

Trennwände zwischen Kunst und Landschaft

Skizze eines Faltschirmparadigmas vom Byōbu zum Bildschirm

Manuel van der Veen

Virtualität ist kein ausschließlich neues und kein auf digitale Technik beschränktes Phänomen. Virtualität kann so Verschiedenes wie die losgelöste logische Struktur von ihrem materiellen Substrat,¹ einen Möglichkeitsraum² oder auch das bedeuten, was jenseits des Möglichen³ liegt. In Bezug auf virtuelle Landschaften wäre demzufolge nach ihren Strukturen zu fragen, nach den eröffneten Erfahrungsmodalitäten oder nach ihrem künstlerischen Potenzial. Die durch Virtualität erzeugten Landschaftseffekte in der Gegenwartskunst lassen sich jedoch kaum in einer Kontinuität zwischen dem klassischen Landschaftsgemälde und aktuellen Screenkonstellationen entfalten. Obwohl heutige Screens weiterhin meist im rechteckigen Format auftreten, weisen sie entscheidende Verschiebungen auf. Schließlich werden mittels Trackingverfahren die Körper der Betrachtenden stärker involviert, ganze Landschaften aus Screens, die 3D-Modelle und LiDAR-Scans zeigen, sind begehbar, während KIs Pflanzen in Echtzeit generieren und Virtual Realities die Nutzer*innen mit Screenpanoramen umgeben. Ein Hinweis, der diesen Text anleitet, ist somit, dass neuere Techniken verbunden mit Screens verstärkt Körper-, Raum- und Echtzeitbezüge aufweisen, die zwar der Erfahrung von Landschaft entgegenkommen, aber nicht gängigen Kriterien für deren Darstellung in der westeuropäischen Kunst entsprechen.

-
- 1 Vgl. Jens Schröter (2009): »Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffery Shaw«, in: Manfred Bogen/Roland Kuck/Jens Schröter (Hg.), *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript, S. 25–35, hier: 25f.
 - 2 Vgl. Clara Völker (2014): *Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität*, Bielefeld: transcript, S. 9.
 - 3 Vgl. Jean-Luc Nancy (2019): *Wozu braucht man Kunst?*, Köln: Verlag der Buchhandlung Walter und Franz König, S. 17.

Kunst und Landschaft wurden darin dennoch dicht aneinander angenähert. So heißt es, dass die Landschaft erst durch die Malerei gewonnen,⁴ bzw. »zunächst in Zusammenhang mit der Malerei erwähnt (gedacht) wurde«, sogar bis zu einem Punkt, der zur »Gleichsetzung von Malerei und Landschaft in Europa«⁵ führt. Wie genau kann diese Gleichsetzung von Malerei und Landschaft verstanden werden? »Fragen Sie nicht mehr, wie man eine Landschaft sieht, das ist die Frage eines verwöhnten Kindes, das nie gearbeitet hat; versuchen Sie herauszufinden, wie der Gärtner sie gezeichnet hat [...]«⁶. Für Michel Serres ist die Landschaft oder *paysage* verbunden mit der *page*, der *pagus* ist auch eine »*pagina*, jene, die ich heute morgen in regelmäßigen Furchen bearbeite, mit dem Pflug meines Stiftes, die kleine Tranche, auf der die Existenz dessen, der da schreibt, sich festmacht, einpflanzt oder niederläßt«⁷. Hier ist die Landschaft ein rechteckiger Acker in den Linien eingegraben werden wie Zeilen auf einem beschriebenen Blatt Papier. Das heißt, die Landschaft hat einen direkten Bezug zu einem (Zeichen-)Träger.

Der rechteckige, weiße Leinwandträger mit Keilrahmen steht demnach in engem Zusammenhang mit der hegemonialen Vorstellung einer begrenzten, beherrsch- und bebaubaren Landschaft, in die sich die Existenz derer einschreibt, die sich darauf niederlassen. Die Begrenzung erst macht die Natur zur Landschaft und das Stück Land zum Besitz, während die weiße Leinwand dafür steht, dass dieses Stück Land nun der freien Gestaltung der Besitzenden anheim gegeben ist. Eigenschaften wie Distanz und Kontemplation, Rahmung und Abgrenzung, Stasis und Kontrolle sind somit Merkmale, die Wechselwirkungen zwischen dem klassischen Bildträger (einer rechteckigen, flachen, weißen Leinwand) und der Vorstellung von Landschaft erkennen lassen. Die Aussicht wird zur Ansicht und der Abschnitt zu einem Ausschnitt. Folgt man dieser Überlegung, die von einer Gleichsetzung der Malerei mit der Landschaft, bzw. dem Bildträger mit einem Stück Land hervorgeht, dann stellt sich die Frage, ob verschiedene Bildträgerkonzepte auch zu unterschiedlichen Landschaftskonzepten führen können.

Der klassische Bildschirm im rechteckigen, horizontalen Format scheint die mit der klassischen Leinwand/Landschaft verbundenen Kriterien, Strategien und Funktionen fortzuführen, wie sie auch in kontinuierlichen Genealogien zwischen dem Malereigrund und Computerbildschirm von Lev Manovich oder Anne Friedberg be-

-
- 4 Vgl. Georg Simmel (2008): *Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp. Siehe dort im Besonderen das Kapitel »Philosophie der Landschaft« und S. 44.
 - 5 François Jullien (2016): *Von Landschaft leben oder Das Ungedachte der Vernunft*, Berlin: Matthes & Seitz, S. 15f.
 - 6 Michel Serres (1993): *Die fünf Sinne. Eine Philosophie der Gemenge und Gemische*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 318.
 - 7 Ebd.

kräftigt werden.⁸ Wird diese einseitige Entwicklungsgeschichte jedoch aufgebrochen und die Archäologie des Screens auf seine pluralen historischen Bezüge hin geöffnet, ergeben sich – so die hier verfolgte These – Funktionen und Erfahrungsmodalitäten, die sowohl von der fatalen »Außenständigkeit des Beobachters«⁹ abrücken als auch neuere virtuelle Landschaftskonzepte mit traditionellen engführen.

