

Insuläre Topografien und welthafte Ganzheit

Künstlerische Auseinandersetzungen mit Landschaft in VR

Annette Urban

1. Landschaft zwischen Welt und Bild

Landschaft entsteht aus Begrenzung. Was angesichts der weiten Landstriche, tiefen Horizonte und mitunter sogar Unendlichkeit suggerierenden Himmelszonen vieler Landschaftsdarstellungen zuerst kontraintuitiv erscheinen mag, erklärt sich, wenn man von der sich zwischen dem späten 16. und frühen 19. Jahrhundert zunehmend autonomisierenden Landschaftsmalerei ausgehend denkt.¹ Sie erzeugte Landschaft, indem sie die äußere Welt per se in die Darstellungswürdigkeit erhob, sich sukzessive vom Bezug auf vorgängige Texte befreite und bestimmte Elemente von Natur als landschaftsbildend selektionierte. Aber auch, indem sie mithilfe bestimmter Regeln der Komposition auf eine formal-sinnstiftende Einheit als innerbildliche Ganzheit abzielte, d.h. mit einer gattungskonstitutiven Form der Eingrenzung operierte. Diese wurde entscheidend durch die statische Rahmung eines Naturausschnitts unterstützt, die Betrachter*innen als Gegenüber auf Distanz positionierte.

Erstaunlicher ist indes, wie sehr sich dieses Verständnis über die gemalte Landschaft hinaus auf eine verallgemeinerte Anschauungsform übertragen konnte, die wesentliche Aspekte der beweglich-verkörpernten Wahrnehmung und Welterschließung ausblendet und dennoch auf das menschliche Verhältnis zur (Um)Welt maßgeblichen Einfluss hatte. Diese eingehegte Landschaft avancierte zu demjenigen Konzept der aufklärerischen, romantischen und bürgerlichen Moderne, das auch unabhängig von Kunst und Literatur² den europäisch-westlichen Zugang

1 Vgl. u.a. Nils Büttner (2000): Die Erfindung der Landschaft, Kosmographie und Landschaftskunst im Zeitalter Bruegels, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht; Nils Büttner (2006): Geschichte der Landschaftsmalerei, München: Hirmer; Hilmar Frank/Eckhard Lobsien (2001): »Landschaft«, in: Karlheinz Barck (Hg.), Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Bd. 3, Stuttgart: Metzler, S. 617–664.

2 Vgl. u.a. Eckard Lobsien (1981): Landschaft in Texten. Zu Geschichte und Phänomenologie der literarischen Beschreibung, Stuttgart: Metzler.

zur Natur prägte, und zwar so nachhaltig, dass sie trotz der inzwischen deutlich spürbaren krisenhaften Folgen individualistischer Distanzierung von Natur wirkmächtig und einflussreich bleibt. Auch wenn Landschaft also vorrangig »einmal ein Bild [war]«,³ sprich als solches der Vergangenheit angehört, wie Sigrid Adorf, Ines Kleesattel und Léonie Süess programmatisch schreiben, und eher als Verhinderung denn als Ermöglichung des heute erforderlichen, komplexeren Landschaftswahnehmens angesehen werden muss,⁴ erweist sie sich gerade wegen dieses topischen Charakters und als Teil eines nachwirkenden Bildererbes als anhaltend virulent, auch jenseits der klischierten Darstellungen von Werbung und KI.

Auf den Spuren eines in die Lebenswelt diffundierten ästhetischen Landschaftskonzepts, das seine bildhafte Prägung nicht ganz abgestreift hat, d.h. auch auf den Spuren einer womöglich fortdauernden Idee von Einheit, führt ein Weg zurück zu Georg Simmels einschlägiger *Philosophie der Landschaft* (1913). Dieser kurze Text wendet sich erst im zweiten Schritt der Landschaftsmalerei, zuvor jedoch der Naturbegegnung im Alltäglichen zu, wo geschaute Landschaft naturgemäß ohne Rahmen oder das Arrangement ausgewählter Elemente auskommen muss. Dennoch ist sie für Simmel ebenso durch »Abgrenzung, das Befasstsein in einem momentanen oder dauernden Gesichtskreis« und ein »Für-sich-Sein, eine singuläre, charakterisierende Enthobenheit aus jener unzerstückelten Einheit der Natur«⁵ gekennzeichnet. Betont wird damit eine Individualität der Landschaft, die von den sogenannten Seelenlandschaften der Romantik her geläufig ist und weiterhin als Korrelat zu dem von ihr je singulär adressierten, meist männlichen Betrachter gefasst wird, der sich im Gegenüber mit der Natur seiner Subjektivität vergewissert.

Im Zuge der lebensweltlichen Wendung ist Landschaft unter der über Kunst hinaus gültigen Prämisse ihrer Konstruiertheit auch zu einem wichtigen Paradigma der Geographie avanciert.⁶ Dort wird Simmel aktuell wieder als Gewährsmann herangezogen, nicht zuletzt wenn es um ein besseres Verständnis virtueller Land-

3 Sigrid Adorf/Ines Kleesattel/Léonie Süess (2024): »Editorial. sich verlandschaften – in relationalen Praktiken«, in: Insert #5, S. 1–18, hier: S. 2. Online unter: <https://insert.art/ausgaben/sich-verlandschaften/editorial/> (letzter Zugriff: 30.10.2025).

4 Vgl. ebd., S. 3.

5 Georg Simmel (2001 [1913]): »Philosophie der Landschaft«, in: Ders., Gesamtausgabe in 24 Bänden. Hg. von Angela Rammstedt, Otthein Rammstedt, Rüdiger Kramme, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 471–482, hier: S. 472.

6 Vgl. Olaf Kühne et al. (Hg.) (2024): *Handbuch Landschaft*. 2. erw. Aufl., Wiesbaden: Springer VS. Zugänge zur lebensweltlichen Landschaft beschäftigen auch die Cultural Landscape Studies mit primärem Interesse für vernakuläre Landschaften und weniger für Bild-Fragen. Vgl. Brigitte Franzen/Stefanie Krebs (2006): »Einleitung«, in: Dies. (Hg.), *Mikrolandschaften/ Microlandscapes. Landscape Culture on the Move*, Westfälische Landesmuseum für Kunst und Kulturgeschichte, Köln: Buchhandlung Walther König, S. 12–19, hier: S. 14.

schaften geht.⁷ Während dieser konstruktivistische Ansatz den Blick generell auf das gesteigerte Kontingenzbewusstsein lenkt, das virtualisierte und augmentierte Landschaften ermöglichen können, eröffnet sich zugleich eine vielversprechende Perspektive für die Auseinandersetzung mit virtuellen Welten. In einer vielzitierten Stelle aus der *Philosophie der Landschaft* ist ausdrücklich von einem Stück Welt die Rede, das die Landschaftswahrnehmung analog zum »Künstler [...] herausgrenzt, es als eine Einheit faßt und formt, die nun ihren Sinn in sich selbst findet und die weltverbindenden Fäden abgeschnitten und in den eigenen Mittelpunkt zurückgeknüpft hat«.⁸

Gebündelt treffen in diesem paradoxen Stück Welt gleich mehrere Aspekte zusammen, die sich als Ansatzpunkt für Überlegungen zur Landschaftlichkeit in der digitalen Gegenwartskunst produktiv machen lassen, sofern sie sich speziell der ihrerseits herausgrenzenden und ›welthaften‹ Virtual Reality (VR)-Technologie bedient. Diese Aspekte erscheinen gleichermaßen für ein grundsätzlicheres Nachdenken über die Crux und Potenziale technisch geschlossener Virtualität geeignet. Denn in Simmels Text wird auf der einen Seite der enthobene Status des eigengesetzlichen Gebildes Landschaft entfaltet, die sich als »Sondereinheit[]« vom Naturganzen, von der chaotisch-endlosen Strömung der ›unmittelbar‹ gegebenen Welt wie vom »täglichen, vielverflochtenen, in Praxis und Subjektivität verlaufenden Leben[]«⁹ abgrenzt. Tatsächlich kann man die Emanzipation der Landschaft als regelrechte Befreiung »von der äußeren zudringlichen Welt«¹⁰ verstehen, wie Christoph Asendorf im Rückbezug auf Goethes Bemerkungen zu Claude Lorrains Landschaftsmalerei des 17. Jahrhunderts in Erinnerung ruft. Und die vollends autonome Bildgattung, die Denis Diderot in seinen Salonkritiken als Anlass zum Spaziergang beschreibt und dabei ebenfalls ihre Bildhaftigkeit dissimuliert, zeugt von einem bereits im 18. Jahrhundert vor allem kompensatorisch-gegenbildlichen Landschaftskonzept,¹¹ das ex negativo auf eine vom vermeintlich guten Naturzustand abgerückte, entfremdete Lebenswelt bezogen ist.

-
- 7 Olaf Kühne/Dennis Edler (2022): »Simmel goes Virtual. From ›Philosophy of Landscape‹ to the Possibilities of Virtual Reality in Landscape Research«, in: *Societies* 12/5-122, [S. 1–17], <https://doi.org/10.3390/soc12050122>. Bei diesem Rekurs auf Simmel sei allerdings seine »blindness to processes of power« und sein »focus on the visual« (ebd., S. 11) zu berücksichtigen.
- 8 G. Simmel: *Philosophie*, S. 474. Grundlegend zu diesem Konnex vgl. Matthias Eberle (1980): *Individuum und Landschaft. Zur Entstehung und Entwicklung der Landschaftsmalerei*, Gießen: Anabas-Verlag.
- 9 G. Simmel: *Philosophie*, S. 472 und 475.
- 10 Johann Wolfgang von Goethe [1989]: »Landschaftliche Malerei«, in: Ders., *Werke*. Bd. 12 (Hamburger Ausgabe), München: dtv, S. 216–223, hier: S. 222. Zit. nach Christoph Asendorf (2009): »Von der ›Weltlandschaft‹ zur planetarischen Perspektive. Der Blick von oben in der Sukzession neuzeitlicher Raumvorstellungen«, in: *kritische berichte* 37/3, S. 9–22, hier: S. 17.
- 11 Vgl. Oskar Bätschmann (2001): »Landschaftsmalerei«, in: Horst Albert Glaser/Cyörgy M. Vajda (Hg.), *Die Wende von der Aufklärung zur Romantik 1760–1820*, Amsterdam: John Benja-

Auf der anderen Seite aber deutet sich in Simmels weiterer Rede an, dass die abgeschnittenen weltverbindenden Fäden, die in den eigenen Mittelpunkt der Landschaft als Bild zurückgeknüpft sind, unterschwellig in Verbindung zu den gekappten Bereichen bleiben. Eine solche zweiseitige Perspektive erscheint dort besonders lohnend, wo es nicht um das große Spektrum zeitgenössischer virtueller Landschaften geht:¹² In diesem weiten Sinne sind ebenso forensisch und sensorisch erfasste, replizierte oder generative Landschaftlichkeiten relevant, wie sie Künstler*innen im Rekurs auf im Computerspiel viel verwendete Naturräume, mittels 3D-Scanning reproduzierte Biotope und Geomorphologien¹³ oder durch *machine vision* veränderte Sichtbarkeiten schaffen und damit u.a. das in Zeiten der Klimakrise erforderliche Umwelt-Monitoring und Konservieren von Arten reflektieren.¹⁴ Im Unterschied dazu lassen virtuelle Landschaften, die mithilfe des immersiven Mediums Virtual Reality in der Kunst entstehen, neben derartigen Rekursen auch eine Neuverhandlung der für das Landschaftsbild konstitutiven Grundspannung zwischen Welt und Bild vermuten.

mins, S. 515–541, hier: S. 515f.; Online-Veröffentlichung auf ART-Dok (2024), <https://doi.org/10.11588/artdok.00008906>.

- 12 Vgl. den Workshop *Virtuelle Landschaften. Raumerkundungen an der Grenze des Screens* (11.–12.7.2024), konzipiert von Manuel van der Veen (Teilprojekt Co3 *Virtuelle Kunst*) und Anna Polze (Teilprojekt Do4 *Virtuelle Streitwelten*) im Rahmen des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* zu dessen Publikation diese Überlegungen aus dem Unterprojekt Co3.1 (*Lebens-)Weltbezug in VR-Kunstwerken* beigesteuert werden. Ich danke Manuel van der Veen und Anna Polze für ihre sorgfältige Lektüre und die weiterführenden Hinweise zu diesem Beitrag sowie Lennart Schmidt, Jasmin Kaya und Maximiliane Wildenhues für ihre Unterstützung bei der Dokumentation der VR-Werke und beim Publikationsprojekt.
- 13 Vgl. hierzu z.B. die Ausstellung *Hyperscapes – Virtuelle Landschaft als Sehnsuchtsort?*, kuratiert von Nicolas Kerksieck, Marlene Wenger und Christian Schnellmann, die 2022/2023 im Kornhausforum Bern stattfand. Zu Landschaftlichkeit im Computerspiel vgl. Marc Bonner (2023): *Offene-Welt-Strukturen. Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*, Marburg: Büchner-Verlag, S. 389–549 sowie zu deren künstlerischer Adaption z.B. Theo Triantafyllidis: *Pastoral* (2019). Zur künstlerischen Auseinandersetzung mit Natur/3D-Scanning siehe z.B. Triantafyllidis' VR-Installation *Staphylococcus (or the paradox of site specificity of virtual realities)* (2017), dazu Manischa Partowi (2026): »Orchestrating Expectations, or Technoromanticism in VR Art«, in: Dies./Annette Urban/Manuel van der Veen (Hg.), *Virtual Reality Exhibited. Interfacing Games, Art and Everyday Life*, Bielefeld: transcript, S. 261–284. Vgl. auch die Werke von Jakob Kudsk Steensen, die im Gespräch mit Charlotte Bolwin im vorliegenden Band thematisiert werden, und von Daniel Hengst sowie seinen Textbeitrag ebd.
- 14 Vgl. z.B. die Gemälde-Serien *Irma Watched over by Machines* (2024) und *Forest Filled with Pines and Electronics* (2024) des Künstler*innen-Kollektivs Troika. Siehe dazu Troika (2025): *Ausst. Kat. Pink Noise*, Langen Foundation Neuss, Berlin: DISTANZ.

Schließlich bieten sich solche landschaftlichen Darstellungen, wie oft als mediales Spezifikum von VR hervorgehoben wird,¹⁵ ihren mitten ins verräumlichte Bild versetzten Betrachter*innen prinzipiell als ent- oder ungerahmte Welt¹⁶ dar. Indem sie jede Begrenzung von Leinwand bzw. Screen kaschieren,¹⁷ rücken sie unweigerlich in einen Gegensatz zum klassischen Prinzip gerahmter Landschaft. Passend zu diesem topischen Eintauchen wird von der Landschaft schnell als typischen Immersionsraum¹⁸ ausgegangen. Stimmung und Atmosphäre gelten als maßgebliche »Träger«¹⁹ landschaftlicher »Vereinheitlichungskraft«²⁰, die auch von Simmel zusammen mit der Seele angesprochen werden. Umgekehrt aber erscheinen Landschaften in VR noch zu sehr Bild und zu wenig »entlandschaftet«²¹, als dass man die Wechselbeziehung von Be- und Entgrenzung zugunsten neuer Praxisformen des Sich-landschaftlich Relationierens,²² von denen Adorf, Kleesattel und Süess sprechen, gänzlich hintanstellen kann. Headset-basierte VR-Experiences wiederum beruhen aufgrund der hermetischen Erfahrung in der Brille ihrerseits wesentlich auf Abgeschlossenheit. Hieraus resultiert eine Ich-Zentrierung, die trotz der Eliminierung von Distanz in gewissem Maß mit der individuellen Rezeption subjektiver Landschaft konform gehen kann. Noch dazu ist dadurch eine starke Tendenz zur Totalisierung gegeben, die sich mit dem Aspekt von Landschaft als Mittelpunkt ihrer selbst berührt. Anhand dieser Indizien soll exemplarisch im Folgenden geprüft werden, inwiefern für VR eine Vorstellung von Welthaftigkeit zentral bleibt, die erst einmal quer zu aktuellen Konzepten von Landschaftlichkeit, aber auch zu den inzwischen selbst entgrenzten Virtualitätstechnologien und zirkulierenden Bildlichkeiten steht.

Eingrenzen lässt sich diese Frage auf einen Bereich, der die Ausgangsthese sowohl auf der motivischen als auch strukturellen Ebene der Bildräumlichkeit veranschaulicht und Aspekte kontemplativer wie operativer Bildlichkeit aufwirft. Dabei

-
- 15 Vgl. Oliver Grau (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin: Reimer.
- 16 Vgl. Sabine Himmelsbach (Hg.) (2017): *Ausst. Kat. Die ungerahmte Welt. Virtuelle Realität als künstlerisches Medium*, Haus der elektronischen Künste, Basel: Christoph Merian.
- 17 Wie diese Begrenztheit bildweltintern kaschiert wird und dazu im Computerspiel Mittel aus der Landschaftsmalerei – wie u.a. durch Gebirgsketten u.ä. verstellte Horizonte – mit dem Prinzip der Skybox, d.h. der Kombination einer aktiven Levelstruktur mit einem sie umfangenden Kubus bzw. einer Kugel, verschränkt werden, dazu M. Bonner: *Offene-Welt-Strukturen*, S. 98–118.
- 18 Vgl. u.a. Beatrice Nunold (2006): »Landschaft als Immersionsraum und Sakralisierung der Landschaft«, in: *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft* 3/2-1, S. 149–174, <https://doi.org/10.25969/mediarep/16695>.
- 19 G. Simmel: *Philosophie*, S. 477f.
- 20 Ebd., S. 480.
- 21 S. Adorf/I. Kleesattel/L. Süess: *Editorial*, S. 8.
- 22 Vgl. ebd., S. 6.

handelt es sich um Werkbeispiele aus der zeitgenössischen VR-Kunst, die in auffallender Weise Inseltopografien zeigen und so auf bildgeschichtlich reich fundierte Topoi welthafter Ganzheit rekurrieren. Zu untersuchen wird sein, inwiefern sich diese als Reaktion auf eine prekär gewordene Vorstellung von Einheit deuten lassen, wie sie schon in Simmels Hinweis auf den im Konzept Landschaft uns entgegen »starr[enden ...] Dualismus«²³ als grundlegendes Dilemma einer individualisierten, vom Geist dominierten Weltsicht anklingt. Statt Ganzheit jedoch per se zu verabschieden, bringen sie alternative Vorschläge und mitunter vormodern verwurzelte (Sinn)Bilder der einen, überschaubaren und modellhaft (um)gestaltbaren Welt ins Spiel, die lebensweltlich verankerte, weniger eskapistische als utopiefähige Gegenwelten evozieren.

