer eine Strategie – vom Zeichnen über das analoge Fotografieren bis zu fotogrammetrischen Scans, wie man sie heute einsetzt. Und da setzt *Berl-Berl* produktionslogisch an. In Bezug auf die naturkundliche Sammlung gedacht, scheint die Arbeit auch nahe zu legen, dass digitale Medien als Archiv für eine materielle, »wirkliche« Natur fungieren könnten, die der Vergänglichkeit preisgegeben ist – sei es durch rezente Naturzerstörung oder einfach, weil Natur eben immer schon nicht nur wird, sondern auch vergeht. Die Arbeit ist aber nicht nur dokumentarisch, sondern auch spekulativ: Die materielle Grundlage und die Bilder aus dem archivarischen Bestand werden um zahlreiche neue Aufnahmen erweitert, die der Künstler im Spreewald angefertigt hat – und es gibt auch eine Reihe fiktionaler Elemente, die das Produkt computergrafischer Gestaltung sind. Beispielsweise präsentiert die Installation Lebewesen, die so gar nicht existieren – *mögliche* Formen und Existenzweisen, die hinzugedichtet und dazwischen gewoben werden (Abb. 2b).



Abb. 2b: Jakob Kudsk Steensen, *Berl-Berl*, Live-Simulation

Die virtuelle Landschaft von *Berl-Berl* hat also zwei materielle Fundamente: Die Sammlung des Naturkundemuseums und das ökologische Habitat des Sumpfes. Zum Spreewald kann vielleicht noch ergänzt werden, dass dieser in seiner heutigen Form das Relikt eines großen eiszeitlichen Sumpfgebiets ist, der mit der Urbarmachung im Stadtraum von Berlin sukzessive verschwunden ist. Und dass Sümpfe natürlich generell gesprochen überaus relevante Biotope sind, die verschiedene ökologische Funktionen haben – etwa Diversität, denn sehr viele Lebewesen finden dort Lebensraum; aber sie binden auch CO₂ und fungieren als Wasserspeicher, regulieren Temperatur usw. Im Zuge des Klimawandels gibt es ein Sumpf- oder Moorsterben durch Verdunstung aufgrund von Hitzeperioden, aber auch durch die gezielte Trockenlegung für die Landwirtschaft, für das Errichten urbaner Strukturen, wie auch im Falle des Spreewalds. Der ist heute ein Naturschutzgebiet, also eine kulturell ›gerettete‹ oder ›gesicherte‹ Natur, die natürlich auch maximal kulturell überformt ist – historisch, aber auch aktuell, als touristische Attraktion und als Naherholungsgebiet für gestresste Großstadtmenschen. So gesehen geht es hier auch um eine paradigmatische Landschaft des Anthropozäns. Und das Projekt hat eindeutig auch didaktische Anliegen, nämlich auf die Transformation von Naturräumen aufmerksam zu machen, und auf die Bedeutung von wissenschaftlicher, hier naturhistorischer Forschung. Und das ist wesentlicher Teil der Arbeit, denn es gibt ein großes Beiheft mit didaktisch aufbereiteten Infos über das Gebiet und die Lebe-

wesen.¹⁴ Weiterhin gibt es eine Browser-Anwendung (berlberl.worlds). Man konnte sich auf einer Webseite in einem computerspielerartigen Raum einloggen, um sich per Zoom durch den Scan von *Berl-Berl* zu navigieren.