Erkki Huhtamo hat die Relevanz der pluralen historischen Bezüge betont, um gleich ein neues Forschungsfeld mit Namen »Screenology« auszuruhen: »The focus should not be only on screens as designed artifacts, but also on their uses, their intermedial relations with other cultural forms and on the discourses that have enveloped them in different times and places.«¹⁰ Davon ausgehend wird im Folgenden gefragt werden wie verschiedene Landschaftskonzepte mit verschiedenen Bildträgern bzw. Bildschirmen assoziiert werden können, die jeweils eigene Rezeptionsbedingungen und Gebrauchsformen mit sich führen. Huhtamo eröffnet an einer Stelle seiner Screenology den Bezug zwischen Faltschirmen und späteren »media screens«¹¹. Faltschirme, Paravents oder Stellwände lassen mit ihren Höhen und Tiefen und der horizontalen Ausrichtung Konzepte hervortreten, die auch für aktuelle Landschaften auf Screens entscheidend sind. So hatten Helga Lutz und Bernhard Siegert in ihrem Text zu den *Mixed Zones* Faltschirme betrachtet, und zwar unter dem Aspekt der Klappeffekte. Sie konnten zeigen wie diese »heterogene Welten miteinander verbinden und damit Räume als ›mixed zones‹ in Kraft setzen, als Zonen vermischter Realitäten.«¹² Diese Eigenschaften klingen »digital«, was weniger daran liegt, dass die Autor*innen gegenwärtige Vokabeln auf historische Objekte anwenden, als daran, dass Virtualität kein rein digitales Phänomen ist.

Diesen Hinweisen folgend ist der Bildträger, der hier als Bezugspunkt für aktuelle Screenkonstellationen vorgeschlagen wird, eben jener Faltschirm. Ein Bildträger, der aktuell Aufmerksamkeit auf sich zieht,¹³ weit verbreitet Interesse weckt und eine lange Tradition in der chinesischen und japanischen Landschaftsdarstellung besitzt. So weist auch François Jullien auf die Frage hin, warum die westeu-

8 Vgl. Anne Friedberg (2006): *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MA/ London: MIT Press; Lev Manovich (2001): *The Language of New Media*, Cambridge, MA/ London, S. 95ff.

9 F. Jullien: *Von Landschaft leben*, S. 26.

10 Erkki Huhtamo (2006 [2004]): »Elements of Screenology. Toward an Archaeology of the Screens«, in: *Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 6/2, S. 31–64, hier: S. 32.

11 Ebd., S. 42.

12 Helga Lutz/Bernhard Siegert (2016): »In der Mixed Zone. Klapp- und Faltbare Bildobjekte als Operatoren hybrider Realitäten«, in: David Ganz/Marius Rimmel (Hg.), *Klappeffekte. Faltbare Bildträger in der Vormoderne*, Berlin: Reimer Verlag, S. 109–138, hier: S. 111.

13 Siehe dazu die Ausstellung in der Fondazione Prada in Mailand mit dem Titel *Paraventi. Folding Screens from the 17th to the 21st Century* in 2023.

ropäische Landschaftsmalerei ein so junges Konzept ist, während die Landschaft als Phänomen der Malerei in der chinesischen Kunst ca. 1000 Jahre früher entstanden ist.¹⁴ Im Folgenden wird zwischen die Relation von Kunst und Landschaft das Bildträgerkonzept des Faltschirms gesetzt. Es geht dabei nicht darum, die Funktionen des Faltschirms festzulegen oder zu zeigen, dass Künstler*innen der Gegenwart sich diesen als direktes Vorbild nehmen. Vielmehr soll gezeigt werden, wie aus Beschreibungen und Analysen des Faltschirms zu verschiedenen Zeiten und an unterschiedlichen Orten Strukturen, Erfahrungsmodalitäten und Möglichkeiten abgeleitet werden können, die für eine Interpretation gegenwärtiger virtueller Landschaften auf Screens hilfreich sind. Schließlich sah bereits die Philosophin Christine Buci-Glucksmann in *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel* nicht nur eine prädigitale Verbindung zwischen Zen und dem Virtuellen, sondern genau in eben jenen Stellschirmen eine Präfiguration der Interfaces elektronischer Medien.¹⁵ Sie bezeichnete diese im Rückgriff auf Alois Riegl nämlich als »haptische Fläche«, die heute im Zuge der »touchable« Screens und körperlich begehbbaren Bilder erneuerte Bezüge eröffnet.

Im ersten Abschnitt werden daher über Cao Feis künstlerische Genealogie vom Faltschirm zum gegenwärtigen Screen verschiedene Aspekte des Faltschirms benannt, die sich bis in digitale Kontexte hinein verlängern. Im zweiten zentralen Abschnitt dieses Aufsatzes werden daraufhin drei zeitgenössische Werke von Daniel Hengst, Hito Steyerl und Pierre Huyghe untersucht, die zwar nicht direkt auf Faltschirme referieren, aber Logiken des Faltschirms wiederholen und als Virtualität produktiv machen: das sind die Tätigkeit des Durchlaufens einer Landschaft, der Bildschirm als Trennwand, um gleichzeitig Bereiche zu verbergen und andere zugleich sichtbar zu machen, sowie Grenzüberschreitungen zwischen Bildinhalt und Landschaft aufgrund der Mobilität des Schirms.

1. Autobiografie des Screens vom Falt- zum Bildschirm

Den Faltschirm heranzuziehen, um neueste Technologien wie KI, LiDAR-Scans und VR wie auch damit verbundene Screenkonstellationen der Gegenwartskunst zu analysieren, rührt bereits daher, dass die Faltung eine entscheidende Differenz zum flachen Bildträger der westeuropäischen Landschaftsdarstellung einbringt. Denn

14 F. Jullien: Von Landschaft leben, S. 10.

15 Vera Wolff (2022): »Der chinesische Maler arbeitet nicht. François Jullien und die Rezeption der ostasiatischen Kunst«, in: Kristin Marek/Carolyn Meister (Hg.), *Berührung. Taktilen in Kunst und Theorie*, Leiden: Brill/Fink, S. 176–205, hier: 188f. und Christine Buci-Glucksmann (2001): *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris: Galilée, S. 103.

die Faltung des Schirms erzeugt nicht nur Resonanzen mit dem gegenwärtig wiedererstarbten Interesse am 3D, sondern markiert auch eine räumliche Struktur, die gleichzeitig die Fläche in den Raum verschiebt und die Körper der Betrachtenden aktiviert. Der Bildträger des Faltschirms ist im Gegensatz zur klassischen Leinwand durch die Faltung sogar selbst eine Art Landschaft mit Höhen und Tiefen. Über diese konzeptuellen Verbindungen hinaus, weist Cao Fei mit ihrer Arbeit *Screen Autobiography* (Milan) von 2023 und anhand aktueller faltbarer Screens auf direkte Übergänge zum traditionellen Faltschirm hin, um eine virtuelle Landschaft zu erzeugen (Abb. 1).