Ausgewählt wurden hierfür die VR-Installationen *Local Binaries* (2023) von Lauren Moffatt und *Aporia* (2019/2020) von Patricia Detmering; zwei Werke, die sich zusammen mit dem Inselmotiv auf landschaftlich präfigurierte Bildkonzepte zurückbeziehen, um die darin etablierten Standpunkte der Betrachtung zu sezieren. Von Interesse ist dabei, in welcher Weise sich die folgenden Modi verschränken: erstens die für die Darstellung von (Welt)Landschaften bestimmende erhöhte und zunehmend planetarische Übersicht, deren kunst- und architekturgeschichtliche Genese sowie medientheoretische Fundierung Christoph Asendorf und Ulrike Bergermann konzise aufgearbeitet und als territorialisierenden Herrschaftsgestus analysiert haben,²⁴ zweitens die ebenfalls auf Distanz beruhende, aber intime Begegnung mit einer subjektivierten Landschaft als Gegenüber und drittens die für Weltaneignung wie für Landschaftsmalerei gleichermaßen einflussreiche kartografische Tradition.²⁵ Letzterer vor allem ist eine operative Bildlichkeit im Sinne von Sybille Krämer²⁶ zu eigen, die sich mit dem Navigieren und navigierbarer Bildlichkeit in prin-

-
- 23 G. Simmel: Philosophie der Landschaft, S. 473. Dieses Dilemma führt Simmel folgendermaßen aus: »daß das Einzelne ein Ganzes zu sein begehrt und daß seine Zugehörigkeit zu größeren Ganzen ihm nur die Rolle des Gliedes einräumen will.« (Ebd.).
- 24 Vgl. C. Asendorf (2009): Von der ›Weltlandschaft‹; Christoph Asendorf (2017): Planetarische Perspektiven Raumbilder im Zeitalter der frühen Globalisierung, Paderborn: Fink; Ulrike Bergermann (2009): »Darstellungsraum Welt. Gekrümmte Horizonte«, in: kritische berichte 37/3, S. 24–33; Ulrike Bergermann (Hg.) (2010): Das Planetarische. Kultur – Technik – Medien im postglobalen Zeitalter, Paderborn: Fink.
- 25 Vgl. u.a. Tanja Michalsky (2002): »Hic est mundi punctus et materia gloriae nostrae. Der Blick auf die Landschaft als Komplement ihrer kartographischen Eroberung«, in: Gisela Engel et al. (Hg.), Das Geheimnis am Beginn der europäischen Moderne, Frankfurt a.M.: Klostermann, S. 436–453, doi.org/10.11588/artdok.00002955; Dies. (2011): Projektion und Imagination. Die niederländische Landschaft der Frühen Neuzeit im Diskurs von Geographie und Malerei, München: Fink.
- 26 Sybille Krämer (2018): »Kartographischer Impuls« und »operative Bildlichkeit«. Eine Reflexion über Karten und die Bedeutung räumlicher Orientierung beim Erkennen«, in: Zeitschrift für Kulturwissenschaften. Mapping 12/1, S. 19–31, <https://doi.org/10.25969/mediarep/13877>.

ziell durchlaufbaren digitalen Bildräumen wie Computerspielen²⁷ und künstlerischen VR-Experiences verbindet. Gleichzeitig verknüpfen sich mit diesen Blickregimen und dem dazugehörigen Bildhandeln zwei grundlegende Räumlichkeiten bzw. Raumerfahrungen, zum einen die Positionierung von Körpern im Raum anhand einer Lagebestimmung durch beobachtende, auch technische Instanzen und zum anderen das leibhafte Verortet-Sein, von dem aus sich Raum situativ erschließt, wie sie Thomas Bedorf heuristisch unterschieden hat, um sogleich zu betonen, dass sie nicht dichotomisch gegenübergestellt, sondern aufeinander bezogen gedacht werden müssen und sich darauf die politische Dimension der Situiertheit gründet.²⁸

Zugespitzt soll anhand der insulären Topografien in den Werken von Moffatt und Detmering also diskutiert werden, inwiefern eine technisch geschlossene, »welthafte« Virtual Reality die Übersicht über die eine Welt zeitgenössisch re-interpretieren und territoriale Blickregime umdeuten kann. Inwieweit vermag sie derart eine neue Lebensweltlichkeit in Aussicht zu stellen, die das traditionell kompensatorisch gedachte Landschaftsbild hinter sich lässt und so das mit VR verknüpfte Begehren nach Zugänglichkeit adressiert? Anzeichen dafür bieten die ausgewählten VR-Landschaften insofern, als sie den Status der in ihrer Mitte verkörperten Betrachter*innen gezielt zwischen Besucher*innen und Einwohner*innen oszillieren lassen. Sie rühren damit an das Bewohnen, das Adorf, Kleesattel und Süess mit Tim Ingold als eine der neuen Korrelationen des Sich-Verlandschaftens benennen.²⁹ Die Rückkopplung an Bildfragen der Be- und Entgrenzung wiederum ergänzt die vorrangig mit Fokus auf ihre Durchlaufbarkeit erforschte Landschaftlichkeit in/von VR, d.h. ihre Einordnung in den zweiten, für die Genese moderner Landschaft entscheidenden Strang der englischen Gartenkunst,³⁰ von wo sich ebenfalls ein emphatisches Konzept als Raum egalitärer Freiheit herleiten lässt.

Dieses Verständnis ist abzugrenzen von der Konzeptualisierung operativer Bilder bei Harun Farocki, der den Aspekt der selbst arbeitenden Bilder und mathematisch-technischen Operation betont, hinter der Bildlichkeit letztlich zurücktrete. Vgl. u.a. Daniel Eschkötter/Volker Pantenburg (2014): »Was Farocki lehrt«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 6/11-2: Dokument und Dokumentarisches, S. 207–211, hier: S. 207f., <https://mediarep.org/handle/doc/2523>.

- 27 Stephan Günzel (2015): »Raum, Karte und Weg im Computerspiel«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript, S. 115–132, <https://doi.org/10.1515/978383839407905-008>.
- 28 Vgl. Thomas Bedorf (2023): »Situative Differenz. Situiertheit und Positionierung als Grundbegriffe einer politischen Phänomenologie«, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 71/6, S. 932–942, hier: S. 939f., <https://doi.org/10.1515/dzph-2023-0070>.
- 29 Vgl. S. Adorf/I. Kleesattel/L. Süess: Editorial, S. 7.
- 30 Vgl. Astrid Zenkert (2019): »Der Raum ist die Geschichte: Virtual Reality und der Garten der Empfindsamkeit«, in: Felix Lenz/Christine Schramm (Hg.), *Von der Idee zum Medium. Resonanzfelder zwischen Aufklärung und Gegenwart*, Leiden: Brill/Fink, S. 49–88, https://doi.org/10.30965/9783846763759_005.

2. Insuläre Topografien im Blick

Inseln sind besondere Topografien, die im Allgemeinen eine Grundspannung zu landschaftlichen Bildern erzeugen. Offenkundig implizieren sie eine faktische Abgeschlossenheit und Ganzheit, die dem Allumgeben-Sein von Wasser geschuldet ist, das ein zentrales Kriterium ihrer etymologischen und begrifflichen Herleitung bildet.³¹ Sofern es sich um Ozeane handelt, sind sogleich die kosmologische Dimension als (Bild)Thema³² und Verbindungen bis hin zu den frühesten WeltDarstellungen und Schöpfungsmythen unterschiedlichster Kulturen angezeigt, bei denen zwischen ›Kartierung‹ und Kosmogonese meist kaum zu trennen ist. Von »world, island and ocean« lässt sich daher als »connected concepts in cultures throughout the planet«³³ sprechen. Für diejenigen jedoch, die sich auf einer Insel befinden und sie aus einer verkörperten Situiertheit heraus als ihre Umwelt erfahren, ist eine visuell vereinheitlichte Insularität, zumindest wenn man Mensch und nicht Vogel ist,³⁴ nur als abstrakte, geistig imaginierte Größe bzw. über eine Karte oder ein Luftbild in der Hand verfügbar. Denn topografisch anschaulich werden Inseln gemeinhin erst, wenn ihre Gesamtausdehnung wie bei jeder größeren Gebietseinheit aus Messdaten errechnet und mit Mitteln kartografischer Projektion in einen Flächenumriss übersetzt wird³⁵ oder aber wenn sie mit genügend Abstand aus der Luft avisiert werden. Hierdurch sind sie dem menschlichen Blick entzogen bzw. machen die Zuhil-

-
- 31 Vgl. Kevin Rodríguez Wittmann (2025): Mapping Insularity. A Visual History of Islands in Medieval and early Modern Worlds, Leiden/Boston: Brill, S. 6, der auf die wirkmächtigen *Etymologiae* des Isidor von Sevilla aus dem 7. Jh. (als Sammlung reaktivierten antiken Weltwissens) verweist, wo *insula* auf »in salo« = im Salzwasser zurückgeführt werde. Vgl. für die in der heutigen Forschung favorisierte komplexere etymologische Herleitung, die in die frühere Bezeichnung für wasser- bzw. ufernahe Gelände erst nachträglich, d.h. sprachgeschichtlich später über das Verb *isolare* das topografische Charakteristikum der isolierten Insel, d.h. des Eilands als Einlands eingetragen sieht, Volker Billig (2010): Inseln. Geschichte einer Faszination, Berlin: Matthes & Seitz, S. 19f.
- 32 K. Rodríguez Wittmann: Mapping Insularity, S. 21ff.
- 33 Ebd., S. 21.
- 34 Vgl. für ein Zusammendenken der menschlichen und tierischen Perspektive im Sinne eines »environmental remote sensing« am Beispiel der Insel Venedig Noemi Quagliati (2025): »Sensing a Lagoon: Distance, Care, and Cormorants«, in: Lagoonscapes 5/1, S. 91–120, doi.org/10.30687/LGSP/2785-2709/2025/01/004. Ich danke Manuel van der Veen für den Hinweis.
- 35 Vgl. pointiert zu den Anteilen nicht-visueller Verfahren an der kartografischen Erfassung am Beispiel von WeltDarstellungen Tanja Michalsky (2015): »Karten schaffen Räume. Kartographie als Medium der Wissens- und Informationsorganisation«, in: Ute Schneider/Stefan Brakensiek (Hg.), Gerhard Mercator. Wissenschaft und Wissenstransfer, Darmstadt: WBG, S. 15–38; S. 303–308, hier: S. 21f. Online-Veröffentlichung auf ART-Dok (2024), <https://doi.org/10.11588/artdok.00009147>.

fenahme architektonisch erhöhter Standpunkte, unterschiedlichster Luftfahrttechnik³⁶ und mobiler Sehmaschinen erforderlich.



Abb. 1: Pieter Bruegel d. Ä. [zugeschrieben]: *Landschaft mit Sturz des Ikarus, o.J.*, Öl auf Leinwand, 73,5 × 112 cm, Musées Royaux des Beaux Arts Brüssel; Abb. 2: Abraham Ortelius: *Utopia*, 1595–1596, Kupferstich, 38 x 47 cm, Museum Plantin Moretus Antwerpen

Diese Visualisierung des Insulären spielt mitsamt den dazugehörigen Blickregimen, Bildmustern und Darstellungstechniken in der literatur- und kulturwissenschaftlich auf »Inselreden« und -fiktionen konzentrierten Forschung³⁷ eine untergeordnete Rolle, ungeachtet der stark interdisziplinär ausgerichteten eigenen Island Studies.³⁸ Erst jüngst hat Kevin Rodríguez Wittmanns Untersuchung *Mapping Insularity* neben konkreten Bildformen vor allem Insularität als Gesamtphänomen einer *visual history* »kartiert«, so dass es die Verbindungslinien zur bild- und kunstgeschichtlichen Erforschung topografischer, kartografischer und planetarischer (Bild)Traditionen erst noch genauer herzustellen gilt. Dies kann hier natürlich nur sehr punktuell geschehen.

Mit Welten haben Inseln gemeinsam, dass Bilder der für sie charakteristischen Einheit und Geschlossenheit zunächst einmal weniger über Anschauung als über Wissen entstehen. Dieses stammte über lange Zeit hinweg vorrangig aus überlieferten, mehr oder weniger zuverlässigen Schriften und stützte sich dann sukzessive insbesondere seit der frühen Neuzeit auf eigene Messungen wie auch Datenerhe-

36 Vgl. Christoph Asendorf (1997): *Super Constellation: Flugzeug und Raumrevolution. Die Wirkung der Luftfahrt auf Kunst und Kultur der Moderne*, Wien/New York: Springer.

37 V. Billig: *Inseln*, u.a. S. 17f.

38 Vgl. Godfrey Baldacchino (2018): *The Routledge International Handbook of Island Studies*, London: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9781315556642>.

bungen.³⁹ Es konnte erst in jüngerer Zeit auf direkte visuelle Erfassung im Luftbild zugreifen, womit der Überflug zum Signum technischer Moderne wurde.⁴⁰ Inseln verortet Volkmar Billig deswegen im »Grenzgebiet zwischen Landschaft und Rede«⁴¹ und schreibt den entlegen-isolierten, lange Zeit vorwiegend über Fernerkundung erschlossenen Gebieten eine auch über literarische Inselfiktionen hinaus gültige »Verunsicherung ihrer Wirklichkeit«⁴² zu. Grob gesprochen gehören Inseldarstellungen stärker dem kartografischen Blick⁴³ und den dazugehörigen topografischen Bildtraditionen als denjenigen der Landschaftsmalerei an. Auch Vogelperspektiven präsentierten,⁴⁴ wie die epochemachende Ansicht des Inselstaats Venedig von Jacopo de Barbari aus dem Jahr 1500 mit ihrer Verbindung von kartografisch getreu verzeichneten Straßenzügen, perspektivisch perfektionierter Architektur- und Stadtdarstellung verdeutlicht,⁴⁵ naturgemäß über Jahrhunderte hinweg keine unmittelbar geschaute Ansicht. Vielmehr resultierten sie wie im Venedig-Beispiel aus einer von erhöhten Standorten erfolgten, systematischen Erfassung durch Zeichner und Geometer, die in eine Kombination von Grund- und Aufriss mündete.⁴⁶ Für Inseln gilt in ähnlicher Weise, was Denis Cosgrove für Bilder der ganzen Erde festgestellt hat: »actually witnessing the globe culminates a long genealogy of imagining and reflecting upon the possibility of doing so«.⁴⁷

Versucht man den (imaginären) Standpunkt, der für den Blick auf Inseln typisch sein mag, einzuordnen, so ist dieser deutlich höher anzunehmen als bei den meisten Bildern klassischer Landschaftsmalerei mit ihrer bevorzugten Perspektivierung aus leichter Höhenlage. Nur der im Manierismus neu entstehende Typus der Weltlandschaft deutet auf eine quasi-planetarische Sichtweise voraus, wie Asendorf in

39 So beruht z. B. auch Gerhard Mercators berühmte Weltkarte für Seefahrer (*Nova et aucta orbis terrae descriptio ad usum navigantium*, 1569) »nur zu einem geringen Teil auf eigenen Messungen«: T. Michalsky: Karten, S. 30.

40 Vgl. Angela Lampe (Hg.) (2013): Ausst. Kat. Vues d'en haut, Centre Pompidou-Metz, Metz: Éd. du Centre Pompidou-Metz.

41 V. Billig: Inseln, S. 22.

42 Ebd., S. 21.

43 Vgl. Thomas Eser (2014): Über-Blick. Die kartographische Perspektive, in: Yasmin Doosry (Hg.), Ausst. Kat. Von oben gesehen: die Vogelperspektive. Germanisches Nationalmuseum Nürnberg, Nürnberg, S. [70]-95, doi.org/10.11588/artdok.00003067.

44 Vgl. Yasmin Doosry (Hg.) (2014): Ausst. Kat. Von oben gesehen: die Vogelperspektive, Germanisches Nationalmuseum Nürnberg, Nürnberg; Ursula Zeller (Hg.) (2013): Ausst. Kat. Die Welt von oben. Die Vogelperspektive in der Kunst, Zeppelin-Museum Friedrichshafen, Friedrichshafen.

45 Vgl. C. Asendorf: Von der ›Weltlandschaft‹, S. 10.

46 Vgl. weiterführend hierzu Kristin L. Huffman (2024): A View of Venice. Portrait of a Renaissance City, Durham/London: Duke University Press.

47 Denis Cosgrove (2001): Apollo's Eye. A Cartographic Genealogy of the Earth, Baltimore: Johns Hopkins University Press, S. ix.

Bezug auf die Pieter Bruegel d. Ä. zugeschriebene *Landschaft mit Sturz des Ikarus* (o.J.) (Abb. 1) feststellt, in der die Hauptfigur gerade ins Wasser eintaucht, obwohl die Sonne entgegen der gängigen Ikonografie schon am Horizont statt im Zenit steht, der Sturz also gewissermaßen »aus den Tiefen des Weltraums erfolgt sein muss«. ⁴⁸ Dasselbe Gemälde des Ikarus-Sturz dient Christine Buci-Glucksmann als Ausgangspunkt für Überlegungen zum kartografischen Blick in der Kunst, der programmatisch ins Virtuelle führe, da bei Bruegel schon »ein solcher pluraler Blick auf das Entfernte und das Nahe«, hier das winzige Bein des Ikarus, erkennbar werde und ein »Wegstrecken-Blick heute zum Modell des Virtuellen geworden« ⁴⁹ sei.