MvdV: Diese Begleitmaterialien und Begleitapps sind für mich ein interessantes Phänomen, weil sie zur Virtualität beitragen, indem die Landschaft auf verschiedene Ebenen, Medien und Erfahrungsräume verteilt wird. Auch diese Variationen, wie in der Browseranwendung, sind aufschlussreich, weil – wie Du bereits angedeutet hast – am Ende nicht mehr klar ist, was eigentlich die virtuelle Landschaft ist. Das spricht ja für den Eigensinn virtueller Landschaften. Wie würdest Du den Effekt oder die Erfahrung dieser Landschaft von *Berl-Berl* jenseits der Konservierung bzw. der didaktischen Bestrebungen beschreiben? Also ich meine jetzt in Bezug auf die konkreten Screens und wie diese im Raum verteilt waren. Hattest Du das Gefühl, Du läufst durch diese Screen-Landschaft, wie inmitten von Bäumen des Spreewalds? Warst Du mehr Betrachterin einer Landschaftsdokumentation oder war die Erfahrung zwischen Landschaft und Screen eher von einem Entzug gekennzeichnet?

CB: Meiner Erinnerung nach gab es verschiedene ästhetische Momente entlang dieser Monitore bzw. in diesem Ausstellungsparcours, die teilweise sehr unterschiedlich funktioniert haben. Das liegt allein schon daran, dass die Screens verschiedene Größen haben und man an manche näher herantreten konnte als an andere. Es gab Hoch- und Querformate, Bildschirme, zu denen man eher herunterschauen musste und solche, die einen um Meter überragen. Vor allem die großen Landschaftsformate mit den Acryllachen, die ich schon erwähnt habe, haben – oder intendieren – illusionsästhetische Effekte, die das Raum-Körper-Kontinuum durchaus irritieren. Sie versetzen einen in einen Rezeptionsmodus, in dem man nicht mehr so sehr auf die technischen Details achtet: Wie dick ist der Bildschirm? Wie verläuft die Kamerafahrt? Wie ist das gerendert? Wie viele Kabel liegen hier auf dem Boden? Gehört das Brummen zum Soundtrack? Diese ›Nebeneffekte‹ treten dann für einen Moment in den Hintergrund und die Installation ›naturalisiert‹ sich ästhetisch ein Stück weit. Aber es gab auch kleinteiligere Szenen, in denen man sehr reflexiv und distanziert auf das Präsentierte blickt. Ich weiß noch, dass am Anfang einige Hochkantmonitore standen, die unheimlich hellblau, fast weiß und insgesamt sehr grell waren. Das hatte einen Entfremdungseffekt zur Folge – die Monitorshow, die medientechnische Landschaft, trat gegenüber der ›virtuellen‹ Landschaft im Bild in den Vordergrund; man befand sich offensichtlich in einer ›Technosphäre‹. Ich würde sagen,

14 LAS Art Foundation (2021): »Jakob Kudsk Steensen Berl-Berl«, in: las-art.foundation. Online unter: <https://www.las-art.foundation/de/programm/jakob-kudsk-steensen> (letzter Zugriff: 20.11.2025).

als Installation resultierte *Berl-Berl* also nicht in einer kontinuierlichen oder homogenen Erfahrung; von der Dialektik installativer Ästhetik zwischen immersiven Effekten und Momenten medienreflexiven Abstands habe ich schon kurz gesprochen. Und noch eine Bemerkung zur Rezeption digitaler, visueller Medienkunst insgesamt: Oftmals ist diese doch weniger kontemplativ – Stichwort Naherholungsgebiet – als vielmehr überfordernd, weil man einfach viel Screentime hat. Es tritt unweigerlich irgendwann ein Überdruß ein.

AP: Zu diesem Aspekt kann ich noch hinzufügen, dass bei Screen-Ausstellungen meistens kein natürliches Licht in den Ausstellungsraum kommen soll und alle Fenster verdunkelt werden. Das heißt, die Betrachtenden sind in diesem künstlichen Leuchten eingeschlossen, sodass die tatsächliche Natur oder Landschaft von draußen immer ausgeblendet werden muss, damit sich die Effekte übertragen können, die von der Kunst gefordert werden.

MvdV: Stimmt, diese Beobachtung der abgeschnittenen Außenwelt betont wieder die Ausschnittshaftigkeit der Landschaft, die sich aber als Gesamtheit darstellt. Wenn die tatsächliche Natur ausgeblendet wird, wie sichtbar ist die Technik bzw. welchen Strategien der Thematisierung der technischen oder materiellen Rückseite bist Du bei *Berl-Berl* begegnet?