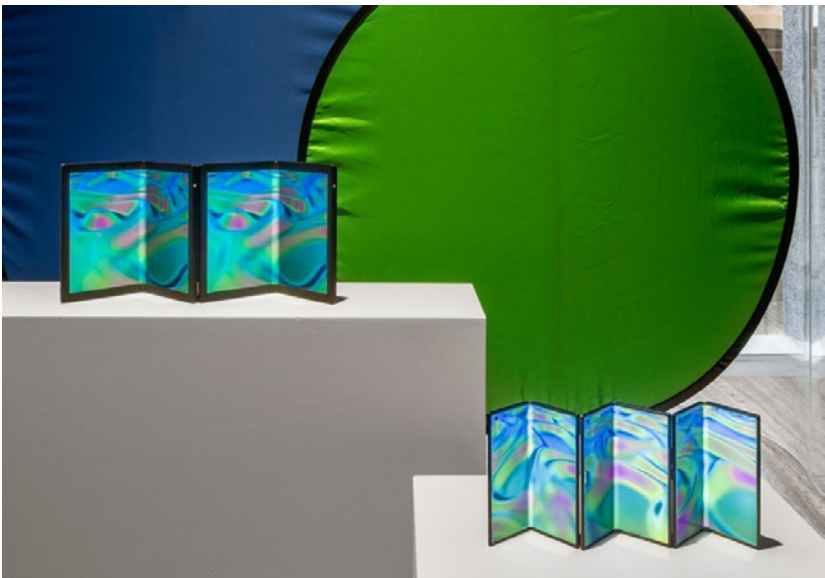


Abb. 1: Cao Fei, *Screen Autobiography* (Milan), 2023, *Ausstellungsansicht* »Paraventi: Folding Screens from the 17th to 21st Centuries«, Fondazione Prada, Mailand

In ihrer Arbeit platziert die Künstlerin handelsübliche faltbare Smartphones und Tablets auf Podesten hinter denen wiederum faltbare Green- und Blue-Screens aufgestellt wurden, die in Grün und Blau bereits eine eigene abstrakte Landschaftszone eröffnen. Somit sind zugleich zwei digitale, faltbare Screentechnologien angesprochen, die Rückkopplungen zur historischen Technik des Faltschirms erzeugen. Während die faltbaren Green- und Bluescreens dazu genutzt werden können, in Echtzeit beliebige Hintergründe für Personen in Online-Besprechungen zu »projizieren« und deren Faltbarkeit der Mobilität solcher Anwendungen dient,

ermöglichen faltbare Smartphones und Tablets als handliche Formate eine größtmögliche Screenoberfläche. Auf dieser Screenoberfläche wabert in der Installation von Cao Fei eine virtuelle Landschaftsmasse zwischen sanftem Wellengang und Screensaver.

Anhand dieser Arbeit lassen sich sowohl Aspekte herausfiltern, die für den traditionellen Bildträger ausschlaggebend sind als auch Resonanzen mit aktuellen Screenkonstellationen aufzeigen. Aufgrund der direkten Bezugnahme auf historische Faltschirme, decken sich einige Überlegungen der Künstlerin mit klassischen Texten zu diesem Bildträger. Die wohl bedeutendste Studie zu Faltschirmen stammt von Wu Hung mit dem Titel *The Double Screen* und ist auf die Räumlichkeit der Screens konzentriert. Er beginnt die Studie mit einer Frage: »[W]hat is a (traditional Chinese) painting?«¹⁶ Unter der Prämisse, die häufig vernachlässigte physische Form von Malerei miteinzubeziehen, lautet seine Antwort: ein Faltschirm. Der Faltschirm markiert demnach eine spezifische Form der Malerei und es soll gefragt werden, wie sich diese Spezifik einerseits mit digitalen Eigenschaften und andererseits mit Landschaften verbinden lässt. Aus Wu Hungs Überlegungen lassen sich zuerst folgende grundlegende Merkmale herausarbeiten:

Erstens, Faltschirme sind in Verschränkung mit ihrer Umgebung zu betrachten: »The screen [...] frames internal and/or external signs«¹⁷. Der Faltschirm ist nicht nur eine Rahmung für den Bildinhalt, sondern ebenfalls für Personen, die sich davor inszenieren und diesen als »Hintergrund« nutzen, wie auch für Objekte im umgebenden Raum. Eine Funktion, die in Cao Feis *Screen Autobiography (Milan)* die faltbaren Green- und Bluescreens erfüllen, schließlich rahmen sie als Hintergrund die Tablets und Smartphones und versetzen sie so in einen unwirklichen Raum. Ohne Bildinhalt ist die alltägliche Verwendungsform der Blue- und Greenscreens hervorgehoben, die dazu genutzt werden via Chroma Keying alle möglichen Hintergründe für Personen in bspw. Zoomräumen einzublenden. Sie zeigen, wie Faltschirme in Abhängigkeit von Körpern und Objekten wahrgenommen werden können.

Zweitens hebt Wu Hung hervor, dass Faltschirme eben Raum unterteilen.¹⁸ Da diese Bildträger mitten im Raum stehen, eröffnen sie gleichermaßen einen Raum davor, wie sie einen dahinter abschirmen. Faltschirme stellen nicht nur Bildräume dar und sind aufgrund der Faltung selbst räumlich, sondern sie werden auch in Räumen platziert, welche sie dadurch strukturieren. Sie sind Raumteiler und eröffnen Positionen, denen eine Bedeutung zugeschrieben ist. Man denke bspw. daran, dass manche Faltschirme dazu genutzt wurden, um sich dahinter umzuziehen. Dadurch erzeugt der Screen einen privaten Raum, in dem Intimität abgeschirmt wird – wie

16 Wu Hung (1996): *The Double Screen. Medium and Representation in Chinese Painting*, Chicago: The University of Chicago Press, S. 9.

17 Ebd., S. 12.

18 Ebd., S. 10.

im Fall des Greenscreens, der das private Zimmer projektiv mit einer virtuellen Szene überlagert.