Mit der Konstituierung primär als Wissensobjekte, die sich ebenso aus Überlieferung wie aus Vermessung speisen, und ihrer Anschaulichkeit allein aus einer mehr-als-menschlichen, weltlandschaftlich übersteigerten Vogelperspektive unterliegen Inseln also einem ebenso empirischen wie imaginären Zugriff, aber auch den territorialisierenden Ansprüchen der Weltbeherrschung. Insofern werden sie nicht nur kartiert, sondern zu Sammlungen zusammengestellt, ⁵⁰ weniger jedoch verlandschaftet, so könnte man im Rückbezug auf die eingangs angeführte Terminologie festhalten. Nicht umsonst grenzt Sybille Krämer den von ihr so bezeichneten »kartographischen Impuls«, ⁵¹ der auf der Karte als operativem Bild beruht und die Orientierung im Raum mit einem Erkenntnisprozess in Eins setzt, klar von der Ordnung des Landschaftlichen ab, in der vor allem Sichtbarkeiten, die der Landschaft in die des Landschaftsbilds, ineinander übersetzt würden. ⁵² In eine ähnliche Richtung gehend hebt Tanja Michalsky als wichtige Differenz kartografischer Darstellung gegenüber den erwähnten Vogelperspektiven hervor, dass sie eine flexible Wahl des Standpunkts zulassen. ⁵³

Umgekehrt sorgt die Abgeschlossenheit der Insel, die aufgrund des begrenzten Terrains einen buchstäblichen »Mangel an *Landschaft* [...] durch einen imaginären Überschuss kompensiert«, ⁵⁴ auch dafür, dass sich an diesem Ort ein eigenes überschaubares System und eine von anderen Bezugssystemen (wie dem Festland) entkoppelte Dynamik etablieren können. ⁵⁵ »Die Isolation der Insel verleiht der Natur«,

48 C. Asendorf: Von der ›Weltlandschaft‹, S. 13.

49 Christine Buci-Glucksmann [2004]: »Der kartographische Blick in der Kunst«, in: medienkunstnetz.de. Online unter: www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/der-kartografische-blick/. (letzter Zugriff: 30.10.2025).

50 Vgl. z.B. die so genannten isolarii, die spätmittelalterlichen und frühneuzeitlichen Inselbücher, auf die u.a. K. R. Wittmann: Mapping Insularity, S. 5 und S. 78ff. zu sprechen kommt.

51 S. Krämer: ›Kartographischer Impuls‹ und ›operative Bildlichkeit‹, S. 22.

52 Vgl. ebd., S. 20.

53 T. Michalsky: Karten, S. 31.

54 V. Billig: Inseln, S. 23

55 Vgl. ebd., S. 21 und S. 23.

so spitzt es Marcus Termeer weiter zu, auf ihre Weise einen »Rahmen, lässt sie so steuer- und handhabbar erscheinen.«⁵⁶ Unter dieser Maßgabe entpuppen sich Inseln als kontrollierte Orte, die ihre Kontrollierbarkeit sogar auf andere Landschaften übertragen.⁵⁷ Mit gutem Grund sind viele Utopien (Abb. 2) oftmals zugleich »Insel-fantasien«.⁵⁸ Zusammen mit dem Bild einer Ganzheit bringen Inseln auch Gegenmodelle des Gemeinschaftlichen ein, indem sie alternative Vergesellschaftungsformen und Staatsgebilde⁵⁹ bzw. Stadtstaaten entwerfen. Hierfür konnte sogar ganz auf die gebaute Ordnung der Stadt verzichtet werden: Die nötige Autonomie sicherte, sobald Inseln nicht mehr vorrangig gedanklich, sondern von Schiffen angesteuert wurden, anstelle von Fortifikationen auch die natürliche Wehrhaftigkeit der Lage im Wasser, und als Ordnungsprinzip wurden teils direkt vermeintlich gute Naturzustände bemüht.

So dienen Inseln als Symbol besserer, zukünftiger Realitäten, im Anschluss an ihre bis in die Antike zurückgehende Prägung als Orte der Alterität,⁶⁰ die sich freilich im Zuge der frühneuzeitlichen Kolonisierung und des Expansionsdrang der sogenannten Entdeckungsreisen mit der buchstäblich neuen Welt überblendeten, d.h. für eine folgenreiche Exotisierung von Inselnaturen durch ihre Eroberer sorgten. Grundsätzlich kennzeichnet Inseln mithin eine »nervous duality«,⁶¹ die anstelle einer totalen Isolierung durch »ein System von Öffnungen und Schließungen«⁶² markiert ist. Entsprechend sind Inseln auch als politisches Gebilde nicht nur Sinnbild intakter Souveränität, sondern hinterfragen diese zugleich durch ihre unsichere Realität und spezifische Virtualität, die einen (Un)Möglichkeits-

56 Marcus Termeer (2011): »Isolationen. Von lieblichen Orten und Habitatinseln, oder: der locus conclusus als Paradigma gesellschaftlicher Naturbeziehungen«, in: Anna E. Wilkens/Patrick Ramponi/Helge Wendt (Hg.), *Inseln und Archipele. Kulturelle Figuren des Insularen zwischen Isolation und Entgrenzung*, Bielefeld: transcript, S. 209–224, hier: S. 209, <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839412428.209>.

57 Vgl. Anna E. Wilkens/Patrick Ramponi/Helge Wendt (2014): »Vorwort«, in: Dies. (Hg.), *Inseln und Archipele. Kulturelle Figuren des Insularen zwischen Isolation und Entgrenzung*, Bielefeld: transcript, S. 7–12, hier: S. 10, <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839412428.prf>.

58 V. Billig: *Inseln*, S. 11. Dies gilt z.B. für Thomas Morus' *Utopia* (1516), Thomas Campanellas *Civitas Solis* (1603) und Francis Bacons *Nova Atlantis* (1627).

59 Vgl. Stewart Williams (2012): »Virtually Impossible: Deleuze and Derrida on the Political Problem of Islands (and Island Studies)«, in: *Island Studies Journal* 7/2, S. 215–235, <https://doi.org/10.24043/isj.269>.

60 Vgl. K. R. Wittmann: *Mapping Insularity*, S. 15.

61 Godfrey Baldacchino (2005): »Islands: Objects of Representation«, in: *Geografiska Annaler* 87/4, S. 247–251, hier: S. 248, zit.n. Ian Kinane (2018): »Island Worlds«, in: Mark Wolf (Hg.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, London: Routledge/Taylor & Francis Group, S. 153–160, hier: S. 153.

62 V. Billig: *Inseln*, S. 22.

raum kreiert.⁶³ Gerade die letzten Überlegungen erscheinen für die ausgewählten Werkbeispiele von Lauren Moffatt und Patricia Detmering relevant, in denen beide Künstlerinnen mit ihren Inseln in VR den Entwurf von Kollektivlandschaften verknüpfen.

3. Inseln in der Insel als Kollektivlandschaft – Lauren Moffatt

In dem raumgreifend präsentierten VR-Kunstwerk *Local Binaries*, das 2023 zusammen mit der ursprünglichen Augmented-Reality-Version sowie dazugehörigen Video- und Fotoarbeiten in Berlin ausgestellt war,⁶⁴ entwickelt Lauren Moffatt einen eigenen Zugang zu virtuellen Landschaften. Dafür erprobt sie das klassische Medium projektiver Selbstvergewisserung gleichzeitig als Rahmenwerk einer inklusiveren, selbst-ermächtigenden Teilhabe an digitalen Umgebungen, die sonst in Online- und Spielekultur strikt vorstrukturiert sind. Prominent tritt an mehreren Stellen dieser Installation die Insel als in sich geschlossene Ganzheit auf, u. a. als miniaturisiertes AR-Modell, das den Schauplatz des gebirgigen Eilands via Tablet mitten im Ausstellungsraum erscheinen lässt, aber auch zu Beginn der VR-Experience, in die sich die Besucher*innen mithilfe der auf zwei Liegen bereitliegenden Headsets hineinbegeben (Abb. 3 a&b). Symptomatisch verschränkt sich die Insel so mit Moffatts Idee einer »collective landscape«⁶⁵. Ihre Integrität wird besonders augenfällig in der distanzierten Draufsicht, die das komplette Eiland eingangs der VR-Erfahrung in eigentlich medienuntypischer Weise präsentiert und statt von oben von unten erfolgt. Mit diesem Bild der ganzen Insel ist deren potenziell wiederzugewinnender utopischer Gehalt evoziert, der nachfolgend aus der verkörpert-immersiven Binnenperspektive, in der die VR-User*innen an verstreuten Orten der Insellandschaft unterschiedlichen Protagonistinnen begegnen, indes in den Status eines noch uneingelösten Wunschbild rückt. Als signifikant wird sich in diesem Kontext die besondere Praxis der Navigation erweisen, mit der man in Moffatts VR-Experience zwischen der Übersicht über die Insel und der Innensicht eines

63 Vgl. St. Williams (2012): *Virtually Impossible*.

64 Die Umsetzung als VR-/AR-Installation wurde speziell im Rahmen des zweiten VR-Kunstpreises und der Ausstellung im Haus am Lützowplatz möglich. Vgl. Tina Sauerländer (Hg.) (2023): *Ausst. Kat. Unleashed Utopias. Künstlerische Spekulationen über Gegenwart und Zukunft im Metaverse*, *Ausst. Kat. des VR Kunstpreises der DKB in Kooperation mit CAA Berlin*, Haus am Lützowplatz Berlin, Berlin, S. 33–37, online unter: https://vrkunst.dkb-stiftung.de/export/sites/vrkunst/dokumente/UU_katalog_DE_final.pdf (letzter Zugriff: 30.10.2025); und den Artist Talk, den Tina Sauerländer anlässlich des VR Kunstpreises 2023 mit Lauren Moffatt geführt hat. Online unter: <https://www.peertospace.eu/unleashed-utopias> (letzter Zugriff: 30.10.2025).

65 Artist Talk Lauren Moffatt in *Conversation with Tina Sauerländer* (2023).

landschaftlichen Erfahrungsraums wechseln kann. Sobald man via Handtracking einen der über der Insel schwebenden Punkte ansteuert, findet man sich nach kurzem Schwarzbild in einer bestimmten Szenerie des gebirgigen Eilands wieder. Während man dort einer aus dem Off erklingenden Erzählstimme zuhört, vermag man sich umzuschauen und je nach Belieben zu verweilen, kann sich aber auch schnell wieder auf die Ebene der Inselübersicht zurückversetzen.



Abb. 3a&b: Lauren Moffatt: *Local Binaries*, 2021 (AR), 2023 (VR), Installationsansichten VR Kunstpreis 2023, Haus am Lützowplatz Berlin.

Unter der Hypothese dieser grundlegenden Spannung zwischen Draufsicht und verkörpert-immersiver Binnenperspektive erscheint es erhellend, wie Lauren Moffatt in ihrem Entwurf einer virtuellen Landschaft die skizzierten, zunächst gegenläufigen Tendenzen kontemplativer und operativer Bildlichkeit verschränkt und dafür die Vermögen von VR zur Immersion und Teleportation gegeneinander aufbietet. Sie greift im Zuge dessen nicht nur auf tradierte Konzepte von Landschaft als pittoreske Ansicht und Immersionsraum sowie als Objekt und Medium epistemischer und territorialer Weltbeherrschung zurück. Mit dem Startpunkt ihres Projekts, bei dem Moffatt die Erzeugung der virtuellen Welt initial an neun Teilnehmerinnen eines Workshops und deren Imagination ihres eigenen Körpers delegiert hat, spitzt sich die Auseinandersetzung mit Landschaft zudem auf die unauflösliche Verflechtung von Welt- und Selbstbezug zu und bringt VR als in dieser Hinsicht produktives Medium ins Spiel. Dementsprechend lohnt es zu untersuchen, in welcher Weise in *Local Binaries* die Bedingungen technisch geschlossener Virtualität mit einem Konzept von Insularität verknüpft werden. Aufschluss über den Status der selbst gewissermaßen insulären VR versprechen zum einen die schon angedeuteten, wechselnden Weltzugänge, in die die Betrachter*innen in *Local Binaries* alternierend zwischen Vogelperspektive, quasi-kartografischem Überblick und binnenweltlich »von innen« erfahrenen Mikro-Szenen verwickelt werden. Zum zweiten erscheint es bedeutsam, wie sich die Binnenwelt selbst, die zunächst in einzelne Szenen und den Nahkontakt mit digitalen Verkörperungen der projektbeteiligten Frauen segmentiert ist, Schritt für Schritt über landschaft(sbild)lich präfigurierte Raum- und Blickbezüge zu vernetzen beginnt.

3.1 Die Kosmogenerie introspektiv bezeugter Landschaftlichkeit

Damit kreist *Local Binaries* über Landschaft hinaus um ein insuläres Weltganzes mit erneuerter utopischer Valenz. Diese Ausgangsthese gewinnt noch an Plausibilität, insofern der Insel in gewisser Weise ihre eigene Kosmogenerie eingeschrieben ist. So jedenfalls lässt sich Moffatts Projektidee weiter interpretieren, die mit der einfachen Frage »Every person you meet holds a world inside them, what does yours look like?«⁶⁶ startete. Auf diese Weise lud die Künstlerin neun Frauen zu einem Bodymapping ein, um darüber den eigenen Körper als Landschaft vorstellbar zu machen und Zugang zum verstellten Innern zu erhalten. Sie integrierte damit auf gewisse Weise die Tradition erzählter (Insel)Landschaften, die auf der Verknüpfung von Text und mentalem Bild basiert. Gleichzeitig entzog Moffatt die entstehende Welt derart der Creatio einer einzelnen Schöpfer*innen-Figur und speiste sie stattdessen

66 Vgl. dazu die Website der Künstlerin: <https://deptique.net/Local-Binaries> (letzter Zugriff: 31.10.2025).

aus den verbalisierten Zeugnissen diverser (Innen)Welten, die ihr die Teilnehmerinnen überlassen hatten. Gleichzeitig suspendiert dieses Vorgehen wie angedeutet keineswegs vollkommen die Idee von Landschaft als Inkubator von Individualität und als Subjektivierungsmaschine, die in so unterschiedlichen Bereichen wie der idealistischen Subjektphilosophie, der Naturauffassung der Romantik und Ästhetik moderner »Entzweigung«⁶⁷, aber auch in sozialkonstruktivistischen Ansätzen verankert ist.

Landschaft ist auch in Moffatts Herangehensweise kaum mehr vorgängige Natur denn geistiges Produkt. Statt sich wie bei Simmel jedoch mit Naturanschauung zu verbinden, wendet sich das mentale Mapping direkt nach innen und ruft Landschaftsbilder diffusen Ursprungs auf, die aufgrund ihres Affizierungsvermögens erinnert werden. Als solche taugen sie als Resonanzräume des eigenen Körperempfindens, wenn sich die erspürte Lage und Massigkeit der Körperglieder im Laufe der Meditation – wie aus den ausführlichen unveröffentlichten Testimonials ersichtlich⁶⁸ – z.B. in eine von der Bahn durchfahrene Gebirgslandschaft, von oben erblickte Hügelketten oder mit jedem Atemzug aus der Brust sprießende Blüten transformieren. Mit diesen landschaftlichen Sedimenten einer ebenso subjektiven wie überindividuellen Vorstellungswelt interessiert sich die Künstlerin für eine maximale, aber auch ambivalente Form der Verlebensweltlichung, nicht nur weil diese Mappings Landschaft in alltäglichen Entspannungstechniken erden und vom Gesichtskreis auf den ganzen Körper ausdehnen. Zusätzlich scheint auch ihre Kompensatorik potenziert, da weniger eine entfremdete äußere Natur sublim ästhetisiert wird, als Landschaft zum Vorwand der Externalisierung psychischer Zustände in extensiv zu Therapie- und Achtsamkeitszwecken eingesetzten Imaginationenübungen⁶⁹ zu werden droht.

Freilich wurzelt *Local Binaries* nicht nur in individuellen Erfahrungsberichten, die für sich schon an die literatur- und wissenschaftlich beobachtbare Emergenz von Inseln aus einer Kombination von nachvollziehbarer geografischer Lokalisierung und schwer überprüfbareren Zeugenaussagen denken lassen.⁷⁰ Noch dazu kompiliert Moffatt diese Einzelzeugnisse, so dass die in ihrer VR-Experience zu explorierende Inselwelt als Komposit⁷¹ ersteht. Grundlage hierfür ist ein mehrstufiger

67 Vgl. Joachim Ritter (1974): »Landschaft. Zur Funktion des. Ästhetischen«, in: Ders.: Subjektivität. Sechs Aufsätze, Frankfurt a.M.: Bibliothek Suhrkamp, S. 141–190.

68 Vielen Dank an Lauren Moffatt, die großzügig (Bild)Materialien zu ihrem Projekt zur Verfügung gestellt und exemplarisch Einsicht in ein Testimonial gewährt hat.

69 Vgl. zum Aspekt des Well-Being und dessen Reflexion in der VR-Kunst Julia Reich/Annette Urban (2026): »Virtuelles Re-Connecting – Well-being, Körper und Naturraum in VR-Kunstwerken«, in: Nina-Marie Schüchter et al. (Hg.), Zerstress! Spannungen zwischen Ästhetischem und Politischem, Berlin: De Gruyter, S. 159–173, doi.org/10.1515/9783111337418-013.

70 Vgl. V. Billig: Inseln, S. 22.

71 Kompositverfahren sind auch ein gängiges Prinzip bei Stadtveduten.

Übersetzungsprozess, in dem sie Kernmotive der von Anderen imaginierten, bereits multisensorisch beschriebenen Natur – wie z. B. hüfthohes, im Wind wehendes Gras oder goldschimmernde Krebse am Strand – auswählt, um sie als Prompts zur Visualisierung an eine KI zu übergeben. Deren statistisch-approximative, oft anthropomorphisierende Bildfindungen werden von Moffatt dann in pastosen Farben nachgemalt, wiederum redigitalisiert und schließlich zur Texturierung, d. h. Bekleidung digitaler Gerüstkörper mit den nötigen Oberflächen verwendet, um daraus in einer Game Engine eine insuläre Welt zusammenzufügen. Deren Relief liegen in *Local Binaries* ihrerseits collagierte Fragmente aus dem importierbaren 3D-Modus von Kartendiensten wie GoogleMaps zugrunde,⁷² bekleidet mit Visualisierungen von »rolling grassy hills, mountains, soft meadows« etc., die von künstlicher Intelligenz auf Basis der versprochenen Introspektionen generiert werden. Anders gesagt ist die daraus resultierende Insel ebenso in hohem Maße errechnet, wie sonst Geo-Daten und Entdeckerberichte zur Lagebestimmung und topografischen Berechnung von Inselkonturen verhelfen.