CB: Das Bild löst sich ja in der Installation niemals restlos in Illusion auf – damit bleibt die Spannung zwischen ›natürlichen‹ und ›künstlichen‹ Elementen bestehen. Für einen medientheoretisch und kulturtechnisch geschulten Blick ist vermutlich jedes Bild immer auch ein Dokument einer spezifischen Materialität, sei es analoge oder digitale. Auch wenn die Rede von der ›Rückseite‹ der Bilder vor allem im Kontext digitaler Bildlichkeit an Bedeutung gewonnen hat – ich beziehe mich hier auf das Begriffspaar von Frieder Nake, der von *surface* und *subface* spricht¹⁵ –, ist die Erkenntnis letztlich nicht neu, dass Bilder Artefakte sind, die sich zwischen Materialität und Sichtbarkeit, zwischen Medientechnik und Imagination oder Bedeutung aufspannen. Ich würde sogar so weit gehen, dass es ein entscheidender Teil jeder Bildästhetik ist, was ihr Träger ist oder wie sich *image* und *picture* zueinander verhalten, um W. J. T. Mitchell zu zitieren.¹⁶ Das gilt auch für digitale Naturästhetiken, von denen wir hier die Visuellen fokussieren: Auch hier greifen dargestellte Natur und Natur der Darstellung ineinander. Um am Beispiel von eben zu bleiben: Man

15 Vgl. Frieder Nake (2005): »Das doppelte Bild«, in: Margarete Pratschke (Hg.), *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*, Bd. 3.2 »Digitale Form«, Berlin: Akademie-Verlag, S. 40–51.

16 Vgl. W.J.T. Mitchell (1995): *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press.

kann *Berl-Berl* nicht rezipieren, ohne die Pixel und Screens zu betrachten, durch die sich Bildphänomene wie Pflanzenformen, Lichtbrechungen oder Farben aktualisieren. Der *picture*-Aspekt lässt sich nicht ausblenden. Vielmehr ist es ja so, dass gerade in der Medienkunst die Bildträger und technischen Dispositive den Betrachter*innen oft förmlich auf den Leib rücken; dass mit der Spannung zwischen Transparenz und Opazität des Medialen gespielt wird.

Meine Erfahrung ist, dass sich dabei oftmals eine Art Inversionseffekt einstellt: Das, was auf den ersten Blick nicht eigentlich Teil des Bildes ist, tritt plötzlich in den Vordergrund. Auf einmal sieht man nur noch eine Landschaft aus Monitoren, Kabeln und Traversen; nur noch bunte elektronische Pixel; hört überdeutlich das Brummen der technischen Systeme. Wenn dabei die Assoziation der Natur noch im Raum hängt und in die Rezeption ragt, überlagert sich das ganz eigentümlich. Mitunter erscheint dann diese ganze Technologie in ihrer physischen, materiellen Präsenz seltsam naturhaft. Das ist, würde ich sagen, ein zentraler Effekt installativer Ästhetik, der auch dazu einlädt, die Kategorien von Natürlich und Künstlich noch einmal in die andere Richtung zu befragen: Ist nicht nur Natur immer auch technisch, sondern Technik irgendwie auch Natur? Da besteht jedoch die Gefahr, Technologie unkritisch zu naturalisieren – was auch eine berechtigte Kritik an manchen dieser Arbeiten wäre, wenn sie Natur und Technologie stark miteinander identifizieren oder das in den ästhetischen Strategien nahelegen. Was ich an der Stelle noch anmerken möchte: Gerade zeitgenössische Kunst basiert nicht nur auf der Hardware, die im Ausstellungsraum sichtbar ist, sondern auf einer verteilten, oftmals tatsächlich unsichtbaren Technologie, die nicht direkt »hinter« dem Monitor liegt, wie das Wort Rückseite suggeriert. Um eine Arbeit wie *Berl-Berl* zu produzieren, die extrem datenintensiv ist, ist man etwa auf Cloud-Computing angewiesen – also auch auf Computer und Computing-Prozesse, die weit weg, scheinbar »irgendwo« oder »nirgendwo« stehen, aber letzten Endes ziemlich relevant sind, wenn man nach ökologischen Folgen und auch nach Ressourcen oder menschlicher Arbeitskraft fragt, die die digitale Medialität fundiert, die hier beansprucht wird.