Führt man beide Merkmale zusammen, heißt das, ein zentrales Element dieser Bildträger ist, dass sie sowohl trennen als auch verbinden können. Sie trennen räumliche Bereiche voneinander ab und greifen zugleich auf den Raum außerhalb aus. Cao Fei unterteilt mittels des Green- und Bluescreens den Ausstellungsraum, während diese die kleine Screenkonstellation davor rahmen. Dass sie hier gleich mehrere Screens vor- und nebeneinanderreihet rührt unter anderem daher, dass Faltschirme per se Bezüge zu anderen Bildern und Objekten im Raum ermöglichen. Eine der bekanntesten Formen des Faltschirms, die japanischen Byōbu 屏風, treten unter anderem in Paaren auf. Die Lücke zwischen den beiden Schirmen kann als konstitutiv betrachtet werden, denn nicht nur wird ein Bild durch den Schirm in sechs Fragmente zerlegt, sondern auch die beiden Schirme gehen über die Lücke eine Beziehung ein. Elise Grilli argumentiert hier für ein an das Yin und Yang angelehntes Spannungsverhältnis, wenn auf dem rechten Schirm kräftigere Kompositionen stattfinden und auf dem linken ruhigere.¹⁹ Unabhängig von einer klaren Zuschreibung, was auf welcher Seite wie dargestellt werden soll – die auch Grilli nicht vornimmt –, wird deutlich, dass die Trennung der Schirme einen Unterschied macht und Bezüge über den Rahmen der Bilder hinaus stattfinden können.

Auf einem Faltschirm von Maruyama Ōkyo aus der Edo-Zeit (1603 bis 1868) mit dem Titel *Bambus in Wind und Regen* (Abb. 2) ist ein Bambuswald zusammen mit natürlichen Kräften zu sehen, die auf ihn einwirken. Rechts neigen sich Bambusse unter dem Gewicht des Regens, wodurch die Halme Diagonalen und Rundungen bilden, die sich über mehrere Paneele ausbreiten. Links dagegen reiht sich eine Vielzahl an Bambussen geradlinig und dicht nebeneinander, während sie nur leicht vom Wind gebogen werden. Die bildräumliche Ausdehnung wirkt rechts dynamisch und schwer, die linke Komposition dagegen aufgrund der parallelen Staffelung ruhiger. Weiterhin werden die beiden beinahe leeren Paneele im Zentrum zueinander hin geöffnet, während die beiden äußeren einen Übergang andeuten, da sie sich wie ein Echo wiederholen. Bereits das Auftreten der Bildschirme in Paaren weicht das Prinzip der Einheit auf und die Multiperspektive wird aufgrund der Faltung der Einansichtigkeit vorgezogen. Die Lücke zwischen den beiden Schirmen ermöglicht zudem einen Sprung, der sowohl trennt als auch verbindet. Obwohl die gesamte Szenerie wie *ein* Wald wirkt, deuten die unterschiedlichen Wetterbedingungen darauf hin, dass es sich um denselben Wald handelt, der zu unterschiedlichen Zeitpunkten dargestellt ist. Letztlich ist auch die räumliche Struktur entscheidend, die Dreidimensionalität dieser Faltung. Durch die Strichstärke der einzelnen Halme suggeriert die Darstellung der Bambusse verschiedene Tiefenebenen, die im Nebel zurückweichen. Eine Staffelung, die durch die gefalteten Paneele zusätzlich verstärkt

19 Vgl. Elise Grilli (1970): *The Art of Japanese Screen*, New York: Weatherhill, S. 142.

wird, wenn die ausklingende Strichstärke auf einem nach hinten geneigtem Paneel genutzt wird.



Abb. 2: Maruyama Ōkyo, *Bambus in Wind und Regen*, 1776, Paar aus Faltschirmen mit sechs Paneelen, Tuschemalerei auf Papier, jeweils 160,5 × 354,0 cm (Abbildung zeigt ein 3D-Modell des Autors)

Nun lässt sich auch leichter nachvollziehen, wieso Cao Feis *Screen Autobiography* (Milan) gleich sechs verschiedene aktuelle Screens zueinander in Beziehung setzt, die gar nicht physisch zusammenhängen. Schließlich erzeugen die Screens *eine* abstrakte Landschaft aus blauem Himmel, grüner Wiese und angrenzendem Gewässer. Wobei die Lücke zwischen den einzelnen Tablets und Smartphones offensichtlich ist, und die Frage aufkommt, wie sich die wabernde Animation von einem auf den anderen Screen überträgt. Die trennende und verbindende Funktion der Screens, die auch bei historischen Exemplaren eine Rolle spielt, wird somit auf die Grenzen aktueller Konnektivität erweitert. So stellt die Künstlerin ihre Arbeit über den traditionellen Faltschirm als Sinnieren über gegenwärtige Grenzen vor: »between the private and the public, the tangible and the digital, the real and the virtual, control and management, and more.«²⁰ Wenn Wu Hung für den Faltschirm konstatiert, dass dieser mehr struktural und strukturierend als repräsentational und repräsentierend ist, dann lässt sich im Weiteren fragen, wie die von Cao Fei benannten Grenzen in Landschaften der Gegenwartskunst durch Screenkonstellationen strukturiert werden. Eine Frage, die anhand von drei Kunstwerken tiefergehend verfolgt wird, um zum einen Raumerkundungen in virtuellen Landschaften anzustellen und zum anderen zusätzliche Aspekte des Faltschirmparadigmas hervorzuheben.

20 Cao Fei in Conversation with Nicholas Cullinan (2023), in: Nicholas Cullinan (Hg.), Ausst. Kat. Paraventi. *Folding Screens from the 17th to 21st Centuries*, Mailand: Fondazione Prada, S. 263–266, hier: S. 266.