Die künstliche Natur ist mithin durch die aus einem kollektiven Bildgedächtnis schöpfenden Testimonials sowie die probabilistische Ästhetik der KI doppelt gefiltert. Ihre Wirkung ist dabei durchaus technobiophil.⁷³ Sie unterwandert von vornherein die Differenz künstlich-natürlich, insofern die in vielen Zeugnissen anklingende Naturliebe auf die offenkundig digitaltechnisch erzeugte Inselwelt übergeht. Dieselben brüchigen, morphotisch gemusterten Oberflächen von Geomorphologie, Fauna und Flora sind sogar buchstäblich zu Haut und Haar der menschähnlichen Avatare geworden, womit die angestrebte Interdependenz von Körper und Landschaft ästhetisch Gestalt angenommen hat. Vor dem Hintergrund dieser Werkgenese und der als Paratext stets mitkommunizierten Ausgangsfrage⁷⁴ – »Every person you meet holds a world inside them, what does yours look like?« – gehen die einprägsamen Sätze der Voice-over letztlich über eine ekphrastische Funktion hinaus. Wenn sie, von einer je weiblich gelesenen Stimme aus der Ich-Perspektive gesprochen, die markanten Motive jeder Szene atmosphärisch verdichtet schildern, lenken sie nicht nur die Aufmerksamkeit auf das Gesehene. Sie enthalten zugleich die Erzählungen vom Ursprung dieser Inselwelt. Während sich deren Kosmogense also traditionsgemäß den Zeugnissen derjenigen verdankt, die ihr landschaftliches Inneres imaginär bereist haben, setzt diese Sprachgebundenheit ihrer Visualisierung

72 Vgl. Artist Talk Lauren Moffatt (2023). Das Rohmaterial des KI-Prompting und der Kartenfragmente ist auf zwei Video-Screens in der Installation mit gezeigt worden, der dritte Screens führte nahsichtig den händischen Prozess des Abmalens vor.

73 Vgl. Jessica Laraine Williams/Susannah Langley/Ann Borda (2021): »Virtual Nature, Inner Forest: Prospects for Immersive Virtual Nature Art and Well-being«, in: *Virtual Creativity* 11/1, S. 125–146.

74 Siehe z. B. die Werkbeschreibung auf der Website von Lauren Moffatt und in T. Sauerländer: *Unleashed Utopia*, S. 34.

gleichzeitig klare Grenzen. In Bilder zu übersetzen ist für promptbasierte text-to-image-Modelle, wie Antonio Somaini konstatiert hat, schließlich nur das, was auch gesagt werden kann,⁷⁵ so dass die Sichtbarkeit der Insel weder die für KI legitimen Prompts noch die Selbstzensur der Bodymapperinnen übersteigt.

3.2 Virtuelle Draufsicht – Der Split zwischen Karte und Insellandschaft

Bevor aber die Einzelszenen in *Local Binaries* betrachtet werden, lohnt es, der insulären Aufsicht zu Beginn von Moffatts VR-Experience (Abb. 4a&b) eigene Aufmerksamkeit zu schenken, wie sie einer pragmatisch begründeten Menüebene selten zuteil wird, und die darin verschränkten medialen Dispositive zu entwirren. Der direkt gewährte majestätisch-erhabene Überblick legt zuerst analog zur AR-Version quasi ein faszinierendes Inselreich en miniature⁷⁶ ›zu Füßen‹, sobald die Besucher*innen im Ausstellungsraum die Headsets aufgesetzt und sich auf den bequemen Liegen gegenüber von ausdrucksstarken ›Fotoportraits zweier Inselbewohnerinnen niedergelassen haben (Abb. 3a). Die VR-Experience erhebt die Rezipient*innen in eine Blickposition, die zeitgenössisch zuerst an Gaming-Szenarien wie die in *Fortnite Battle Royale* z.B. mit Fallschirmen von oben zu enternenden Inseln erinnern mag – tatsächlich dienen Inselwelten in Computerspielen seit langem als erfolgreicher Topos, eben weil sie den Entwickler*innen erlauben, »to contain their interactive worlds within a specific and (usually) isolated location«⁷⁷. Ursprünglich ist dies bekanntlich jedoch die den Göttern vorbehaltene Perspektive von oben, die im Zuge ihrer frühneuzeitlichen Profanisierung dann zum Kern sublim ästhetisierter Landschaftsdarstellungen, aber auch, wie Asendorf betont, absolutistischer Machtdemonstration wurde.⁷⁸ In *Local Binaries* indes finden sich diese Implikationen eines gottgleich allwissenden Auges und territorial besitzergreifenden Herrscherblicks von einem fixen, alles zentrierenden Standpunkt aus schnell unterminiert. Das entkörperlichte Auge wird vielmehr in eine schwindelerregende Draufsicht hineingezogen, aus der die Raumkoordinaten für die liegend nach oben auf eine Insel schauenden VR-User*innen nachhaltig verunsichert sind: Befindet sich die Insel der Blickkonvention gemäß unter ihnen und doch der Körperhaltung gemäß darüber? Mit dieser Irritation erodiert bereits die traditionelle Dichotomie einer Epistemologie bzw. Perspektivierung »›from above‹ and ›from below‹«,⁷⁹ und mit ihr auch die Differenz zwischen einer imaginären, technischen

75 Vgl. Antonio Somaini (2023): »Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture«, in: Grey Room 93, S. 74–115, hier: S. 106f., https://doi.org/10.1162/grey_a_00383.

76 Vgl. Susan Stewart (1993): *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham [u.a.]: Duke Univ. Press, S. 37ff.

77 I. Kinane: *Island Worlds*, S. 159.

78 Vgl. C. Asendorf: *Von der ›Weltlandschaft‹*, S. 17f.

79 N. Quagliati: *Sensing a Lagoon*, S. 91.

und tierischen Fernerkundung, wie sie für Inselräume typisch ist⁸⁰ und durch die vielen Vögel-Populationen in *Local Binaries* bestätigt wird. Nur knapp ist das Eiland, das Moffatt den Betrachtenden zuerst auf diese Weise vor Augen stellt, vom Meer gesäumt und schwebt ansonsten in einem digitalen Void.

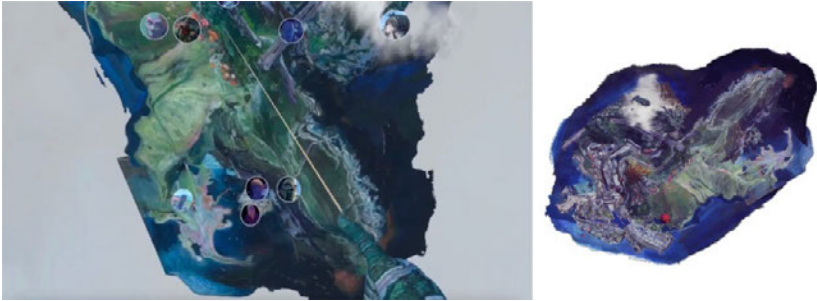


Abb. 4a&b: a) Lauren Moffatt: *Local Binaries*, 2023, InApp Capture der VR-Experience, Screenshot; b) Production Still

Diese Insel in weißer Leere weckt Assoziationen zum Produktionsraum der Game Engine, in dem aus solitären Objekten im Koordinatenraum eines »leere[n] 3D-Projekt[s]«⁸¹ gemeinhin eine Welt zusammengefügt wird, oder auch zum rahmenden Prosenium als jener virtuellen Raumschicht, in der sich beim Bühnenaufbau die Technik zur inner szenischen Illusionierung verbirgt. Bald aber erweist sich die separierte Eingangsebene über ihre pragmatische Funktion der Menüsteuerung hinaus als eng in die innerweltliche Diegese verwoben. Denn auch inmitten der gebirgigen Landschaft erwarten die Inselerkundenden steile Perspektiven von verschiedenen Höhenlagen aus und im Fall einer von Schmetterlingen umschwirrten Protagonistin sogar wolkenumsäumt wie im leeren Raum schwebende Gipfel. Umgekehrt findet das große Weiß im Startbild in dem an die Ufer der Insel anbrandenden, unendlichen Ozean eine Fortsetzung.

Zudem ist der spektakuläre Eintritt in die virtuelle Welt bereits wesentlicher Teil der Diegese, insofern Inseln generell schwer zugänglich sind und eine ausgeprägte Navigationskunst bzw. Naturgefahren meisternde Verkehrstechnik erfordern.⁸²

80 Vgl. ebd. für das Fallbeispiel Venedig und die Korrelation zwischen der Küstenüberwachung der Lagune und den dort aus der Luft fischenden Kormoranen.

81 Jens Fehrenbacher/Philipp Künzel (2025): »Game-Engines«, in: Patrizia Breil/Florian Sprenger (Hg.), *Virtuelle Universität – Geistes- und gesellschaftswissenschaftliche Zugänge*, Bielefeld: transcript, S. 257–264, hier: S. 259.

82 Vgl. V. Billig: *Inseln*, S. 21 und 24.

Obwohl in *Local Binaries* Wasser gleichsam durch Luft ersetzt ist und auf jedes plausible aviatorische Hilfsmittel verzichtet wird, führt der Himmelssturz dennoch nicht wie bei Ikarus ins Verderben. Vielmehr ist er reversibel und für die User*in nach Belieben wiederholbar, um derart nach Rückkehr auf die Menüebene eine andere Szene anzusteuern. Maßgeblich hierfür ist eine zugleich indexikalische wie körperlich Kontakt aufnehmende Geste des Berührens, mit der die allein durch ihre Handavatare in der VR repräsentierten User*innen von der Inselfraufsicht aus per Fingerzeig bestimmte, über die gesamte Inseltopografie verstreute Punkte anwählen, an die kleine Porträtvignetten der jeweiligen Protagonistinnen geheftet sind. Mit diesem zusätzlichen, aktiv eingeleiteten und selektierenden Übertritt dehnt Moffatt das VR unterstellte unmittelbare Eintauchen ostentativ auf zwei Schritte aus. Erst danach erfahren die User*innen dieselbe gebirgige Inselwelt dann an unterschiedlichen Positionen aus jener immersiv-teilhabenden Binnenperspektive als tendenziell durchlaufbare Landschaft, wie es der Erwartung an VR entspricht.

Während sich mit der Auswahl eines solchen Punkts zu Beginn ähnlich wie bei *Fortnite* immer auch ein Zufalls- und Überraschungsmoment verknüpft, wo und in welcher Begegnung man sich daraufhin wiederfinden wird, beginnen sich diese in der Draufsicht durch die Porträts annotierten Standorte⁸³ im Laufe des Erkundens mit der Erinnerung an jeweils innerszenisch erschließbare Teilstücke der Insel zu verbinden. Die Welt selbst ist im Intro gewissermaßen zu einer Karte geworden,⁸⁴ wie von Marie-Laure Ryan für manche Computerspiele konstatiert, insofern die in die Fläche gebannte Gebirgsinsel mit ihrer farbig abgestuften Gestaltung einer topografisch genauen Reliefkarte ähnelt. Sie lädt suggestiv zur Verortung unterschiedlicher Schauplätze ein, freilich ohne durch ein ausgeprägtes Wegenetz deren Korrelationen preiszugeben. Wirkmächtig zeigt sich dabei das generelle Versprechen der Kartografie, ihren Betrachter*innen bzw. Leser*innen, »wenn es [ihnen] gelingt, [...] sich in einen Punkt auf der Karte zu verwandeln, [...] eine zielgerichtete Bewegung« in »unvertraute[m], jedoch kartierte[m] Terrain«⁸⁵ zu ermöglichen. Allerdings sind bei Moffatt der Modus der kartografischen Übersicht und derjenige der Orientierung im Gelände vollständig separiert, anders als im alltäglich digital-gestützten Navigieren oder auch im Gaming. In Computerspielen zeigen Karten als Insert in der In-Game-Ansicht genaue Standpunkte in einem Ganzen an, das aus der Handlungsperspektive eines Levels oder sogar der gesamten Levelstruktur

83 In einer anderen Version der VR-Experience ähneln die Punkte noch stärker den bekannten Markern digitaler Kartendienste und schweben über der eingangs in Schrägaufsicht von fern dargestellten Insellandschaft. Siehe die 360°-Videoversion von *Local Binaries* innerhalb der *Radiancance VR* App, Online unter: <https://radiancancevr.app/video/63> (letzter Zugriff: 30.10.2025).

84 Marie-Laure Ryan (2004): »Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps«, in: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien* 31/6-1, S. 1–34, <https://doi.org/10.25969/mediarep/17635>.

85 S. Krämer: »Kartographischer Impuls« und »operative Bildlichkeit«, S. 19.

unüberschaubar ist.⁸⁶ Ryan nennt sie deswegen ein wichtiges Element in »so-called ›god-games‹ or ›simulation games‹, [...] that cast the player as the manager of a complex system, such as a city, civilization, [...] a family«⁸⁷ oder – so mag man ergänzen – einer Insel.

Dagegen rückt die strikte Aufspaltung in *Local Binaries*, welche die Aufmerksamkeit selbstreflexiv auf weniger geschaute, als mental erinnerte Kohäsionen einzelner Landschaftsabschnitte lenkt, genau jenen Übertrag ins Bewusstsein⁸⁸, der sich von der kartografischen Darstellung in die Orientierung im belebten bzw. erlebten Raum vollzieht: Er kann als eminente Transfer- bzw. genauer als Virtualisierungsleistung gelten und beruht wesentlich auf dem Umgang mit Verhältnissen von Teil und Ganzem. Nicht umsonst betont Sybille Krämer, wenn sie Vogelflug- und Feldperspektive mit Michel de Certeau zum einen einer »stabile[n] Konfiguration koexistierender Orte« und zum anderen der »mobile[n] Räumlichkeit sich bewegender Akteure«⁸⁹ zuordnet, dass ›Strukturraum‹ und ›Bewegungsraum‹ dennoch nicht als dichotomisch missverstanden werden dürfen. Denn Überblickskarten bedeuten, »dass der auf Karten abgebildete Strukturraum [...] zur Bedingung dafür wird, ein fremdes Terrain in den Bewegungsraum der eigenen Subjektivität und Interessen zu verwandeln«. ⁹⁰ Kartografische Repräsentationen ermöglichen es also durchaus, »dass in das Objekt der Repräsentation zugleich interveniert, mit diesem Objekt operiert werden kann.«⁹¹

3.3 Ein- und Auftauchen – Eine kommende Inselgemeinschaft in Sicht

Wie gestaltet sich nun aber in *Local Binaries* dieser Übertrag in die immersive Inselfahrung und die Orientierung in diesem Binnenraum? Inwieweit öffnet sich dort ein repräsentiertes Objekt der Intervention? Die Erkundungen der Landschaft, die die User*innen je individuell unternehmen, legen die Vermutung nahe, dass Moffatt nicht nur durch einen beständigen Wechsel zwischen Überblicks- und In-World-Ebene, sondern auch innerhalb des vermeintlich kohärenten Bildraums der Insellandschaft eine Spaltung zwischen kontemplativen und operativen Bildlichkeiten produktiv macht. In dieser Hinsicht ist bemerkenswert, dass die Protagonistinnen in ihren jeweiligen Szenen trotz der weiträumigen, durch Sichtachsen und markante topografische Punkte stets mit präsenten Gesamtinsel und ohne sichtbare Grenzen dennoch wie eingeschlossen wirken. Sie stehen teils auffallend win-

86 Vgl. u.a. Lisa Hinterleitner (2022): Here Be (Dungeons and) Dragons. Karte, Welt und Handeln im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 47ff.

87 M.-L. Ryan: Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps, S. 9.

88 Vgl. T. Michalsky: Karten, S. 17.

89 S. Krämer: ›Kartographischer Impuls‹ und ›operative Bildlichkeit‹, S. 22.

90 Ebd.

91 Ebd., S. 21.

kend oder Ausschau haltend z.B. auf Bergkuppen, an Steilklippen oder auf jäh in der Luft endenden Bahntrassen. Mit diesem Blickmotiv und ihrem impliziten Begehren nach Raumdurchquerung resonieren sie mit den Impulsen, die gleichermaßen die VR-User*innen verspüren, welche sich zur Inselerkundung und Interaktion mit dem Bildraum aufgefordert sehen.

Besonders deutlich wird die Isolierung an zwei Szenen ausgehend von einer hoch über dem gebirgigen Eiland schwebenden Montgolfiere. Wegen ihres in der Inselaufsicht schon hervorstechenden roten Heißluftballons wird sie bevorzugt ausgewählt, so dass sie eine Brücke zur extremen Luftperspektive im Intro schlägt. Direkt unterhalb dieser Ballonfahrerin, aber unbemerkt von ihr befindet sich auf den »rolling grassy hills« eine zweite, ebenfalls Ausschau haltende Protagonistin. Deren Blick wiederum schweift unter der abschirmenden Hand in die Ferne, statt nach oben zu dem rot wie ein »candy apple« über sie hinwegziehenden Ballon zu schwenken (Abb. 5 a-d), den das Voice-over zusammen mit dem bis an die Hüfte reichenden Gras explizit erwähnt. Trotz dieses Hinweises tritt auch die User*in in dieser Szene zunächst unmittelbar in eine intime Nähe zur digitalen Personae im dichten Grün ein, deren Körperhülle floral aufbricht und partiell wie im Zustand andauernder Berechnung erzittert. Nur unterschwellig nimmt sie den über ihr Gegenüber huschenden Schatten des Ballons wahr. Und per Fingerzeig kann sie sich lediglich zu einer zweiten, hinter der Frau verborgenen Figur vor einer Vulkanlandschaft versetzen, d.h. zu jenem weiteren Wesen, in das sich die ausdrücklich von Giuseppe Arcimboldo inspirierte Bodymapping-Vision von Blumen verselbstständigt bzw. abgespalten hat, welche hinter den Augen und überall auf der Haut wachsen.

So sehr diese distanzlose Positionierung der User*in jeder klassischen Ansichtigkeit von Landschaft widerspricht, so sehr korrespondieren die zurückgenommene Interaktionsfähigkeit und reduktiv-immersive,⁹² auf wenige herausstechende Reize konzentrierte Technobiophilie durchaus einer kontemplativen Haltung zur Natur. Nur behutsam beziehen die im kleinen Radius möglichen Positions- und Perspektivwechsel die User*in in die durchlässigen Körpergrenzen der nach innen verlandschafteten, zwischen Pflanze, Mensch und KI-Chimäre changierenden Personae ein. Sie vermitteln ihr, unterstützt durch den umgebungsstiftenden Sound und ein synästhetisch in Bild und Voice-over evoziertes Licht-/Schattenspiel, den Eindruck einer responsiven Mitwelt, die letztlich sogar heilsam sein kann,⁹³ zuerst einmal aber Welt- und Selbstbezüge unscharf werden lässt. Vordringlich bleibt in dieser Verlandschaftungsszene eine Abgeschnittenheit der in ihren Szenen eingeschlossenen weiblichen Personae, die auch die User*in miterlebt, da für sie nur

92 Vgl. Stefan Rieger (2022): Reduktion und Teilhabe. Kollaborationen in Mixed Societies, Berlin: Matthes & Seitz, doi.org/10.46586/rub.252.