AP: Ich finde den Kippeffekt, den Du beschreibst, sehr anschaulich: auf einmal fällt auf, wie viele Screens da eigentlich sind, wie viele Kabel verlegt wurden. Man sieht tatsächlich die Rückseite der Bildschirme, wobei weitere Dimensionen infrastruktureller Abhängigkeiten ausgespart bleiben. Es ist also nur ein Ausschnitt in die technischen Verstrickungen von Medienkunst, der durch Screenanordnungen in den Blick treten kann. Das ist trotzdem anders als im Kino mit einem sehr klaren Dispositiv, in dem wir vor einer Leinwand sitzen und selbstverständlich ist, dass wir uns nicht bewegen, während postkinematographische Medienkunstarbeiten so präsentiert werden, dass quasi angeboten wird, dass wir diese Rückseite mitrezipieren.

MvdV: Das findet man auch bei Boris Groys, wenn er ein ›zu Viel‹ der Sichtbarkeit der technischen Rückseite betont, weil man in den Ausstellungsräumen über Kabel stolpert.¹⁷ Die unsichtbare Technologie jedoch rückt nicht so leicht in den Vordergrund, auch wenn sie viel aufwendiger bzw. komplexer ist. Als ich Pierre Huyghes *Variants* im Kistefos Skulpturenpark in einem sehr landschaftlichen Areal bei Jevnaker 50km nördlich von Oslo aufgesucht hatte, fand gerade ein Telefonat mit Frankreich statt, da dort der Server steht, der im Zusammenhang mit der KI für *Variants* aktiviert werden musste. Also da befindet man sich zwischen den Bäumen irgendwo draußen in Norwegen im Regen und guckt auf einen riesigen Screen, der über einen Server in Frankreich gehostet wird.

Was mich aber noch an diesen Scans interessiert, ist eine Vermutung: es gibt gerade eine dominante Präsenz von LiDAR-Scans und VR, und dabei handelt es sich um räumliche Medien. Da kommt bereits ausgehend von der Technik das Bedürfnis auf, Landschaften zu erstellen, gerade weil diese räumlich ist und die Scans bzw. Modelle anschließend begangen werden können.

CB: Ja, das ist spannend. Ich glaube, deswegen habe ich mich bei *Berl-Berl* so sehr für Operationsketten interessiert, für die Schichtung von Bildern bzw. Bildlichkeiten. Da wird zum Beispiel eine Verkopplung von klassisch optischer Bildlichkeit offenbar: 3D-Scans, also fotogrammetrische Bilder von Objekten werden an das generative Bildsystem der *Game Engine* angeschlossen, die die Scans nicht nur platziert und anordnet, sondern auch spekulativ erweitert und ihnen neue Bildformen hinzufügt. Die Bilder sind nicht strikt dokumentarisch, sondern stehen auf der Schnittstelle von fotografischer Dokumentation des Archivbestands und Computersimulation. An der Schnittstelle von Archivierung und Rekonstruktion, wobei in dieser digitalen Rekonstruktion auch eine Dekonstruktion der Originale steckt. So wird die referenzierte Landschaft virtualisiert: Der Künstler fährt raus in den Spreewald und macht fotografische Bilder oder er nimmt Scans aus der digitalen Sammlung, um diese dann in der Game Engine simulativ zu erweitern und zu einem neuen Kontinuum zu verbauen. Dieser Prozess der Verbildlichung oder Virtualisierung soll dabei den Rezipient*innen bewusst sein: Es wird in Begleittexten ja offengelegt, wie diese Bildwelten entstanden sind, damit man weiß, dass das nicht einfach ›fiktive‹ Bilder sind, sondern dass diese Landschaft Produkt eines digitalen Renderings ist, das auf einem fotografischen Ablichten der Physis basiert.