2. Drei Faltschirme: stehen/gehen, privat/öffentlich, außen/innen

Die Begriffe, die Wu Hung zufolge für den Stellschirm verwendet werden, lauten *ping* 屏 und *zhang* 障, die beide abschirmen bzw. »to shield« bedeuten.²¹ Es werden folglich Blicke und Bereiche abgeschirmt, sodass die Sichtbarmachung von etwas – einem Bild, einem Körper, einem Objekt – mit der Funktion des Verbergens und des Entziehens von etwas gemeinsam auftritt. Das Verhältnis von zeigen und verbergen findet weiterhin bereits auf der sichtbaren Vorderseite statt: »as screens would be viewed from many seating positions, not everyone saw the same thing, owing to parts hidden within the concavities. Compositions had to be spatially loose to allow for this.«²² Für die Landschaft ist diese Eigenschaft von besonderem Interesse, da so verschiedene Positionen im Raum erzeugt, eine Bewegung dazwischen provoziert, Wechselwirkungen mit der Umgebung entfaltet und verschiedene Grenzen errichtet werden, die im Folgenden an Werken der Gegenwartskunst genauer zu beleuchten sind. Betrachtet werden dafür *Nastien & Tropism* von Daniel Hengst, Hito Steyerls *This is the Future/Power Plants* und *Variants* von Pierre Huyghe. In allen Werken erscheint der Screen zugleich als Trennwand und als verbindendes Element. Eine Struktur, die sowohl für eine Screenology²³ von Relevanz ist wie sie ebenfalls gegenwärtige Analysen von Virtualität prägt, die überkommene Dichotomien wie digital/analog oder real/virtuell hinter sich lassen.²⁴

2.1 Virtuelle Landschaften durchlaufen (Daniel Hengst, *Nastien & Tropism*, 2022)

Die verschiedenen durch Faltschirme eröffneten Positionen schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern können vielmehr nacheinander durchlaufen werden. Und es ist diese Eigenschaft des Durchlaufens, die aktuelle Techniken, Landschaften und Faltschirme dicht aneinanderrückt. Im Zuge von Verfahren des Laserscanning, der Fotogrammetrie, von Computerspielen und den räumlichen Bildern der Virtual Reality scheint sich die Rekonstruktion sowie Darstellung von Landschaften aufzudrängen. Man könnte sagen, gerade weil deren Erzeugnisse dreidimensional sind

21 Vgl. Wu H.: *The Double Screen*, S. 10.

22 Timon Screech (2012): *Obtaining Images. Art, Production, and Display in Edo Japan*, Honolulu: University of Hawai'i Press, S. 73.

23 »Huge varieties of deco-rated ›fire screens‹ were produced to guard humans from heat or light or gaze; an interplay between hiding and revealing came about as display screens gradually developed.« Siehe dazu Erkki Huhtamo (2012): »Screen Tests. Why Do We Need an Archaeology of the Screen?«, in: *Cinema Journal* 51/2, S. 144–148, hier: S. 145.

24 Stefan Rieger/Armin Schäfer/Anna Tuschling (2021): »Virtuelle Lebenswelten. Zur Einführung«, in: Dies. (Hg.), *Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte*, Berlin: De Gruyter, S. 1–10, hier: S. 3.

und die Wiedergabemedien ein Durchlaufen für die Betrachtenden ermöglichen, werden virtuelle Landschaften erzeugt. Für hier von Interesse ist damit zusammenhängend, wie dieser Umstand Rückkopplungen mit Screenkonstellationen bedingt, die das Durchlaufen von Landschaft in den Ausstellungsraum übersetzen, wie es bereits mit dem Faltschirm analysiert wurde:

By its very nature, the [folding] screen offers itself to the viewer according to a visual path that the artist has integrated in advance into the overall composition. [...] Hence, in the perception of the image, the observer plays a role that becomes all the more active as changes in position alter what is perceived. The viewer is at the center of the plastic arrangement and vivifies it through mobility.²⁵

Spätestens seit der Installationskunst mit ihren Anfängen in den 1920er und ihrer Etablierung in den späten 1970er Jahren ist es für Betrachtende üblich nicht mehr stillzustehen, sondern sich durch diese zu bewegen.²⁶ Ein Umstand, der ebenfalls für die Screenkonstellationen aus Tradition und Gegenwart gilt und dadurch Rückkopplungen zur Landschaft erzeugt.

In Daniel Hengsts *Nastien & Tropism* von 2022 wird explizit eine Trennwand auf einem Screen angebracht, um die Betrachtenden zur körperlichen Bewegung aufzufordern. In dieser Arbeit ist also die Bewegung aufgrund einer Logik des Faltschirms zentral. Einmal geht es um die durch die Trennwand erzeugte Bewegung der Betrachtenden und einmal um eine Bewegung der Pflanzen, die auf den Monitoren dargestellt wird. Im Besonderen, da sich die Bewegungen auf den verschiedenen Seiten der Trennwand unterscheiden und bereits vom Titel *Nastien & Tropism* abzuleiten sind: »Während sich der erste Begriff auf reversible, kurzfristige Reaktionen auf äußere Einflüsse bezieht (z. B. das Öffnen und Schließen der Blüte im Laufe des Tages), bezeichnet der zweite Begriff vor allem Bewegungen, die dauerhaft in den Körper der Pflanze eingeschrieben sind (z. B. Wurzelwachstum).«²⁷ Für das künstliche Wachstum nutzt Daniel Hengst generative Algorithmen, die dafür sorgen, dass keine Pflanze auf dieselbe Weise wächst. Für den vorliegenden Kontext ist weiterhin festzuhalten, dass die pflanzliche Veränderung in der Zeit mittels unterschiedlicher Geschwindigkeiten Rückkopplungen zur veränderten Wahrnehmung des Bildes durch die sukzessive Verschiebung der Betrachtendenstandpunkte erzeugt.

Auf der einen Seite des Schirms sind wachsende Pflanzen, sich öffnende Blüten und austreibende Wurzeln zu sehen und auf der anderen Seite die feuchte und sich

25 Claire-Akiko Brisset/Torahiko Terada (2021): »Foreword«, in: Dies. (Hg.), *Japanese Screens. Through a Break in the Clouds*, unter der Leitung v. Anne-Marie Christin, New York: Abbeville Press Publishers, S. 9.

26 Vgl. Claire Bishop: *Installation Art. A Critical History*, London: Tate Publishing, S. 8.

27 Daniel Hengst (2022): »Nastien & Tropism«, in: danielhengst.de. Online unter: <https://danielhengst.de/nastien-tropismen> (letzter Zugriff: 04.11.2025).

langsam ausbreitende Masse des Torfs, die durch Anhäufung von teilweise verroteter Vegetation entsteht. Die Screens hängen an der Wand oder liegen auf dem Boden, um den Betrachtenden verschiedene Haltungen abzuverlangen, die neben dem bloßen Laufen auch das Bücken, sich Drehen und Hinknien erfordern. »[E]ine sich über Bewegung und damit Zeitlichkeit entfaltende mehrschichtige Räumlichkeit«²⁸ wie sie der Faltschirm bedingen kann, trifft in *Nastien & Tropism* auf eine sich über Bewegung und Räumlichkeit entfaltende mehrschichtige Zeitlichkeit des durch generative Algorithmen erzeugten Pflanzenwachstums.