93 Vgl. zu VR als »healing art« und Well-being J. Reich/A. Urban: Virtuelles Re-Connecting, S. 159–163.

bestimmte, nicht selten den Erwartungen zuwiderlaufende Figuren bzw. Objekte in der Landschaft zum Zweck der Teleportation aktivierbar sind.

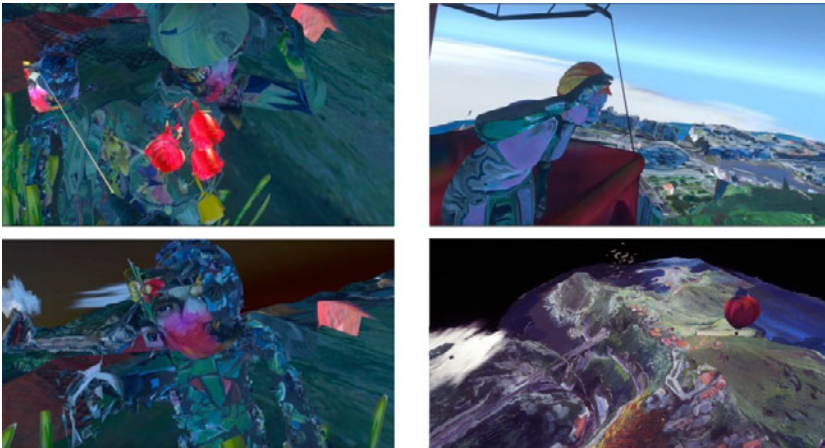


Abb. 5a-d: a-c) Lauren Moffatt: *Local Binaries*, 2023, *InApp Capture der VR-Experience, Screenshots*; d) Lauren Moffatt: *Local Binaries*, 2023, *Production Still*

Wie in der Grasszene die Wegstrecke hin zu dem erspähten Vulkan nicht direkt zurückgelegt werden kann, an dessen Fuß die User*in von einer vorherigen Station womöglich eine dampfende Lok oder eine Frau auf der Bahntrasse zu erinnern glaubt und sich dessen vergewissern will, so ist auch in anderen Szenen, z.B. mit Krebsen und Papageientauchern am Strand oder einem vor Raubvögeln zu schützenden Nest, der vermeintlich kontinuierliche Raum der synthetisierten Insel großenteils nicht frei und zielgerichtet zu durchqueren. Dies erzwingt die häufige Rückkehr auf die Menüebene. Offenkundig bleiben bei Moffatt inner szenisch ebenso statische Ansichten relevant: Sie organisieren Landschaft bildkompositorisch, d.h. über eine Auswahl markant-wiedererkennbarer Naturelemente, die auch bei Simmel wie in der konstruktivistischen Geografie betont werden, über den Rückgriff auf schon aus manieristischen Weltlandschaften geläufige Versatzstücke wie Berg, Tal, See und Ansiedlung sowie mithilfe eines durch Staffelungen und Blickachsen sinnfälligen Arrangements. Hierdurch entstehen Widerlager gegenüber jenem Prospect Pacing, das in Open-World-Computerspielen einen territorialen Eroberungsdrang oder eine selbstgenügsame ästhetische Raumerschließung motiviert und sich seinerseits aus dem Landschaftsgarten herleitet.⁹⁴

94 Vgl. M. Bonner: *Offene-Welt-Strukturen*, S. 389–550.

Dieser unterbrochenen Durchlaufbarkeit wegen scheint die operative Bildräumlichkeit in *Local Binaries* weder über den Gaming-Bezug noch über die Analogie von VR zu der ebenfalls in Bildern wurzelnden, nicht-linear sich erschließenden Landschaftsgartenkunst schon hinlänglich erfasst.

Dies führt zurück zum U-Topos der Insel, die sich bei Lauren Moffatt ob der einschließenden Binnenszenen als eine Ineinanderschachtelung des Insulären entpuppt. Trotz der engen Symbiose von Frau und Landschaft entspricht die mauerlose Einhegung keineswegs mehr der regulierten, idealschönen Natur, wie sie seit dem Hortus conclusus mit unschuldiger, letztlich männlich beherrschter Weiblichkeit verschränkt ist. Die porösen, malerisch-haptischen Digitalkörper setzen eine Widerständigkeit des Materials, nicht »Material-Bändigung«⁹⁵ in Szene. Prägend für Inseln erwies sich lange ein scharfer, dualistischer Gegensatz zur umgebenden Wildnis, dies gilt für Meeresinseln als Orte idealisierter Naturzustände über die evolutionsbiologische Beschreibung von Ozeaninseln als geschlossene Ökosysteme bis hin zur Konzeptualisierung von Biotopen als Habitatinseln innerhalb feindlicher Kulturlandschaften.⁹⁶ Hingegen erscheinen in der deutliche zivilisatorische Spuren tragenden Insel von *Local Binaries* mit ihren digital verkörperten Bewohnerinnen alte Oppositionen suspendiert bzw. in eine introspektiv-metaphorisierte Natur verlagert. Den Gegensätzen der Geschlechter, aber auch von Natur und Kultur bzw. Technik scheint so zunächst die Spitze genommen und das Weibliche entalterisiert.⁹⁷ Doch gleichzeitig deuten die Binnenszenen bzw. Testimonials neben Verschmelzungsphantasmen ebenso auf sublimierte Ängste in Gestalt verletzender Krebscheren und bedrohlich zudringlicher Möwen, also eines animalisch Anderen hin. Während sich diese Chiffren nicht zuletzt der gegenseitigen Verstärkung von Bildformeln ursprünglicher Landschaft, metaphorengeleiteter Introspektion und stereotypisierender KI-Bildkreation verdanken, gelingt Lauren Moffatt in ihrer VR-Experience eine subtile Entautomatisierung. Diese fängt an bei den gerenderten Körperteilen der Protagonistinnen, denen ihre digitalen Texturen nur locker aufsitzen, und reicht bis hin zu den stockenden Motoriken, die etwa den Idle-Mode des Computerspiels zu einem noch ausstehenden Aufbruch umdeuten.

Auch auf der räumlichen Ebene bleibt es nicht bei der Abgeschlossenheit einzelner Szenen. Vielmehr beginnen sich die singulären, situierten Positionen, die zuerst nur eingeschränkt als räumlich kohärente Welt erlebbar sind,⁹⁸ im Laufe der VR-Experience aus der Isolierung zu lösen. Sie werden an die Schwelle zu einem Weltwerden geführt, wie es das Eingangsbild der ganzen Insel vorwegnimmt. Mit ihrer

95 M. Termeer: Isolationen, S. 221.

96 Vgl. ebd., S. 209 und 221ff. Als Wurzeln für letzteres benennt Termeer die Biogeografie seit den 1960er Jahren.

97 Vgl. ebd., S. 214.

98 Vgl. J. Reich/A. Urban: Virtuelles Re-Connecting, S. 168.

ebenfalls landschaftlich gemusterten Avatarhand sind die Betrachter*innen offensichtlich in diesen Prozess eingeschlossen. Tatsächlich fungiert ihre quasi-kartografische und orientierende »Arbeit der Indexikalisierung«⁹⁹ sogar als maßgebliche Triebfeder, was beim anfänglichen Überblick über die Insel beginnt und sich in der innerszenischen Immersion fortsetzt. Ostentativ entzieht sich dort das Kontinuum des Raums, wie im Fall des vorüberhuschenden Schattens des Ballons, den vergeblich um Sichtkontakt bemühten Protagonistinnen. Es ist stattdessen vor allem in die Imagination der User*innen im Rekurs auf ein Off-Screen verlegt, das auch in 360°-Erfahrungen aufgrund des an das menschliche Gesichtsfeld angepassten Screens des Headsets existent bleibt. Ebenso ist es allein den User*innen möglich, durch eine bald entdeckte Exit-Strategie, indem sie ihre beiden getrackten Hände zusammenführen, aus den unsichtbar eingehegten Szenen buchstäblich auszusteigen. Sie katapultieren sich damit direkt auf die Übersichtsebene, die zwar als Teil der *storyworld* latent diegetisiert ist, aber doch die im Computerspiel gewünschte Flow-Erfahrung selbstreflexiv unterbricht und nachdrücklich auf den artefaktähnlichen einschließenden Status von VR verweist.

Die Intervention in dieses kartografisch repräsentierte Objekt vollzieht sich bei Lauren Moffatt in einem Modus nicht vorrangig der Subjektivierung, den Sybille Krämer betont, sondern subjektiver Teilhabe. Voraussetzung sind eine Bereitschaft zur eigenen ästhetischen Affizierung durch Landschaftlichkeit, die sich – vermittelt durch die Zeugnisse anderer – der inneren, auch unterdrückten Natur stellt, ebenso wie eine Aktivierung kognitiv-memorierender und sozialisierender Vermögen, ohne die *Local Binaries* nicht aus vielen Begegnungen eine insuläre Gemeinschaft als kommende Möglichkeit aufscheinen lassen kann. In dieser Hinsicht kann man Lauren Moffatts Anspruch verstehen, den Metaversen der Tech-Konzerne ein alternatives Modell eines selbst erstellten und geteilten digitalen Raums entgegenzusetzen zu wollen.¹⁰⁰ Denn in ihrer insulären VR sind gleichzeitig hochindividuelle psychische Zustände aufgehoben sowie der »Wunsch nach einem anderen Weltzusammenhang und einer empathiebasierten Sozialität, die es erst noch zu schaffen gilt«¹⁰¹. Letztlich reaktiviert diese Werkkonzeption die Idee der Individualität von Landschaft als Subjektivierungsmaschine, um sie in ein Spannungsfeld von Individuum und Vergemeinschaftung, von entäußerter und damit geteilter Subjektivität, von singulären als sozialen Körpern zu überführen.

99 S. Krämer: »Kartographischer Impuls« und »operative Bildlichkeit«, S. 19.

100 Vgl. die Werkbeschreibungen zu *Local Binaries* u.a. in T. Sauerländer: *Unleashed Utopias*, S. 34.

101 J. Reich/A. Urban: *Virtuelles Re-Connecting*, S. 170f.

4. Aporien immersiver Weltbeobachtung – Patricia Detmering

In der VR-Experience *Aporia* (2019/2020), die Patricia Detmering 2021 beim ersten VR Kunstpreis in aufwendig installativer Form gezeigt hat,¹⁰² stellt sich die virtuelle Welt ebenfalls als eine Insel, ja sogar beinahe als Inselstadtstaat in Miniatur dar. Zu sehen bekommt man das Eiland in seiner Ganzheit, anders als bei Lauren Moffatt, allerdings nur im Trailer,¹⁰³ d.h. in dem die meisten VR-Werke begleitenden paratextuellen Material, das Erwartungshaltungen entscheidend mitprägt und damit konstitutiv an dem Anteil hat, was sich in der Experience selbst anders präsentieren kann (Abb. 6). Maßgebliches Strukturmerkmal ist aber auch innerhalb von *Aporia* die Splitting in zwei Perspektiven, die wiederum eine Ebene des Überblicks und eine der immersiven, aber dennoch kontemplativen Teilhabe aufspalten, so dass bei Detmering ebenfalls, der Ausgangsüberlegung entsprechend, Ordnungen von Landschaft und Welt in Wechselwirkung geraten. Der welthafte Aspekt wird in *Aporia* noch betont, insofern die Insel in ihrer geschlossenen Form ausdrücklich als Ort eines Sozialexperiments eingeführt, also an deren lange Tradition als »Laboratorien« für biogeographische, anthropologische und soziale Theorien und Phänomene¹⁰⁴ angeknüpft wird.

In den Begleittexten und Erläuterungen der Künstlerin zu ihrer Werkkonzeption¹⁰⁵ liegt der Hauptfokus daher meist auf den Inselbewohner*innen, die hier von vornherein als Gruppe und teils durch ausgeprägte Bewegungsmuster sowie Musik synchronisierte¹⁰⁶ Formation auftreten, was Detmering mit einem Hinweis auf ihr langwährendes Interesse für Elias Canetti assoziiert. Die auch hier humanoide Avatare mit ihren leicht fragmentierten Digitalkörpern, die einem klassisch-binären Geschlechterschema folgen, bilden eine insuläre Gemeinschaft, insofern ihre auf 60 bezifferten Mitglieder¹⁰⁷ durch »individuelle« Algorithmen, die jeweils ihr Verhaltensrepertoire bestimmen, in die Aushandlung einer gemeinsamen Welt

102 Vgl. Tina Sauerländer (Hg.) (2023): Ausst. Kat. Resonanz der Realitäten, VR Kunstpreis der DKB in Kooperation mit CAA Berlin, Haus am Lützowplatz Berlin, Berlin, S. 48–53. Online unter: https://vrkunst.dkb.de/export/sites/vrkunst/dokumente/VR_Kunstpreis_Ausstellung_skatalog_Websansicht_DS.pdf (letzter Zugriff: 31.10.2025).

103 Siehe Patricia Detmering: *Aporia*, Trailer 2:51 min. Online unter: <https://www.radiancevr.co/artists/patricia-detmering/> (letzter Zugriff: 31.10.2025).

104 A. E. Ramponi/P. Wendt/H. Wilkens: Vorwort, S. 8.

105 Vgl. den Artist Talk zwischen Patricia Detmering und Tina Sauerländer im Rahmen des VR Kunstpreises 2021. Online unter: <https://vrkunst.dkb-stiftung.de/archiv/> (letzter Zugriff: 31.10.2025).

106 Dies ist auch ein Merkmal, das im Trailer weitaus stärker herausgestrichen wird als in der VR-Experience.

107 Die Zahl wird in Werktexten hervorgehoben, ist aber in der VR-Experience selbst nicht abschätzbar geschweige denn nachprüfbar. Vgl. z.B. <https://www.radiancevr.co/artists/patricia-detmering/>.

verstrickt werden. In ihre beiläufigen Handlungsroutrinen, unter denen von Detmering explizit auch alltägliche Tätigkeiten wie Schlafen, Arbeiten und zur Schule Gehen genannt werden,¹⁰⁸ dringt bisweilen erklärtermaßen – und in den Verhaltensbäumen der Game Engine hinterlegt – ein ebenfalls algorithmisch intervenierendes Störelement in Gestalt eines weiteren Charakters ein. Auf der Anschauungsebene der InGame-Erfahrung ist dies nicht unbedingt auffällig bzw. klar zuzuordnen, wengleich dadurch mitunter verschärfte Gruppenbildungen erfolgen, sich Anführer herauskristallisieren und es sogar zur expliziten Grenzziehung durch Mauerbau kommen kann, spricht sich das Geschehen zu einem antagonistischen Worldbuilding zuspitzt.

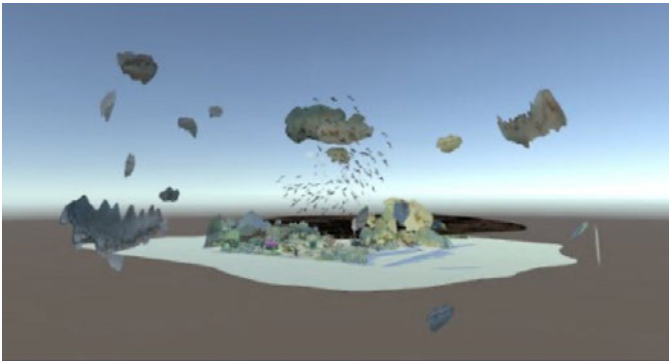


Abb. 6: Patricia Detmering: *Aporia* (2019), VR Experience for Oculus Rift, Trailer, Videostill

Mit diesen Prozessen, die auf der generativen Ebene einer Live-Simulation ablaufen, schreibt *Aporia* demnach geradezu mustergültig die einer Insel zugrundeliegende »Topik geschlossener Systeme«¹⁰⁹ fort. Ein Zusammenhang von Welt wird so vor allem als Simulation des Gruppenverhaltens von Avataren oder genauer von *Non-Player Characters* (NPC) modelliert, die der Interaktion mit den oder gar Steuerung durch die User*innen entzogen bleiben. Letztere wohnen dem Geschehen, obwohl sie VR-gemäß unmittelbar dorthinein versetzt sind und verkörpert darin agieren könnten, in erster Linie beobachtend bei. Insoweit erinnert Detmerings Herangehensweise an Ian Chengs Theorie des Worldbuilding in der Kunst, die er manifestartig anhand seiner eigenen Werkpraxis und der von ihm entwickelten Form künstlerischer Live-Simulation ausformuliert hat: Er beschreibt Worldbuilding darin un-

108 Ebd.

109 V. Billig: *Inseln*, S. 14.

abhängig von VR als einen autarken und in der Live-Simulation auf Dauer gestellten Prozess, bei dem algorithmisch mit je bestimmten Korrelationen zu ihrer Umwelt ausgestattete Charaktere weltbildend wirken und sich programmatisch vom Einfluss eines Schöpfers bzw. einer Schöpferin entkoppeln.¹¹⁰

Doch gerade weil es sich in *Aporia* um eine generative Welt handelt, stellt sich das, was die VR-User*innen inmitten dieses virtuellen Eilands erleben, bei jedem Eintritt anders und stark vom Zufall mitbestimmt dar. Hierdurch aber treten in der konkreten Werkerfahrung nicht selten die Bewohner*innen und ihre Routinen buchstäblich in den Hintergrund. Verhalten wird vor allem als unstetes Durchlaufen einer offenen, von Bergen und Meeresufer gesäumten Inselszenerie wahrgenommen und ist ansonsten schwer zu entschlüsseln, löst also bei den Beobachter*innen den im Titel angesprochenen aporetischen Zustand wörtlicher Ausweg- und Ratlosigkeit aus.¹¹¹ Stattdessen gewinnt die detailreich ausgestaltete Landschaft die Oberhand, mit ihren ähnlich wie bei Moffatt zuerst händisch in Aquarell festgehaltenen Bäumen, Felsen, Wolken, Vögeln, Meeres- und Landtieren. Sie sind in eine weiterhin collagehaft-diaphan anmutende, digital synthetisierte Insel übertragen worden und behalten durchaus die Anmutung einer manieristischen Weltlandschaft wie schon bei Joachim Patinir bei. Mit anderen Worten nimmt sich eine weltliche Eigendynamik gewissermaßen ihren Raum und kann zuallererst eine kontemplative Landschaftserfahrung entfalten. Ihr soll im Folgenden anstelle der Frage nach der Live-Simulation das Hauptaugenmerk gelten. Hierzu wird der Fokus zum einen auf die gesplitteten Perspektiven auf diese Welt und zum anderen auf deren Rückknüpfung in einen mehrfach verorteten (Mittel)Punkt gelenkt, sowie auf die intersubjektiven Verortungsbemühungen, die daraus entstehen. Mit der Insel zeichnet sich bei Patricia Detmering ein adäquater Ausdruck virtuellen Weltenbauens ab. Im Produktionsraum der Game Engine bedarf es dafür gar keiner Sphäre. Diese kann ohnehin kaum so groß sein, dass beim Begehen ihre Kugelform nicht auffällt. Es bedarf nur eines umgrenzten, von Leere umgebenden Areal¹¹² wie hier Detmerings Eiland, das immer schon von einer voreingestellten Sonne beschienen wird.¹¹³

110 Vgl. Ian Cheng (2018): *Emissary's Guide to Worlding*, New York: Metis Suns.

111 Detmering selbst verweist diesbezüglich auf Platons aporetischen Dialog als Übung im Nicht-Wissen. Vgl. Artist Talk mit Patricia Detmering (2021).