MvdV: Über die Indexikalität vermittelt sich schließlich auch das Versprechen mit der Natur in Kontakt – oder besser in Berührung – zu kommen.

17 Boris Groys (2000): *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*, München: Carl Hanser Verlag, ins. die Kapitel »Die Wahrheit des Medialen und der Ausnahmezustand« und »Das Medium wird zur Botschaft«.

CB: Ja, es geht diesen Kunstbildern auf jeden Fall um Realismus und ›Naturnähe‹, um den Computer als Werkzeug der Rekonstruktion von Wirklichkeit. Aber schon in der Frühgeschichte der stereoskopischen Bilder, also zur Zeit der ersten Fotogrammetrien, die auf Militärtechniken der Landvermessung beruhen und zur Raumerkundung dienten, wurden dreidimensionale Bilder auch als ästhetische Artefakte rezipiert. Die Faszination ist auch hier wiederum ein gewisser Hyperrealismus. Ich glaube, es war Helmholtz, der mit Blick auf die Rezeption von Stereoskopien gesagt hat, dass diese Bilder uns ›die Natur‹ sogar näherbringen würden, als das physische Durchlaufen der Landschaft.¹⁸ Das ist sicherlich ziemlich emphatisch, aber es bleibt dabei, dass die Stereoskopie oder das 3D-Bild mehr oder anderes sind als pikturale Fläche. Es sind nicht nur Bilder, sondern plastische Modellierungen.

MvdV: Ich frage mich immer wieder, woher diese Idee kommt, dass das 3D mehr zeigen oder besser zeigen würde als das Foto – das leuchtet mir nicht ein. Man würde doch auch weniger leichtfertig behaupten, eine Skulptur könne mehr Informationen liefern als ein Gemälde. Eugène Delacroix bspw. hat schon gleich zu Beginn der Fotografie angemerkt, dass diese im Vergleich zur Malerei *zu viel* zeigt. Sie zeige ohne Auswahl einfach jedes Detail – daher nennt er die fotografischen Bilder auch Monstrositäten.¹⁹ Könnte man also formulieren, dass die verschiedenen Techniken ganz eigene Möglichkeiten haben, einen Überschuss zu erzeugen und zugleich durch ihre jeweiligen Limitationen eingeschränkt sind?

CB: Richtig, man hat sich – das zeigt auch der mediengeschichtliche Diskurs – eine höhere Informationsdichte von stereoskopischen Bildern versprochen. Ob das tatsächlich der Fall ist, und ob es gerade in der Kunst nur um möglichst große Datendichte geht, steht auf einem anderen Blatt. Aber nochmal kurz zum Monströsen: Ich hatte ja schon die irritierenden, befremdlichen Effekte von diesen künstlichen Landschaften erwähnt. Und ich würde Dir da absolut zustimmen: Offensichtlich ist eine perfekt gerenderte, hochauflösende und allzu plastische Natur, die einem von hellleuchtenden Screens entgegenbricht, irgendwie auch monströs. Ich denke, mit Blick auf *Berl Berl* und diesen Hyperrealismus wäre es auch spannend, sich noch einmal mit den Habitat-Dioramen, also skulpturalen Landschaftsbildern mit großem Illusionspotenzial und einem hohen Anspruch auf Realismus, die in der Ausstellungsgeschichte naturkundlicher Museen ein zentrales Dispositiv bilden, zu beschäftigen.