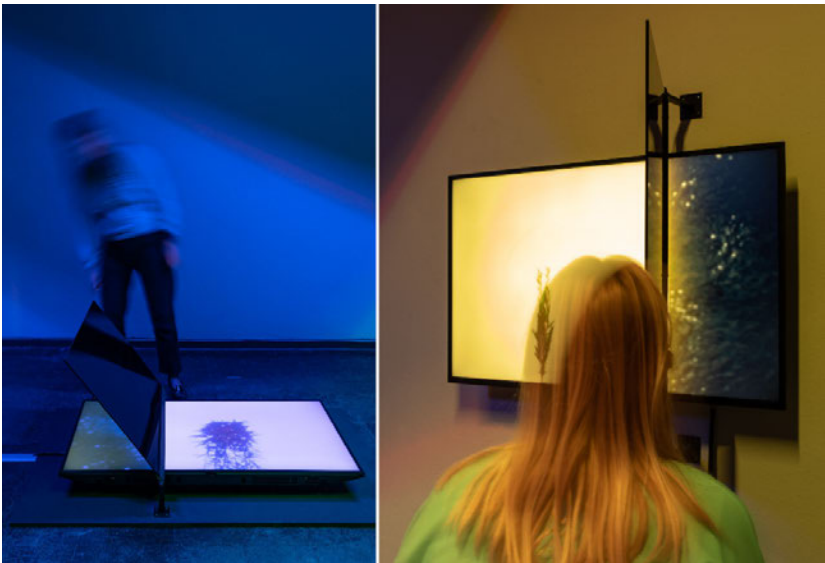


Abb. 3: Daniel Hengst, *Nastien & Tropism*, 2022, generative XR, Licht- und Soundinstallation, Web-App

Die Perspektive, die Daniel Hengst über die Trennwände herausfordert, benennt er auch als »reversed interaction«²⁹. Während es bei der computerbildlichen Interaktion den Betrachtenden möglich ist, über Eingabegeräte den Bildinhalt zu steuern – bspw. die Bewegungen einer Figur –, werden in *Nastien & Tropism* die Bewegungen der Betrachtenden mittels des Bildträgers gesteuert. Die Schrägstellung der Screens

28 Jaqueline Berndt (2007): »Kunsthistorisch entfaltet. Japanische Stellschirme als ›Tableau‹«, in: Barbara Lange (Hg.), *Visualisierte Körperkonzepte*, Berlin: Georg Reimer Verlag, S. 49–66, hier: S. 50.

29 D. Hengst: *Nastien & Tropism*.

ist für den Faltschirm genuin, daher spricht Anne-Marie Christin von einem »oblique space«, einem schrägen Raum:

The prospective observational route has been integrated in advance into its structure, and the screen derives its necessity not only from what it denotes by its frontal view but also from the oblique emergence of its motifs, which are as elusive and intangible as nature; or, deriving its meaning from nature.³⁰

Ist ein traditioneller Faltschirm wie *Bambus in Wind und Regen* (Abb. 2) einmal aufgestellt, befinden sich alle Paneele in schräger Position den Betrachtenden gegenüber, wobei in der Regel immer drei Paneele (bzw. sechs bei Paarschirmen) parallel zueinanderstehen. Es ergeben sich zur frontalen Gesamtschau folglich zwei seitliche oder eben schräge Perspektiven von links und rechts. Diese offerieren tatsächlich einen neuen Bildinhalt, insofern jeweils nur noch die Hälfte der Paneele zu sehen sind, die eigene Übergänge bilden. Das Bild wird durch die schräge Perspektive zerstückelt, wobei es durch die Bewegung von einer Seite zur anderen sukzessive neu zusammengesetzt wird.

Die Logik, dass sich Teile des Bildes gegenseitig verbergen, wodurch andere entdeckt werden, ist ebenso für das Faltschirmparadigma relevant wie für Daniel Hengsts Installation. Im Besonderen, da die schräge Perspektive eine Ansicht ermöglicht, die auf den ersten Blick in der Installation gar nicht sichtbar war. So spricht Christin auch von einer »sort of phantom revelation that is equally irrefutable and unexpected«³¹. Diese räumliche Konfiguration betrifft in *Nastien & Tropism* zugleich die zeitliche Ebene des künstlichen Wachstums. Während die schräge Perspektive des traditionellen Bildträgers Faltschirm das Bild räumlich komprimiert – wie auch die räumliche Verkürzung Objekte komprimiert –, ist in den Bildern von Daniel Hengst die schräge Perspektive aufgrund der generativen Algorithmen mit einer zeitlichen Raffung verbunden. So wie sich die Betrachtenden durch körperliche Bewegung dem Bildträger anpassen, so kommt die sehr langsame Zeit des Wachstums der zeitlichen Perspektive der Betrachtenden entgegen.

Zeitrafferfilme wie *Das Blumenwunder* (1926), die das Wachstum von Pflanzen zeigen, sorgten bereits früh für den Anstoß über einen Perspektivwechsel nachzudenken. Es ist nicht bekannt, ob Walter Benjamin den Film gesehen hatte, doch zumindest hat er den Zeitraffer ausgehend von Pflanzen zur Theorie erhoben. Dem eigentlich optisch-unbewussten³² Wachstum ermöglicht die Technik eine neue Sicht-

30 Anne-Marie Christin (2021): »Preface. Through a Break in the Clouds«, in: Brisset/Terada (Hg.), *Japanese Screens*, S. 11–30, hier: S. 24

31 Ebd.

32 Walter Benjamin (1977 [1935]): »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, in: Ders., *Gesammelte Schriften*. Band I/2. Hg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 431–469, hier: S. 461.

barkeit: »Ob wir das Wachsen einer Pflanze mit dem Zeitraffer beschleunigen oder ihre Gestalt in vierzigfacher Vergrößerung zeigen – in beiden Fällen zischt an Stellen des Daseins, von denen wir es am wenigsten dachten, ein Geysir neuer Bilderwelten auf.«³³ Ein Geysir, der von neueren Techniken wie generativen Algorithmen und durch räumliche Arrangements von Screens weiterhin am Leben gehalten wird. Der Zeitraffer wie auch die räumliche Raffung durch die schräge Perspektive kann hier als Modus verstanden werden, der die konventionelle raum-zeitliche Ordnung überlagert. Somit wird durchaus ein Perspektivwechsel angestoßen, der verschiedene technische und menschliche (und eventuell pflanzliche³⁴) Zeitlichkeiten und Räumlichkeiten aneinander annähert.