112 Vgl. Manuel van der Veen (2026): »The Area of the Virtual. About the Collision of Spatial Perception and Spatial Projection in VR«, in: Manischa Partowi/Annette Urban/Ders. (Hg.), *Virtual Reality Exhibited. Interfacing Art, Games and Everyday Life*, Bielefeld: transcript, S. 105–130. Ich danke Manuel van der Veen für diesen Hinweis.

113 Vgl. J. Fehrenbacher/P. Künzel: *Game-Engines*, S. 259.



Abb. 7: Patricia Detmering: Aporia (2020/2021), VR Experience, Live-Simulation, ortsspezifische Installation (Skulpturen: Kunst, Beton, Maße variabel, Beamer, Projektionswand), Installationsansicht VR Kunstpreis 2021, Haus am Lützowplatz Berlin

4.1 Ein Stuhl im Stein

Die Verortungsbemühungen innerhalb des insulären Ganzen spannen sich in *Aporia* anhand von zwei Sichtweisen auf: zum einen der erhöhte Blick in den Talkessel der Insel, der sich vor dem Eintritt in die virtuelle Welt auf einer Großprojektion zeigt, zum anderen die situierte Binnenperspektive der VR-Experience, die den:die User*in dort am Ufer verortet, wo sich dieses Tal auf das umgebende Meer öffnet. Zentral koppelt sich die Lokalisierungsarbeit an ein Element des installativen Settings, das eine überaus wichtige Doppelfunktion erfüllt. Es wirkt ebenso an der Definition eines Standorts mit, die Landschaftsbildlichkeit konstituiert, wie an der Verortung im physischen Raum, die in VR sonst meist vergessen gemacht wird. Folglich ist dieses Element auch maßgeblich an der Konvergenz der zunächst aufgesplitteten Blickwinkel beteiligt. All dies leistet bei Detmering ein seltsamer Hybrid aus Stein und (Plastik)Stuhl, auf dem das VR-Headset bereitliegt. Diese Sitzgelegenheit sorgt dafür, dass die Nutzer*innen entgegen der Bewegungsfreiheit, die viele VR-Experiences mithilfe des Trackings nicht nur von Kopf-, sondern auch von weiteren Körperbewegungen sonst innerhalb des festgelegten Aktionsraums des Guardians ermöglichen, hier weitgehend immobilisiert werden. Von vornherein werden sie also körperlich für eine landschaftliche Kontemplation disponiert. Dass hier überhaupt zwei Perspektiven auf die Insellandschaft gegeben sind, dafür nutzt Patricia Detmering wiederum ein genuines Element des apparativen Gefüges von

VR, nicht die steuernde Menü-Ebene wie bei Moffatt, die dem ›bruchlosen‹ Eintauchen in die virtuelle Welt vorgeschaltet ist, sondern den gerade für VR-Experiences in Kunstaustellungen fast unerlässlichen Second Screen, der pragmatische Kontrollfunktionen in diversen Produktions- wie Rezeptionssituationen übernimmt.

Dieser zweite Bildschirm, der in Ausstellungskontexten zuerst einmal die innerhalb der Brille ansonsten verborgene Sicht auf die VR-Welt für die beistehenden und womöglich wartenden Besucher*innen öffnet, wird in *Aporia* speziell als wandfüllende Projektion ganz in der Art eines illusionistischen, seit langem als Wandmalerei oder Bildtapete architektonisch integrierten Landschaftsprospekts eingesetzt.¹¹⁴ Im Zuge dessen avanciert die VR-User*in auf dem Stuhl zu einer dem Bildraum hinzu zu rechnenden Betrachter*in (Abb. 7), wie sie innerhalb klassisch-romantischer Landschaftsmalerei üblicherweise als gemalte stellvertretende Rückenfigur in der vordersten Bildebene auf der Grenze zum physischen Raum der Betrachtenden vor dem Bild situiert ist, wenn auch hier mit einem undurchlässigen (Seh)Apparat vor Augen. Doch dieser Eindruck der Verdoppelung täuscht, was sich für die Nutzer*in wiederum, mit Krämer gesprochen, in einem quasi-kartografischen Bemühen um Selbstverortung klärt, bei dem sie zu einem Punkt in dem hier dreidimensional statt verflacht dargebotenen Repräsentationsraum wird, was allerdings nur allmählich und kaum ohne Zutun Anderer gelingt.

Denn sobald das erste landschaftsmalerisch geschulte Zuordnen der markanten Bergkonturen und Baumsilhouetten geschehen ist, die aus der Großprojektion des Second Screen wiedererkennbar sind, führt dieser Wunsch nach Selbstverortung in VR typischerweise bald zu einem selbstversichernden Blick nach unten auf den Grund, entlang einer möglichen avariellen Repräsentation des eigenen Körpers, die hier allerdings fehlt. Stattdessen enthüllt der Blick nach unten einen eigentümlichen Kontrast inmitten von Detmerings ästhetisch reizvoller, multisensorischer Landschaft mit ihren diaphan aquarellierten Oberflächen, überkopf wahrzunehmenden Schmetterlingsschwärmen, atmosphärischen Vogelstimmen und zyklisch vorüberziehenden Meeres- und Landtieren, die zunächst an die Idealisierung des Insulären als überschaubares System hier eingebettet in eine klar umgrenzte Talebene denken lässt.¹¹⁵

114 Vgl. z.B. zur Ausstattung von Interieurs mit Landschaftstapeten Astrid Silvia Schönhagen (2013): Bildräume des Wissens – Bildräume des Reisens, in: *archimaera* 5, S. 51–71, <https://doi.org/10.60857/archimaera.5.51-71>.

115 Vgl. V. Billig: *Inseln*, S. 23.



Abb. 8a-c: Patricia Detmering: *Aporia* (2021), VR-Captures

Unversehens trifft dieser Blick nach unten jedoch auf den gleichen im Fels steckenden Plastikstuhl (Abb. 8a), der durch seine parallele Verankerung im physischen Raum und haptische Beglaubigung, d.h. die fühlbare Stuhllehne in der Hand, das Präsenzepfinden innerhalb der virtuellen Welt weiter steigert. Gleichzeitig wird diese Kongruenz der Standorte, die das Virtuelle gleichsam durch ›Reales‹ augmen-

tiert,¹¹⁶ sofort wieder aufgelöst. Schließlich gibt es von diesem vermeintlich identischen Standpunkt zwar dieselbe Landschaft, aber von diametral entgegengesetzten Blickwinkeln aus zu sehen.

So bietet sich aus der Außenperspektive von deutlich erhöhtem Standpunkt neben einem markanten Baum der Überblick über das seinerseits beinahe idealkreisförmige Tal vor offenem Meereshorizont, während die davorsitzende Betrachterin in der Binnensicht ebenfalls neben einem Baum als verwirrendem Marker (Abb. 8b), weil eigentlich nahe am Ufer verortet ist. Folglich ist dieser Standort in miniaturisierter Form noch einmal innerhalb des breitformatig und wandfüllend Übersicht schaffenden Landschaftsbildes enthalten, und der Stuhl, der als virtuell wie physisch verkörpertes Objekt und dingliches Interface die »Arbeit der Indexikalisation«¹¹⁷ anleitet, ist ein weiteres Mal als Bildelement präsent. Auf diese Weise sind die jeweiligen Ein- und Ausstiege¹¹⁸ in die welthaften Bildräume auf ihren bildlichen Ebenen mit repräsentiert, und der überblickshaften wie der verkörpert-immersiven Landschaftsbetrachtung ist zusammen mit der kontemplativen eine operative Funktion implementiert – nur so ist der mächtige Baum der Außenprojektion in der VR-Experience in einem verschwindend kleinen, kaum auffallenden Baumskelett in der Ferne auf einem Hügel übereinzubringen (Abb. 8c).

4.2 Landschaftskontemplation und das Nicht-Wissen von Welt

Was aber kennzeichnet diese Art operativer Bildlichkeit? Mithilfe ihrer speziellen Operativität werden bestimmte Exit- und Entry-Punkte bildimmanent präsent, aber nicht wie Portale ansteuerbar¹¹⁹ gemacht, so dass der im Trailer evozierte Artefaktcharakter der insulären virtuellen Welt bewusst gehalten wird. Vom immobilen Standort der VR-Userin aus geht es nicht primär um eine Orientierung, die – wenn auch nur imaginär – Wegstrecken für eine subjektive Erschließung oder gar eine Intervention ins unbekanntes Terrain bahnt. Auch die Bewegungsmuster der Bewohner*innen, die in den Verhaltensbäumen auf einfachen Verknüpfungen z. B. von selbstbewusst und eingeschüchtert Laufen, Umschauen und Winken beruhen, bleiben in der Anschauung erratisch. Sie führen meist an der VR-Nutzer*in vorbei

116 Vgl. David J. Chalmers (2023): *Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie*, Berlin: Suhrkamp Verlag.

117 S. Krämer: »Kartographischer Impuls« und »operative Bildlichkeit«, S. 19.

118 Dies deutet auch Detmering in ihren Erläuterungen zum Werk an. Vgl. Artist Talk zwischen Patricia Detmering und Tina Sauerländer 2021.

119 Vgl. Annette Urban (2025): »Über Portale, Sphären und andere eigensinnige Objekte als Weltbezüge im künstlerischen Worldbuilding mit Mixed Realities«, in: Patrizia Breil/Alisa Kronberger (Hg.), *Eigensinnige Objekte. Virtuelle Möglichkeitsräume zwischen Aufforderung und Entzug*, Bielefeld: transcript, S. 101–141, doi.org/10.14361/9783839474341-013.

und adressieren sie kaum.¹²⁰ Kontemplation und duldsames Abwarten, d.h. »patience«¹²¹ als Gegengewicht zur erwarteten interaktiven VR-Agency weisen hier den Weg, um Immersion zu einem Modus reduktiver Teilhabe zu machen. Das Welt-Wissen, das kartografischen, interessengeleiteten Überblicksdarstellungen Sybille Krämer zufolge gemeinhin inhärent ist,¹²² wird in eine Einübung in Nicht-Wissen umfunktioniert. Auf motivischer Ebene kehrt diese Reduktion wieder, präsentiert sich das Eiland doch als ein vollständig mit kleinen Häusern, Fabrik, Schule und Supermarkt bestücktes »Einlant«,¹²³ das die paradies-andersweltliche insuläre Natur als locus conclusus¹²⁴ in eine verlebenseweltliche Landschaft wendet. Diese bleibt zugleich dem beschränkten Radius einer kleinen, dorfähnlichen Gemeinschaft verhaftet und ist in der Werkgenese auf eine Auseinandersetzung der Künstlerin mit dem Ort ihres Aufwachsens rückführbar,¹²⁵ wo die Weltbestandteile quasis-dokumentarisch on site und der topografischen Tradition gemäß in der schnellen, ortsbezogenen Aquarelltechnik entstanden sind.

Während den filigranen Pflanzendarstellungen in *Aporia* also ein Ursprung im physischen Reichtum des Naturstudiums innewohnt, geht die aus der mimetischen Naturwiedergabe resultierende Materialität des nuancierten, verlaufenden Farbauftrags auf diverse Entitäten der materiellen Welt über, so dass sich Bergsilhouetten und der stillgestellte Rauch aus dem Fabrikschlot z.B. damit als formverwandte, ähnlich ornamentierte Oberflächen und Cut-Outs einer ins Zweidimensionale zurückgewendeten Collage-Ästhetik präsentieren (Abb. 9a). Geomorphologische Formationen wirken in diesem Spiel der Skalierbarkeiten wie aufgeschnittene Geoden und kostbare Kristalle. Wolkenähnliche Steine bzw. steinähnliche Wolken bringen als digitale Assets des insulären Worldbuilding die weltbestimmenden Koordinaten von oben und unten latent in Unruhe. Und wenn die zart lavierten Wurzeln der Bäume ihr spiegelbildliches Pendant in deren Kronen finden, dann bestätigt dies, wie sehr der eigentümlich leere digitale Grund, der auch im fertigen 3D-Modell der Insel noch vorherrscht, jeder Erdverbundenheit enthoben ist. Die prästabilisierte Ordnung des horizontal in blauen Himmel und bräunlichen Grund

120 In dem begleitenden Text zu *Aporia* heißt es, Eindringling können sowohl andere Avatare als auch die VR-User*in sein. Vgl. T. Sauerländer (2021): *Resonanz der Realitäten*, S. 52.

121 Vgl. Dooley Murphy (2021): *Through the Screen Door: Virtual Reality Experiences*. Dissertation, Kopenhagen: Department of Communication, Faculty of Humanities, University of Copenhagen.

122 Vgl. S. Krämer: »Kartographischer Impuls« und »operative Bildlichkeit«, S. 20.

123 V. Billig: *Inseln*, S. 20.

124 Vom locus conclusus in Bezug auf Habitatinseln spricht M. Termeer: *Isolationen*, S. 209 und 220ff. Vgl. für den Hinweis auf den hortus conclusus auch Tina Sauerländer im Artist Talk mit Patricia Detmering 2021.

125 Vgl. den Artist Talk zwischen Patricia Detmering und Tina Sauerländer 2021.

unterteilten Unity-Raums, die eingangs des Trailers mit dem Bild der ganzen Insel als digitales Ganzes in Erinnerung gerufen wird, gibt sich als Simulation der kontingent gewordenen bekannten Lebenswelt zu erkennen.

In diesen virtuellen Umwelten sorgen kultur- und kunsthistorisch lang vorbereitete Topoi von Welthaftigkeit und aus der Landschaftsmalerei geläufige Ansichten bzw. Rezeptionsmodi sicher für Orientierung. Doch als Pointe von Patricia Detmerings VR-Installation *Aporia* kristallisiert sich heraus, dass die orientierende Weltaneignung hier im Unterschied sowohl zur Landschaft als auch zur Karte gerade nicht mehr von einer einzelnen Subjektposition zu bewerkstelligen ist. Vielmehr führen die schrittweisen Verortungsbemühungen nur im Abgleich zwischen der Binnenperspektive der VR-Experience und der außerhalb davon im physischen Raum sichtbar werdenden Landschaftsansicht zum Erfolg. Dieser setzt nicht nur wie in *Local Binaries* einen steten Wechsel von InWorld- und ExWorld-Perspektive, sprich das Ab- und Auftauchen aus der VR-Experience, voraus. Er resultiert ebenso aus einem vermittelnden Austausch, in den die zeitweise VR-Nutzer*in mit den umstehenden Ausstellungsbesucher*innen tritt (Abb. 9b), was nicht zuletzt den Status von sonst meist für sich bleibenden Kunstrezipient*innen zum Gespräch und Erfahrungsaustausch hin öffnet. So betrachtet, hat die Insel als topischer Ort geschlossener Systeme bei Detmering zwar in der Abgeschlossenheit der VR-Experience ein Pendant. Gleichzeitig aber wird ausgerechnet der Apparatus des solitär-hermetischen Mediums VR durch das Prinzip der aufgesplitteten Perspektiven und die Rückkopplung in einem, jedoch nicht selbst-identischen Verortungs-Punkt in *Aporia* auf die soziale Konstellation der Mitbetrachtenden durchlässig. In dieser Hinsicht stiftet auch Detmering über die gruppenbildenden Avatare hinaus eine weitere, hybride Sozialität. Und für VR zeichnet sich über diese besondere Art der Feedback-Schleife noch vor allen zeitgenössischen Experimenten mit der technisch ermöglichten Durchlässigkeit des User*innen-Screens, z.B. im Passthrough-Modus des VR-Headsets,¹²⁶ ein Weg aus dem Dilemma der eigenen einschließenden Medialität ab.

126 Vgl. Julia Reich/Annette Urban/Manuel van der Veen (2023): »Passthrough. Von Portalen, Durchblicken und Übergängen zwischen den (virtuellen) Welten«, in: Kunstforum International 290, S. 87–95.



Abb. 9a&b: a) Patricia Detmering: *Aporia* (2019); b) Patricia Detmering: *Aporia* (2020/2021), VR Experience, Live-Simulation, ortsbezogene Installation, Installationsansicht Kunstmuseum Bochum 2023

5. Fazit: Hin zum Bewohnen ästhetischer Landschaft

Inseln verfügen insgesamt, das ist an den Beispielen deutlich geworden, über eine weitreichende Affinität zu virtuellen Umgebungen. Diese bilden auf Basis von VR selbst eine Art insuläre Virtualität aus und stellen sich der Herausforderung, in einem technisch notwendig begrenzten Radius eine bildräumliche Erfahrung zu kreieren, die den Anspruch formulieren kann, eine eigene Welt zu schaffen. Die beiden vorgestellten künstlerischen VR-Experiences von Patricia Detmering und Lauren Moffatt decken in dieser Hinsicht nur einen Teilbereich ab und liegen in mancherlei

Hinsicht nahe beieinander, erweisen sich aber gerade deswegen zugleich als symptomatisch: Weiterhin besitzt offenbar die ästhetische Landschaft, wie sie seit der frühen Neuzeit vor allem durch die Malerei vorangetrieben konzeptualisiert wurde, auch für die Gegenwartskunst ein besonderes Potenzial, das zuerst bei der Autonomisierung von Naturerfahrung ansetzt. Hieran schließen sowohl Moffatt als auch Detmering an, indem sie landschaftliches Erleben eine Art eigenes Recht entfalten lassen, ohne im Spiegel des Digitalen sogleich eine andere Natur hybrider Kreaturen¹²⁷ oder von Anthropozänkritik getragene »Ökofiktionen«¹²⁸ zu entwerfen. Vielmehr infiltrieren sie eine auf Subjekt/Objekt-Konstellation gründende Landschaftsbildlichkeit mit aktuellen Fragen nach Subjektivität und Kollektivität.