18 Vgl. dazu Bernd Stiegler (2012): »Das doppelte Sehen. Die Stereoskopie«, in: Gerd Blum et al. (Hg.), *Pendant Plus. Praktiken der Bildkombinatorik*. Bild+Bild, Bd. 2., Berlin: Reimer, S. 325–342, hier: S. 325.

19 Vgl. Hubert Damisch (2005 [2001]): *Im Zugzwang*. Delacroix, Malerei, Photographie, Berlin/Zürich: diaphanes, S. 92f.

AP: Sowohl Plastik als auch Bild bilden Szenen der Anschauung im Betrachten. Aus bestimmten Strömungen in der Begriffsgeschichte des Landschaftskonzepts lässt sich diese enge Verzahnung einer Idee von Landschaft und der Logik des Visuellen, des Bildlichen entnehmen. Erst der menschliche Blick konstituiert letztlich eine Landschaft, sie ist per se keine intrinsische Kategorie der Objekte und Dinge im Raum: Eine Landschaft ist – so gesehen – die menschliche »Aussicht« auf einen Außenraum. Hierbei sind natürlich zwei Punkte zu befragen: einerseits der Anthropozentrismus, andererseits die Verhaftung im Visuellen. Ich habe den Eindruck, Deine Betrachtung der technischen Parameter, Screenanordnungen und Rückseiten kann helfen, diese beiden Einschränkungen etwas zu überwinden und eher auf Verzahnungen hinzuweisen. Wie lässt sich unter Bezug auf Technologien der Medienkunst sowohl ein vermeintlicher Anthropozentrismus und eine Verhaftung im Register visueller Darstellung umgehen, wenn es um Natur- und Landschaftsästhetiken geht?

CB: Das ist eine spannende Frage, die noch einmal den Bogen an den Anfang des Gesprächs schlägt. Ich sehe, was Du meinst mit dem Gedanken, dass Medienkunst in gewisser Weise als Korrektiv einer anthropozentrischen Ästhetik operiert. Das ist vielleicht vor allem dahingehend zutreffend, als der nicht-menschlichen Agency, also dem Maschinellen, dem Technischen, eine zentrale Rolle zukommt – so zentral, dass dabei gewisse Ideen von einer spezifisch *menschlich* konnotierten Kreativität und Autonomie unterwandert werden. Zugleich würde ich in Frage stellen, ob es Kunst oder auch Technik gibt, die in einem emphatischen Sinne nicht-anthropozentrisch wäre. Im Gegenteil erscheint mir Kunst – als Praxis, als Konzept, als Erfahrungsraum – weitestgehend *anthropomorph*. Vielleicht wäre es auch wichtig zu betonen, dass Technik nicht unbedingt als das Andere des Menschen und der Kultur verstanden werden muss. Gilbert Simondon etwa, der sich sehr für den Eigensinn technischer Objekte und Prozesse operiert hat, hat immer wieder betont, dass Technik *Teil* der Kultur ist, dass sie vom Menschen kommt und immanenter Teil menschlicher Praxis, Lebenswelt und auch Erfahrung ist. Ich denke, das ist gerade angesichts aktueller Technik und dystopischen oder euphorischen Visionen einer Überwindung des Menschen wichtig, zu betonen: Es sind immer noch menschliche Zwecke und Begehrlichkeiten die technische Evolution antreiben, auch wenn Technik eigenständige Dynamismen und Performanzen entwickelt, die nicht unbedingt deckungsgleich mit den initialen Intentionen sind. Ich meine damit nicht, dass Technik in der Kunst rein instrumentell verwendet würde. Offensichtlich wird sie reflektiert und in ihren poetischen und performativen Funktionen und Effekten untersucht. Aber es bleibt dabei, dass menschliche Akteure die gestalterischen Prozesse – etwa die Bildproduktion – anstoßen, sie moderieren und auf eine bestimmte Weise inszenieren und dann auch rezipieren. Ein Computer würde sich diese Bilder nicht anschauen, wie wir es tun. Allein schon durch die »virtuelle« Figur der Rezipi-

entin hat auch solche technogene Kunst ja immer einen menschlichen Dreh- und Angelpunkt. Das gilt zumindest für die Arbeiten, die ich mir angeschaut habe.