Es lässt sich also festhalten, dass die Betrachtenden von *Nastien & Tropism* durch die montierten Trennwände nicht nur verschiedene Ansichten wie im Faltschirm nacheinander abschreiten, sondern ebenfalls verschiedene zeitliche Dimensionen der virtuellen Flora durchlaufen. Über die Verwandtschaft mit gegenwärtigen Raumtechniken wie 3D-Modellen und Screenskonstellationen hinaus, dient die räumliche Multiperspektivität der Trennwand als Grund für körperliche Bewegung und als Zugang zur Pluralität von Raum und Zeit wie sie generative Algorithmen durch stetige Variationen andeuten und Künstliche Intelligenzen derzeit versprechen.

2.2 Gemeinsame Zukunft oder privater Garten (Hito Steyerl, *This is the Future/Power Plants*, 2019)

In *This is the Future/Power Plants* von Hito Steyerl ist eine generative KI involviert, um erneut Pflanzen wachsen zu lassen, jedoch geht es weniger um den Bezug zur bestehenden, als zur künftigen Flora. Der Trennstrich im Titel von *This is the Future/Power Plants* ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass die Arbeiten auch getrennt voneinander gezeigt wurden: *Power Plants* war 2019 in der Serpentine Gallery separat und zusammen mit *This is the Future* u.a. in der Venedig Biennale von 2019 wie auch ab 2022 in der Sammlung des Albertinum in Dresden zu sehen. Eine Aufteilung, die für weitere Überlegungen relevant ist, da unterschiedliche Screenskonstellationen dafür genutzt wurden. Die Arbeit *This is the Future/Power Plants* lässt sich präzise als KI-Kritik und als philosophisch-politische Verortung von Zukunftsvorstellungen verstehen,³⁵ hier jedoch wird vor allem der räumliche und technische

33 Walter Benjamin (1972): »Neues von Blumen«, in: Ders., Gesammelte Schriften. Band 3. Hg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 151–153, hier: S. 151.

34 So fragt *Nastien & Tropism*, »ob die Bewegung von Pflanzen ein Potenzial für Empathie birgt?«. D. Hengst: *Nastien & Tropism*.

35 Siehe dazu Geiste Marija Kindinaityte (2025): »Hito Steyerl. In Search of a Future Garden«, in: *The Journal of Media Art Study and Theory* 6/1, S. 72–95.

Einsatz der Screens in den Fokus gerückt. Im Zentrum der Arbeit steht eine verwinkelte Metallkonstruktion, an der verschiedene kleinere und größere Screens orthogonal zueinander im Raum verteilt werden. Während für *This is the Future/Power Plants* im Albertinum ein großer Screen hinter der Installation angebracht wurde (Abb. 4a&b), hingen für *Power Plants* in der Serpentine Gallery zusätzlich kleine Bildschirme von der Decke (Abb. 4c).

Steyerl nutzt also verschiedene Screenverschachtelungen und involviert eine KI, welche zukünftige Pflanzen entwirft. Die verwendeten GANs (Generative Adversarial Networks) bedienen sich an ganzen Landschaften von Pflanzenabbildungen, um neue Arten zu generieren. In der Logik der Technik heißt das, sich auf riesige Datenmengen der Vergangenheit zu stützen, um im Video den nächsten Frame zu berechnen: »[She] used this Artificial Intelligence to create a series of ›predicted‹ plants that are located precisely 0,04 seconds in the future, connecting to the visual landscape of the surrounding park.«³⁶ Daher flimmern die pixeligen Pflanzen, verschmelzen mit ihren Nachbarn und wachsen unbeholfen von Frame zu Frame, indem sie sozusagen den »latenten Raum«³⁷ der KI abschreiten und jedes generierte Bild wieder als Input für den nächsten Frame dient. In der komplexen räumlichen Verschachtelung von Screens, die zusammen mit dem zeitlichen Aspekt auftritt, konfrontiert Steyerl somit die technische Generativität von KIs mit der natürlichen von Pflanzen.

Neben der Verschiebung von der Rekonstruktion einer Landschaft zur Konstruktion ist also die Screenkonstellation entscheidend, welche allerdings nicht in den fächerartigen Paneelen aufgeht. Während die an den Stahlrohren montierten Screens allein generierte Pflanzen ›wachsen‹ lassen, wurden in der Serpentine Gallery durch die Tablets, die von der Decke hängen, Schriftzüge auf ein Echtzeitvideobild des Raums projiziert, die von künftigen Funktionen virtueller Pflanzen berichteten (Abb. 4c). Diese Semitransparenz der Screens ist ebenso für *This is the Future/Power Plants* relevant, da das Video *This is the Future* im Albertinum in einem gesonderten Bereich gezeigt wird, der durch die Abschirmung nach außen intim oder privat wirkt. Die Betrachtenden schauen sich also *This is the Future* in einem kleinen Raum an, in dem über die Vorhersagetechnik der KI sinniert wird. Am Ende des Videos wird der Screen ebenfalls semitransparent und öffnet den vermeintlich geschlossenen Raum auf den installativen Garten. Steyerl nutzt dafür ein *Smart Glass*, das für gewöhnlich in Büroräumen bei Bedarf für Privatsphäre sorgt. Sowohl in der Serpentine Gallery als auch im Albertinum wird der Ausstellungsraum unterteilt in die Positionen vor oder hinter einem semitransparenten Screen.

36 Hito Steyerl (2019): »Power Plants Exhibition Guide«, in: <https://www.serpentinegalleries.org/>, S. 6. Online unter: https://d37zoqglehb9o7.cloudfront.net/uploads/2020/03/hito_steyerl_-_power_plants_booklet_-_serpentine_galleries.pdf (letzter Zugriff: 15.11.2025).

37 Zu generativen Videos siehe Antonio Somaini (2023): »Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture«, in: Grey Room 93, S. 74–115, hier: S. 93 u. 98.