Die Künstlerinnen machen auf diese Weise in ihrer Auseinandersetzung mit der Insel beide Seiten dieses kunst-, kultur- und wissensgeschichtlich tief verankerten Topos fruchtbar, dessen grundsätzlich »nervöse Dualität« u.a. darin besteht, dass die Insel sowohl als Schauplatz der Selbstbegegnung, als »place of reflection where one knows oneself as is and would be«¹²⁹ wie auch als geografisches Gefäß einer Vision von Gemeinschaftlichkeit fungiert. In *Local Binaries* und *Aporia* ziehen sich diese modellhaften Beobachtungen und Entwürfe gesellschaftlichen Zusammenlebens im überschaubaren laborähnlichen Rahmen einer Insel trotz der Fokussierung auf Landschaftlichkeit und der ästhetischen Opulenz ihrer digitalen Nachschöpfung von Natur keineswegs auf die idealisierte Ordnung einer schönen Natur zurück, die womöglich aus der anhaltenden Alterisierung des Weiblichen resultiert. Vielmehr setzen sie von vornherein bei dem sekundären Status verinnerlichter, libidinös besetzter und therapeutischer Landschaft oder bei einem heimatisch geprägten dörflich-insulären Mikrokosmos als sonst in der hochindividualistischen Gegenwart vergessenen Rahmen an. Sie bleiben somit auf einen vom Menschen ausgehenden Blick konzentriert, sezieren aber gerade die in Landschaft eingebetteten Anthropomorphisierungen und kehren auf unterschiedlichen Ebenen die Lebensweltlichkeit von Landschaft hervor – sie vertreten in ihrem Rahmen kleine Inseln, wie sie im großen geopolitischen Rahmen des Klimawandels in anderen Erdteilen zum synonym selbstermächtigenden politischen Aktivismus geworden sind. Damit tragen sie zur Neubewertung des Insulären bei, die, wie von Ian Kinane gefordert, über die Insel als Echoraum von Isolation und Individualität¹³⁰ hinaus darauf zie-

127 Siehe z.B. die von Patrick Blümel kuratierte Ausstellung *Hypercreatures. Mythologien der Zukunft*, die vom 22. März bis 5. Oktober 2025 im Max Ernst Museum Brühl stattfand.

128 Vgl. Ursula Ströbele (2023): »Augmented Species: Digitale Ökofiktionen als Strategie künstlerischen Engagements«, in: Zeitschrift für Kunstgeschichte 86/2, S. 253–271, <https://doi.org/10.1515/zkg-2023-2006>.

129 Greg Denning (2004): *Beach Crossings: Voyaging Across Time, Cultures, and Self*, Philadelphia: The University of Philadelphia, S. 100, zit.n. Kinane: *Island Worlds*, S. 153.

130 Vgl. I. Kinane: *Island Worlds*, S. 159 mit Bezug auf Thurston Clarke (2001): *Searching for Crusoe: A Journey Among the Last Real Islands*, London: Little, Brown & Company.

len sollte, »to reclaim a sense of how islands function communally, and beyond the micro-world of the isolated castaway.«¹³¹

Eine Relationalität des Sich-Verlandschaftens setzen Moffatt und Detmering in ihren VR-Experiences wie gezeigt hauptsächlich auf der Ebene der immersiven und operativen Bildräumlichkeiten in Gang, wie sie in virtuellen Umgebungen als primäre Optionen des Weltbezugs bzw. Welthandelns zuhanden sind. In den künstlerischen Arbeiten werden sie u. a. durch den landschaftskonformen, kontemplativ-beobachtenden und Welt geschehen lassenden Modus der *patience* unterwandert. Einerseits führen die Werkbeispiele so prototypisch den Status einer selbst insulären, welthaften Virtual Reality vor. Andererseits erweist sich diese geschlossene Virtualität in beiden Fällen bereits als entgrenzt, was abgesehen von der hier nicht weiter untersuchten AR-Version ebenso durch basale Elemente der Installationskunst und einen architekturbezogenen Second Screen angestoßen wird. Als entscheidend hierfür hat sich die dritte Instanz der User*in erwiesen, die zwischen Besuchen und Bewohnen agiert und mit ihrem Ein-/Austritt in die Inselwelt den Moment von deren Öffnung und Schließung operationalisiert.

6. Ausblick: Habitatinseln zwischen Mausoleum und Wiedergeburt – Jakob Kudsk Steensen

In dieser Hinsicht scheint zum Abschluss ein kurzer Ausblick anhand eines letzten, komplementären Werkbeispiels angebracht, das die von Inseln herausgeforderte Perspektive des Ein- und Zutritts nochmals in bestechender Weise variiert. Er verweist zugleich darauf, dass mit dem Konzept der Habitatinseln, das Lauren Moffatt und Patricia Detmering gewissermaßen sozialanthropologisch re-interpretieren, ebenso eine koloniale, mehr-als-menschliche Dimension eng verflochten ist. Mit diesem Beispiel, der VR-Installation *Re-Animated* von Jakob Kudsk Steensen, die 2019 auf der Venedig-Biennale und nachfolgend u. a. in einer Gruppenschau zum Worldbuilding zwischen Kunst und Gaming zu sehen war,¹³² schließt sich zudem auch ein Bogen, was die Frage der Aufspaltung von Blickregimen und bildräumlich formatierten Weltzugängen betrifft. Denn im Gesamtaufbau von Kudsk Steensens mehrteiligem Werk, der wie so oft je nach Ausstellungsrahmen variiert, findet sich im Kern wiederum die Gegenüberstellung einer spektakulären Draufsicht auf eine Insel mitten im Pazifik, die hier von einer Videoarbeit präsentiert wird, mit einer

131 Ebd.

132 Vgl. die Website von Jakob Kudsk Steensen <https://www.jakobsteensen.com/re-animated>; Stoschek Foundation (Hg.) (2024): Ausst. Kat. Worldbuilding. Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter, Julia Stoschek Collection, Düsseldorf/Berlin: Hatje Cantz.

VR-Experience, welche die Rezipient*innen über eine Binnenperspektive ins Innere des Eilands versetzt, das dem ersten Eindruck nach als fremde, »wilde« Natur insgesamt undurchdringlich erscheint. Auf diese Analogien zu den bisher analysierten Werkbeispielen sollen sich die kurzen Ausführungen am Schluss begrenzen. Damit müssen andere wichtige Aspekte im Werkbeispiel dieses Künstlers, der für die zeitgenössische digitalkünstlerische Beschäftigung mit Landschaftlichkeit einen herausgehobenen Stellenwert hat,¹³³ wie z.B. die 3D-Replikation von Fauna und Flora in Relation zur Tierpräparation oder auch die im zweiten dazugehörigen Video thematisierte klangliche Umweltlichkeit der Natur, außen vorgelassen werden.

Innerhalb von *Re-Animated* präsentiert Kudsk Steensen also zum Auftakt eines gut zehninütigen Videos mit dem sprechenden Titel *Arrival* ein gut überschaubares Eiland. Aus dem Wolkenstrudel des Himmels kommend wird es in schwindelerregender Kamerafahrt seiner entlegenen Position gemäß im Anflug avisiert, d.h. zuerst aus »12.000 feet«, ca. 3600 Höhenmetern, und sich dann schrittweise absenkender Distanz dargeboten, wie es das eindringliche Voice-over in rhythmisch sich wiederholenden Formulierungen vermerkt (Abb. 10a-d). Hierbei handelt es sich im ursprünglich biologischen Sinne um eine Habitatinsel, nämlich um das Refugium jenes Vogels, der, wie die sonore, männlich gelesene Erzählerstimme bald darlegt, nach seinem natürlichen Lebensraum den Namen Kaua'i Ō'ō Vogel trägt. D.h. die Existenz seiner Spezies ist unmittelbar an ihr Terrain geknüpft, inzwischen jedoch Teil des großen Artensterbens geworden. Nur vordergründig ist der Modus der Annäherung an diese Insel oder besser der dortigen Ankunft hier im Stil einer Naturdokumentation inszeniert. Das langsame Gleiten aus großer Höhe ist weder mit einem aviatorischen Reisegefahr noch einer unbemannten Drohnensicht kompatibel, sondern verrät sich schnell als Flug einer virtuellen Kamera innerhalb einer künstlich generierten Welt. Gleichzeitig wird der Himmelssturz, der sich bei Moffatt den Gamingroutinen gemäß längst naturalisiert zeigt und in Bruegels Ikarus-Weltlandschaft sehr früh eine planetarische Perspektive eröffnete, bei Kudsk Steensen zu einer evolutionsgeschichtlich ausgreifenden Skalierung¹³⁴ erweitert. Sie re-

133 Siehe auch das Interview zwischen Charlotte Bolwin, Anna Polze und Manuel van der Veen zu Kudsk Steensen Arbeit *Berl-Berl* in diesem Band. Vgl. zu *Re-Animated* außerdem Sarah Bezan (2022): »The Species Revivalist Sublime. Encountering the Kaua'i Ō'ō bird in Jakob Kudsk Steensen's *Re-Animated*«, in: Valérie Bienvenue/Nicholas Chare (Hg.), *Animals, Plants and Afterimages*, New York/Oxford: Berghahn, S. 211–229; Cristina Baldacci (2021): »Re-Enacting Ecosystems: Jakob Kudsk Steensen's Environmental Storytelling in Virtual and Augmented Reality«, in: Piano b. *Arti e Culture Visive* 6/1, doi.org/10.6092/issn.2531-9876/14297; https://p.ianob.unibo.it/article/view/14297.

134 Diese evolutionsgeschichtliche Dimension unterscheidet die Skalierung maßgeblich z.B. von *Powers of Ten* (1977) von Charles und Ray Eames, laut Vorspann »a film dealing with the relative size of things in the universe«, der oft als Beispiel weltbezogener Blickskalierung herangezogen wird.

kurriert mit dem geologischen Ursprung auf das Jahrmillionen umfassende Alter der Insel, wenn im Voice-over in poetischer Verdichtung vom »fall through the air« als »fall through the ages«¹³⁵ die Rede ist.

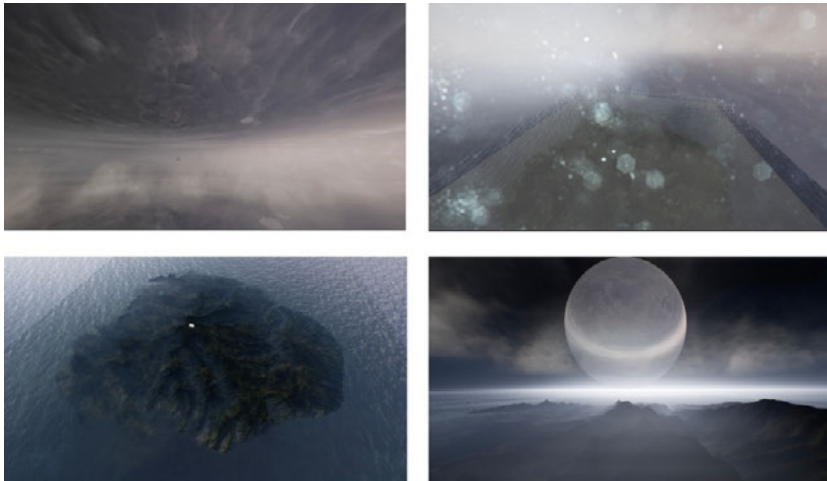


Abb. 10a-d: Jakob Kudsk Steensen: *Re-Animated*, 2019, VR- und Videoinstallation: *Arrival*, 2018, 4K video, 10:30 min., Videostills

Die Pazifikinsel ist hier nicht nur kartografisch lokalisierbar, sondern vor allem geomorphologisch über ihre Zeitlichkeit bestimmt. Der tatsächliche Ist-Zustand als längst nicht mehr zivilisationsfernes, luftfahrttechnisch und touristisch bestens erschlossenes Archipel in der Inselgruppe Hawaii spielt dagegen keine Rolle. Gleichzeitig werden in die in *Arrival* inszenierte Herabkunft, d.h. in die Phasen räumlicher Annäherung, von oben mit den abnehmenden Höhenmetern jüngere Epochen kolonialer Geschichte und anthropogener Einflüsse auf das natürliche Ökosystem eingewoben, die die Existenzweise auf dieser Insel nachhaltig verändert haben. Auch davon berichtet der mystisch raunende, allwissende Erzähler aus der nun vor allem akustisch-gottgleichen Instanz des Off. Im Zusammenklang von Bild und Ton werden die Betrachter*innen auch hier in eine feierliche Abwärtsbewegung einbezogen durch die wiederkehrende Ansprache »you descend«, auf die nach kurzer Pause »like others before you« folgt und die Reihe prosaisch um »explorers, missionaries, naturalists, horses, mosquitoes« und »viruses« verlängert wird.

135 Vgl. *Arrival*, ca. 02:00–02:54 min auf der Website von Jakob Kudsk Steensen. <https://www.jakobsteensen.com/re-animated>.

Der Fall wirkt also neben dem Raum noch auf eine zweite Dimension ein. In einer Art Zeitraffer wird eine Virtualisierung der Zeit erzeugt und eine Verbindung in die *deep time* der Erde visualisiert. Währenddessen ist auf 4000 bis 3500 Fuß der Anflug zu einer Schrägaufsicht ausbalanciert, in der das Eiland wegen des zarten Wassersaums kaum scharf vom gleichförmig vulkanischen Meeresgrund, d.h. dem eigentlich konstitutiven Anderen der wilden See abzugrenzen ist, und schließlich eine Sichthöhe des Landschaftlichen erreicht, wie es im Voice-over explizit heißt. Darin erscheint auf den Bergkuppen kurz im Gegenlicht ein eigentümlich modernes Gebäude, das auch schon ganz zu Beginn direkt nach dem Sturz aus den Wolken als herausstechender weißer Fleck innerhalb der gerenderten Insel zu sehen war (Abb. 10b). Ähnlich wie bei Detmering fungiert er wiederum als konstitutiver Dreh- und Angel-Punkt der topografischen Verortung durch die unterschiedlichen Repräsentationsordnungen hindurch. Gleichzeitig gewinnt er hier narrative Valenz hinzu, angefangen beim 3D-Modell der Insel, deren Relief aus dem abermals leeren quadratischen Grund der Game-Engine-Fläche hervorzuwachsen scheint (Abb. 10c), also nochmals an die schöpfungsgeschichtlich relevante Insel »that suddenly ›manifests‹ itself amidst the waves« als »exemplary image of the whole creation«¹³⁶ erinnert, bis hin zur Schlussequenz mit dem langen ›Gang‹ durch das Unterholz der dicht bewaldeten Insel. Denn der mündet in eben diesem anfänglichen Punkt, der sich nun als weißer Bau und als Mischung aus Museum und Mausoleum für den ausgerotteten Kauaʻi Ōʻō Vogel zu erkennen gibt. An seinen Wänden begegnen die Betrachter*innen zuletzt dem Foto eines präparierten Vogel-Balgs aus der naturkundlichen Sammlung, in der der Künstler für seine Arbeit intensiv recherchiert hat. Währenddessen ist die gesamte Architektur ansonsten wie ein weiterer Screen mit dem zarten Muster unzähliger wimmelnder Fliegen übersät, die in Reminiszenz an die Moskitos das einst eingeschleppte Virus zudringlich vergegenwärtigen.

Schon innerhalb dieser Videosequenz ist der Eintritt in die Inselwelt besonders markiert (Abb. 10d). Er wird sogar durch ein über der Insel schwebendes Portal unterstrichen, das eigentlich Übertritte in bzw. zwischen virtuelle(n) Welten regelt, bevor dann die mit der Perspektive der Zuschauer*innen synchronisierte Kamerafahrt auf immerhin noch 2000 Fuß statt am Ufer auf unwegsamen Bergen landet. So wechselt Kudsk Steensen bereits im filmischen Medium in eine suggestiv verkörperte Betrachter*innenposition, nicht nur weil das Voice-over die Bilder der mit hohem Aufwand erstellten Naturrepliken mikro-sensorisch mit einer Beschwörung von Feuchtigkeit anreichert, die in die Nasenlöcher steigt. Überdies justiert die Stimme genauestens das körperliche Eigenmaß der in die Skalierungsdynamik involvierten Betrachtenden, das schließlich für Situierung auf dem künstlichen

136 Mircea Eliade (1961): *Images and Symbols. Studies in Religious Symbolism*, New York: Sheed and Ward, S. 151, zit.n. K. Rodríguez Wittmann: *Mapping Insularity*, S. 7.

Grund sorgt: »you are now six feet tall you feel the ground under your feet«. Noch gesteigert wird dieser körperliche Einbezug innerhalb der VR-Experience von *Re-Animated*, in die die Ausstellungsbesucher*innen meist eingestimmt durch das Video eintauchen: Nur kurz ist darin eingangs nochmals die Szenerie aus dem Unterholz präsent, bevor man durch einen höhlenartigen Tunnel einem Bach folgt, um am Ende im Licht einzelne Überreste des Vogelkörpers zu erblicken. Teils hinterfangen vom gerahmten Abbild des Balgs wie von einer Art Epitaph, fügt sich der Vogelkörper provisorisch aus 3D-Versatzstücken seiner knöchernen Relikte zusammen, die sich aus dem Erdreich des unterirdischen Wasserlaufs lösen. Er tritt seinerseits – buchstäblich beflügelt durch die artenübergreifende Synthese mit einem Schmetterling – den Aufstieg in immer größere Höhe (Abb. 11a&b) an. Ohne nochmals eine komplette Ansicht der intakten Insel zu liefern, scheint die Eingangsbewegung der verhängnisvollen Ankunft damit partiell reversibel gemacht. Wirkungsvoll wird hier die Kraft zur Verlebendigung artifiziell-toter Materie eingesetzt, die Virtual Reality in besonderer Weise zu leisten verspricht, und gleichzeitig umgedeutet zu einer Praxis des Betrauerns und Umgangs mit dem Sterben nicht eines Individuums, sondern der Spezies, d.h. zu einer Form des Ecological Grief, die Natur ähnlich wie Moffatts Bodymapping wieder zurückwendet auf den Menschen und seine Ängste.