Also noch einmal konkret zu Deiner Frage: Eine Ästhetik jenseits des Menschen zu denken, würde letztlich heißen, dass wir nicht nur Produktion, sondern auch Rezeption und Erfahrung radikal aus der Sphäre des menschlichen Horizonts verlegen. Gerade eine visuelle Medienkunst, die dem Bildlichen derart verhaftet ist, wie die hier besprochenen Kunstwerke, klebt aber an einer letztlich anthropozentrischen Kategorie, nämlich dem Bild.

Literaturverzeichnis

- Benjamin, Walter (1972 [1924]): »Einbahnstraße«, in: Ders.: Gesammelte Schriften, Bd. 7. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, hier: »Zum Planetarium«, Bd. IV.1, S. 147f.
- Blumenberg, Hans (2001 [1957]): »Nachahmung der Natur. Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen«, in: Ders., Ästhetische und metaphorologische Schriften, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 9–46.
- Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Damisch, Hubert (2005) [2001]: Im Zugzwang. Delacroix, Malerei, Photographie, Berlin/Zürich: diaphanes.
- Fleck, Robert (2023): Kunst und Ökologie, Wien/Hamburg: Edition Konturen.
- Frank, Hilmar (2001): »Landschaft«, in: Karlheinz Barck et al. (Hg.), Ästhetische Grundbegriffe. Band 3, Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 617–646.
- Groys, Boris (2000): Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien, München: Carl Hanser Verlag.
- Hager, Fritz-Peter et al. (1984): »Natur«, in: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.), Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 6. Basel: Schwabe Verlag, S. 421–482.
- Hamel, Hanna (2020): Übergängliche Natur. Kant, Herder, Goethe und die Gegenwart des Klimas, Berlin: August Verlag.
- LAS Art Foundation (2021): »Jakob Kudsk Steensen Berl-Berl«, in: las-art.foundation. Online unter: <https://www.las-art.foundation/de/programm/jakob-kudsk-steensen> (letzter Zugriff: 20.11.2025).
- Mitchell, W.J.T. (1995): Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation, Chicago: University of Chicago Press.
- Nake, Frieder (2005): »Das doppelte Bild«, in: Margarete Pratschke (Hg.), Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik, Bd. 3.2 »Digitale Form«, Berlin: Akademie-Verlag, S. 40–51.
- Schuppli, Susan (2020): Material Witness. Media, Forensics, Evidence, Cambridge, MA: MIT Press.

- Simmel, Georg (2008 [1923]): »Philosophie der Landschaft«, in: Ders., *Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 42–52.
- Wedekind, Gregor (2025): »So nah, so fern. Caspar David Friedrich und das panoramatische Bild«, in: Roman Mauer/Johannes Ullmaier/Clara Wörsdörfer (Hg.), *Alles im Blick*, Wiesbaden: Springer VS, S. 269–294, hier: 281ff., https://doi.org/10.1007/978-3-658-48233-6_7.
- Weimarer Klassikstiftung (2021): »Was war die ›ganze‹ Natur? Von Herder bis Haraway«, in: [zfl-berlin.org](https://www.zfl-berlin.org). Online unter: <https://www.zfl-berlin.org/veranstaltungen-detail/items/eva-geulen-was-war-die-ganze-natur-von-herder-bis-haraway.html> (letzter Zugriff: 19.11.2025)
- Weiss, Judith Elisabeth (2019): *Kunstnatur | Naturkunst. Natur in der Kunst nach dem Ende der Natur*. Kunstforum International, Band 258.

Abbildungsnachweise

Abb. 1: © Susan Schuppli

Abb. 2a&b: © Jakob Kudsk Steensen, Commissioned by LAS Art Foundation. Foto: © Timo Ohler