Ausdrücklich ist der Moment des Eintritts in eine andere, abgeschlossene Welt, den auch die virtuellen Inseltopografien bei Moffatt und Detmering zu entscheidenden Schwellensituationen ausgestalten, in Kudsk Steensens Videoarbeit *Arrival* als Akt der Intervention markiert: »you are about to enter *Kaua'i* you are about to change the island« heißt es im Voice-over unmissverständlich. Die VR-Experience rahmen entsprechend die O-Töne aus Kudsk Steensens Gespräch mit dem Biologen, der als letzter Wissenschaftler den Vogel in der Natur beobachtet und seinen Lockruf vernommen hat. Er will nun an der Herstellung eines künstlerischen Bildes mitwirken, »that is putting it back into its habitat.«¹³⁷ Ähnlich den Testimonials in *Local Binaries* legt auch dieser O-Ton gleichsam die Kosmogense einer zweiten, möglichen Inselwelt offen. Inmitten der Trauer erscheint so auch die VR-/Video-Installation *Re-Animated* eine Hoffnung zu vermitteln, die sozialutopische und anthropozänkritische Inselfiktionen verbinden kann: »[that] it is upon the island that conditions for a rebirth or genesis are made possible«.¹³⁸ Kudsk Steensen arbeitet dabei mit einer kunstvollen Entrückung der Insel *Kaua'i*, in deren virtuellem Anflug sich Flughöhen mit menschlich unermesslichen Zeitschichten und kosmischer Himmelsturz mit der naturkundlich-forschenden, letztlich gewaltvollen Erschließung überseeischer Refugien verbinden. So gelingt es ihm, ein Bewusstsein für die Eigenzeit der Natur

137 RE-ANIMATED, Cinematic 2D edition, 13:49 min auf der Website von Jakob Kudsk Steensen.

138 Diana Loxley (1990): *Problematic Shores. The Literature of Islands*, Hampshire: The Macmillan Press. S. 3, zit.n. I. Kinane: *Island Worlds*, S. 153.

zu wecken und die Betrachter*innen zugleich in einer Kette von Verantwortlichkeiten zu situieren. Empathische Vermögen des Mitfühlens zeichnen vergleichbar mit Moffatts Inselutopie den Weg in künftige Kollektivitäten vor. Doch scheint die Zivilisation in *Re-Animated* wie im Memorialkult erstarrt. Der Mensch ist (noch) nicht Teil des künstlich-biophilen Habitats, das das Gedächtnis der verlorenen Spezies bewahrt und bisher nur für tierisch-maschinelle Kreaturen zur Insel einer Wiedergeburt wird.

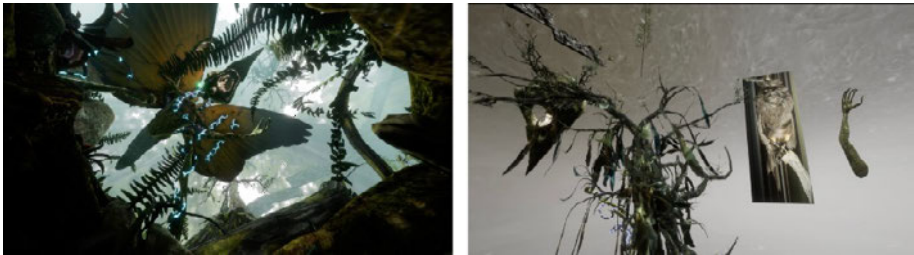


Abb. 11a&b: Jakob Kudsk Steensen: *Re-Animated*, 2019, 2D Cinematic Video, 14:16 min. & VR, Video-still

Literaturverzeichnis

- Adorf, Sigrid/Kleesattel, Ines/Süess, Léonie (2024): »Editorial. sich verlandschaften – in relationalen Praktiken«, in: *Insert #5*, S. 1–18, <https://insert.art/ausgaben/sich-verlandschaften/editorial/> (letzter Zugriff: 30.10.2025).
- Asendorf, Christoph (1997): *Super Constellation: Flugzeug und Raumrevolution. Die Wirkung der Luftfahrt auf Kunst und Kultur der Moderne*, Wien/New York: Springer.
- Asendorf, Christoph (2009): »Von der ›Weltlandschaft‹ zur planetarischen Perspektive. Der Blick von oben in der Sukzession neuzeitlicher Raumvorstellungen«, in: *kritische berichte* 37/3, S. 9–22.
- Asendorf, Christoph (2017): *Planetarische Perspektiven. Raumbilder im Zeitalter der frühen Globalisierung*, Paderborn: Fink.
- Bätschmann, Oskar (2001): »Landschaftsmalerei«, in: Horst Albert Glaser/György M. Vajda (Hg.), *Die Wende von der Aufklärung zur Romantik 1760–1820*, Amsterdam, S. 515–541. Online-Veröffentlichung auf ART-Dok (2024), <https://doi.org/10.11588/artdok.00008906>.

- Baldacchino, Godfrey (2005): »Islands: Objects of Representation«, in: *Geografiska Annaler* 87/4, S. 247–251.
- Baldacchino, Godfrey (2018): *The Routledge International Handbook of Island Studies*, London: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9781315556642>.
- Baldacci, Cristina (2021): »Re-Enacting Ecosystems: Jakob Kudsk Steensen's Environmental Storytelling in Virtual and Augmented Reality«, in: *Piano b. Arti e Culture Visive* 6/1, <https://doi.org/10.6092/issn.2531-9876/14297>.
- Bedorf, Thomas (2023): »Situative Differenz. Situiertheit und Positionierung als Grundbegriffe einer politischen Phänomenologie«, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 71/6, S. 932–942, <https://doi.org/10.1515/dzph-2023-0070>.
- Bergermann, Ulrike (2009): »Darstellungsraum Welt. Gekrümmte Horizonte«, in: *kritische berichte* 37/3, S. 24–33.
- Bergermann, Ulrike (Hg.) (2010): *Das Planetarische. Kultur – Technik – Medien im postglobalen Zeitalter*, Paderborn: Fink.
- Bezan, Sarah (2022): »The Species Revivalist Sublime. Encountering the Kaua'i Ōō bird in Jakob Kudsk Steensen's Re-Animated«, in: Valérie Bienvenue/Nicholas Chare (Hg.), *Animals, Plants and Afterimages*, New York/Oxford: Berghan, S. 211–229.
- Billig, Volker (2010): *Inseln. Geschichte einer Faszination*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Büttner, Nils (2000): *Die Erfindung der Landschaft. Kosmographie und Landschaftskunst im Zeitalter Bruegels*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Büttner, Nils (2006): *Geschichte der Landschaftsmalerei*, München: Hirmer.
- Chalmers, David J. (2023): *Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie*, Berlin: Suhrkamp.
- Cheng, Ian (2018): *Emissary's Guide to Worlding*, New York: Metis Suns.
- Clarke, Thurston (2001): *Searching for Crusoe: A Journey Among the Last Real Islands*, London: Little, Brown & Company.
- Denning, Greg (2004): *Beach Crossings: Voyaging Across Time, Cultures, and Self*, Philadelphia: University of Philadelphia.
- Doosry, Yasmin (Hg.) (2014): *Ausst. Kat. Von oben gesehen: die Vogelperspektive, Germanisches Nationalmuseum Nürnberg, Nürnberg*.
- Eberle, Matthias (1980): *Individuum und Landschaft. Zur Entstehung und Entwicklung der Landschaftsmalerei*, Gießen: Anabas-Verlag.
- Eliade, Mircea (1961): *Images and Symbols*, New York: Sheed and Ward.
- Eschkötter, Daniel/Pantenburg, Volker (2014): »Was Farocki lehrt«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11/2, S. 207–211.
- Eser, Thomas (2014): »Über-Blick. Die kartographische Perspektive«, in: Yasmin Doosry (Hg.), *Ausst. Kat. Von oben gesehen: die Vogelperspektive, Germanisches Nationalmuseum Nürnberg, Nürnberg*, S. [70]–95, <https://doi.org/10.11588/artdok.00003067>.

- Fehrenbacher, Jens/Künzel, Philipp (2025): »Game-Engines«, in: Patrizia Breil/ Florian Sprenger (Hg.), *Virtuelle Universität – Geistes- und gesellschaftswissenschaftliche Zugänge*, Bielefeld: transcript, S. 257–264.
- Frank, Hilmar/Lobsien, Eckhard (2001): »Landschaft«, in: Karlheinz Barck (Hg.), *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Bd. 3*, Stuttgart: Metzler 2001, S. 617–664.
- Franzen, Brigitte/Krebs, Stefanie (2006): »Einleitung«, in: Dies. (Hg.), *Mikrolandschaften Microlandscapes. Landscape Culture on the Move*, Westfälische Landesmuseum für Kunst und Kulturgeschichte, Köln: Buchhandlung Walther König, S. 12–19.
- Goethe, Johann Wolfgang von (1989): »Landschaftliche Malerei«, in: Ders., *Werke. Bd. 12 (Hamburger Ausgabe)*, München: dtv, S. 216–223.
- Günzel, Stephan (2015): »Raum, Karte und Weg im Computerspiel«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript, S. 115–132, <https://doi.org/10.1515/9783839407905-008>.
- Grau, Oliver (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, Berlin: Reimer.
- Himmelsbach, Sabine (Hg.) (2017): *Ausst. Kat. Die ungerahmte Welt. Virtuelle Realität als künstlerisches Medium*, Haus der elektronischen Künste, Basel: Christoph Merian.
- Hinterleitner, Lisa (2022): *Here Be (Dungeons and) Dragons. Karte, Welt und Handeln im Computerspiel*, Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Kinane, Ian (2018): »Island Worlds«, in: Mark Wolf (Hg.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, London: Routledge, S. 153–160.
- Krämer, Sybille (2018): »Kartographischer Impuls und operative Bildlichkeit«. Eine Reflexion über Karten und die Bedeutung räumlicher Orientierung beim Erkennen«, in: *Zeitschrift für Kulturwissenschaften* 12/1, S. 19–31, <https://doi.org/10.25969/mediarep/13877>.
- Kühne, Olaf/Edler, Dennis (2022): »Simmel goes Virtual. From ›Philosophy of Landscape‹ to the Possibilities of Virtual Reality in Landscape Research«, in: *Societies* 12/122, S. 1–17, <https://doi.org/10.3390/soc12050122>.
- Kühne, Olaf et al. (Hg.) (2024): *Handbuch Landschaft. 2. erw. Aufl.*, Wiesbaden: Springer VS.
- Lampe, Angela (Hg.) (2013): *Ausst. Kat. Vues d'en haut, Centre Pompidou-Metz, Metz: Éd. du Centre Pompidou-Metz*.
- Lobsien, Eckhard (1981): *Landschaft in Texten. Zu Geschichte und Phänomenologie der literarischen Beschreibung*, Stuttgart: Metzler.
- Michalsky, Tanja (2002): »Hic est mundi punctus et materia gloriae nostrae. Der Blick auf die Landschaft als Komplement ihrer kartographischen Eroberung«, in: Gisela Engel et al. (Hg.), *Das Geheimnis am Beginn der europäischen Mo-*

- derne, Frankfurt a.M.: Klostermann, S. 436–453, <https://doi.org/10.11588/artdok.00002955>.
- Michalsky, Tanja (2011): Projektion und Imagination. Die niederländische Landschaft der Frühen Neuzeit im Diskurs von Geographie und Malerei, München: Fink.
- Murphy, Dooley (2021): Through the Screen Door: Virtual Reality Experiences. Dissertation, Kopenhagen: Department of Communication, Faculty of Humanities, University of Copenhagen.
- Nunold, Beatrice (2006): »Landschaft als Immersionsraum und Sakralisierung der Landschaft«, in: IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft 3/2-1, S. 149–174, <https://doi.org/10.25969/mediarep/16695>.
- Partowi, Manischa (2026): »Orchestrating Expectations, or Technoromanticism in VR Art«, in: Dies./Annette Urban/Manuel van der Veen (Hg.), Virtual Reality Exhibited. Interfacing Games, Art and Everyday Life, Bielefeld: transcript, S. 261–284.
- Quagliati, Noemi (2025): »Sensing a Lagoon: Distance, Care, and Cormorants«, in: Lagoonscapes 5/1, S. 91–120, <https://doi.org/10.30687/LGSP/2785-2709/2025/01/004>.
- Reich, Julia/Urban, Annette/van der Veen, Manuel (2023): »Passthrough. Von Portalen, Durchblicken und Übergängen zwischen den (virtuellen) Welten«, in: Kunstforum International 290, S. 87–95.
- Reich, Julia/Urban, Annette (2025): »Virtuelles Re-Connecting – Well-being, Körper und Naturraum in VR-Kunstwerken«, in: Nina-Marie Schüchter et al. (Hg.), Zerstresst! Spannungen zwischen Ästhetischem und Politischem, Berlin: De Gruyter, S. 159–173, doi.org/10.1515/9783111337418-013.
- Rieger, Stefan (2022): Reduktion und Teilhabe. Kollaborationen in Mixed Societies, Berlin: Matthes & Seitz, <https://doi.org/10.46586/rub.252>.
- Ritter, Joachim (1974): »Landschaft. Zur Funktion des Ästhetischen in der modernen Gesellschaft«, in: Ders., Subjektivität. Sechs Aufsätze, Frankfurt a.M.: Bibliothek Suhrkamp, S. 141–190.
- Ryan, Marie-Laure (2004): »Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps«, in: Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien 31/6-1, S. 1–34, <https://doi.org/10.25969/mediarep/17635>.
- Sauerländer, Tina (Hg.) (2023): Ausst. Kat. Unleashed Utopias. Künstlerische Spekulationen über Gegenwart und Zukunft im Metaverse, Ausst. Kat. des VR Kunstpreises der DKB in Kooperation mit CAA Berlin, Haus am Lützowplatz Berlin, Berlin, S. 33–37. Online unter: https://vrkunst.dkb-stiftung.de/export/sites/vrkunst/dokumente/UU_katalog_DE_final.pdf (letzter Zugriff: 30.10.2025).
- Sauerländer, Tina (Hg.) (2021): Ausst. Kat. Resonanz der Realitäten, VR Kunstpreis der DKB in Kooperation mit CAA Berlin, Haus am Lützowplatz Berlin, Berlin, S. 48–53. Online unter: <https://vrkunst.dkb.de/export/sites/vrkunst/doku>

- mente/VR_Kunstpreis_Ausstellungskatalog_Websansicht_DS.pdf (letzter Zugriff: 31.10.2025).
- Schönhagen, Astrid Silvia (2013): »Bildräume des Wissens – Bildräume des Reisens«, in: *archimaera* 5, S. 51–71, <https://doi.org/10.60857/archimaera.5.51-71>.
- Simmel, Georg (2001 [1913]): »Philosophie der Landschaft«, in: Ders., *Gesamtausgabe* in 24 Bänden. Hg. von Angela Rammstedt, Otthein Rammstedt, Rüdiger Kramme, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 471–482.
- Somai, Antonio (2023): »Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture«, in: *Grey Room* 93, S. 74–115.
- Stewart, Susan (1993): *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham [u.a.]: Duke Univ. Press.
- Stoschek Foundation (Hg.) (2024): *Ausst. Kat. Worldbuilding. Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter*, Julia Stoschek Collection, Düsseldorf/Berlin: Hatje Cantz.
- Ströbele, Ursula (2023): »Augmented Species. Digitale Ökofiktionen als Strategie künstlerischen Engagements«, in: *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 86/2, S. 253–271.
- Termeer, Marcus (2011): »Isolationen. Von lieblichen Orten und Habitatsinseln, oder: der locus conclusus als Paradigma gesellschaftlicher Naturbeziehungen«, in: Anna E. Wilkens/Patrick Ramponi/Helge Wendt (Hg.), *Inseln und Archipele. Kulturelle Figuren des Insularen zwischen Isolation und Entgrenzung*, Bielefeld: transcript, S. 209–224, <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839412428.209>.
- Urban, Annette (2025): »Über Portale, Sphären und andere eigensinnige Objekte als Weltbezüge im künstlerischen Worldbuilding mit Mixed Realities«, in: Patrizia Breil/Alisa Kronberger (Hg.), *Eigensinnige Objekte. Virtuelle Möglichkeitsräume zwischen Aufforderung und Entzug*, Bielefeld: transcript, S. 101–141, <https://doi.org/10.14361/9783839474341-013>.
- van der Veen, Manuel (2026): »The Area of the Virtual. About the Collision of Spatial Perception and Spatial Projection in VR«, in: Manischa Partowi/Annette Urban/Ders. (Hg.), *Virtual Reality Exhibited. Interfacing Art, Games and Everyday Life*, Bielefeld: transcript, S. 105–130.
- Wilkens, Anna E./Ramponi, Patrick/Wendt, Helge (2014): »Vorwort«, in: Dies. (Hg.), *Inseln und Archipele. Kulturelle Figuren des Insularen zwischen Isolation und Entgrenzung*, Bielefeld: transcript, S. 209–224, <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839412428.209>.
- Williams, Jessica L./Langley, Susannah/Borda, Ann (2021): »Virtual Nature, Inner Forest: Prospects for Immersive Virtual Nature Art and Well-being«, in: *Virtual Creativity* 11/1, S. 125–146.
- Williams, Stewart (2012): »Virtually Impossible: Deleuze and Derrida on the Political Problem of Islands (and Island Studies)«, in: *Island Studies Journal* 7/2, S. 215–235, <https://doi.org/10.24043/isj.269>.

Wittmann, Kevin Rodríguez (2025): Mapping Insularity. A Visual History of Islands in Medieval and early Modern Worlds, Leiden/Boston: Brill.

Zenkert, Astrid (2019): »Der Raum ist die Geschichte. Virtual Reality und der Garten der Empfindsamkeit«, in: Felix Lenz/Christine Schramm (Hg.), Von der Idee zum Medium. Resonanzfelder zwischen Aufklärung und Gegenwart, Leiden: Brill/Fink, https://doi.org/10.30965/9783846763759_005.

Abbildungsnachweise

Abb. 1: Quelle: <https://artsandculture.google.com/asset/6gGkgMwPyiEqUQ>

Abb. 2: Online-Sammlung Museum Plantin Moretus, Foto: Michel Wuyts und Bart Huysmans

Abb. 3a&b: © Lauren Moffatt, Foto: J. Pegman

Abb. 4a&b: © Lauren Moffatt

Abb. 5a-d: © Lauren Moffatt

Abb. 6: © Patrica Detmering, radiancev.co

Abb. 7: © Patricia Detmering, Foto: J. Pegman

Abb. 9a&b: a) © Patricia Detmering, radiancev.co; b) © Patricia Detmering

Abb. 8a-c: © Patricia Detmering

Abb. 10a-d & 11: © Jakob Kudsk Steensen