Abb. 4a-c: Hito Steyerl, *This is the Future/Power Plants*, 2019, Ausstellungsansicht »Hito Steyerl: *This is the Future*«, Albertinum; c) Hito Steyerl, *Power Plants*, Installationsansicht, 11. April bis 6. Mai 2019, Serpentine Galleries

In *This is the Future/Power Plants* heißt vor oder hinter dem Screen zu stehen, das Video oder die Installation in den Fokus zu rücken, eine Unterscheidung, die am Ende durch die Semitransparenz aufgebrochen wird. In *Power Plants* dagegen unterscheiden die kleinen Screens zwischen denjenigen, die die Installation mit Augmentationen – also Text und Bild – zusammen sehen und denjenigen, die hinter den Screens bloß auf die bildliche Ebene blicken. Die Positionierung vor oder hinter dem Screen eröffnet über den Entzug und die Vermitteltheit hinaus eine Frage des Raums. Auch historische Faltschirme wurden dazu benutzt, um dahinter einen privaten Raum des Verbergens zu ermöglichen, während eine Person vor dem Screen, diesen als inszenierenden Hintergrund nutzen konnte. Die Wirkmacht des Screens ist also nicht auf dessen dargestellten Inhalt reduziert, sondern ebenfalls durch die möglichen Positionen, welche dieser eröffnet. Funktionelle Positionen durch Bildschirme zu erzeugen ist somit keine neue Eigenschaft wie sie bspw. mit Augmented Reality verbunden wird, sondern ein historischer Bezugspunkt, der erst zum Vorschein kommt, wenn die Pluralität von Bildträgern miteinbezogen wird. Im Besonderen, da über die Semitransparenz der digitalen Screens die Trennung zwischen vor oder hinter dem Screen keine klare Trennung zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, online und offline mehr bedeutet.³⁸ So ermöglicht Steyerls *Smart Glass* Julia Reich zufolge, »die tradierte Unterscheidung zwischen fiktiver Bildwelt im Kino und der ›wahren‹ ästhetischen Erfahrung im Ausstellungsraum ad absurdum«³⁹ zu führen.

Doch wie ist die von Steyerl hervorgehobene zeitliche Dimension der KI und der Vorhersage mit dem räumlichen Arrangement zusammen zu denken? Deren Gemeinsamkeit liegt in der jeweiligen minimalen zeitlichen bzw. räumlichen Verschiebung. Der beinahe lächerlich wirkende Vorausgriff der KI um 0,04 Sekunden in die Zukunft ist vielmehr als eine Annäherung des Zukünftigen an die Gegenwart zu verstehen: »human and machine learning predictions of the near future, eventually distorts and ruptures the totalizing image of the future«.⁴⁰ Die Vorhersage wird zerstückelt in viele kleine, aber dafür greifbare Momente. Ein Umstand, der sich auf die räumliche Struktur von Faltschirmen übertragen lässt. Zwischen den verschiedenen schrägen Ansichten sind viele kleine Schritte nötig, die das Gesamtbild Stück für Stück verzerren und plötzlich neue Ansichten bieten, die nicht in der überblickshaften Draufsicht enthalten sind. Der Umstand, dass Faltschirme auch

38 Hier wäre auf die Screens der Augmented und Virtual Realities hinzuweisen. Gerade für letztere werden häufig sog. Second Screens genutzt, die die Trennung zwischen dem Bild, das nur die Headsetragenden sehen, und dem Ausstellungsraum überbrücken sollen.

39 Julia Reich (2022): »In der Ausstellung, im Bild. Immersionssteigerung und ihre Verwicklung mit Choreografien und Narrativen bei Hito Steyerl«, in: Dies. et al. (Hg.), *Text/Werk. Lektüren zu Hito Steyerl*, Berlin: Hatje Cantz, S. 34–51, hier: S. 47.

40 G. M. Kindinaitye: Hito Steyerl, S. 73.

nicht zwingend vollständig aufgeklappt ausgestellt werden müssen, zeigt bereits, dass der Überblick untergeordnet ist.⁴¹ Anders als bei einem dreidimensionalen Gegenstand ist dieser Parkour des Faltschirms nicht kontinuierlich, sondern von zahlreichen kleinen Verzerrungen begleitet, die die räumliche Kontinuität ebenso verunsichern wie Steyerls Arbeit den linearen zeitlichen Verlauf.

2.3 In Wechselwirkung mit natürlichen Kräften (Pierre Huyghe, *Variants*, 2021)

Die Faltung des Screens ermöglichte bisher die Trennung zwischen verschiedenen Bereichen zu denken sowie die Bewegung der Betrachtenden davor. Faltschirme bedingen aber nicht nur die Bewegungen der Betrachtenden, sondern sind auch selbst transportabel. So bedeutet Byōbu 屏風 so viel wie »Schirm/Wind«. Dieser Begriff bringt eine weitere Komponente mit sich, denn der Byōbu wurde aufgrund der Transportabilität als Windschirm ebenfalls im Außenraum platziert, wo er natürlichen Kräften ausgesetzt ist. So zeigen einige Darstellungen wie Faltschirme bspw. bei einem Picknick draußen aufgestellt wurden, um den Wind abzuhalten.⁴² Aufgrund der Verbundenheit mit Kräften rückt der Faltschirm nicht nur einen Schritt weiter in die Nähe zur Landschaft, sondern auch zur Virtualität (lat. *virtus* für »Tugend«, »Tapferkeit«, »Kraft«). Folgt man den Überlegungen von Timon Screech, der sich auf die Handhabung und den Gebrauch von Faltschirmen in der Edo-Zeit fokussiert, hat dieser Gedanke Tragweite: »In Edo Period, the most fundamental point of a picture, whether giving, receiving or displaying one, was to impart an aura of ›felicity‹.«⁴³ Und diese Aura der »auspicious images (kisshō-ga)« wurde durch die Abhängigkeit der Darstellung auf den Schirmen von den stetigen Veränderungen in der umgebenden Landschaft erzeugt: »But flowering or blossoming plants, or ones with seasonal modulations, locked pictures into a specific time [...] To be in tune with nature was essential to proper existence [...]«⁴⁴ Neben der praktischen Funktion, die Faltschirme zum Schutz im Außenraum aufzustellen, ist Screech zufolge eine virtuelle Funktion entscheidend, die im Wechselspiel zwischen Landschaft und Landschaftsdarstellung gegeben ist.

Während Bildschirme im städtischen Außenraum heute keine Besonderheit mehr darstellen,⁴⁵ wirken sie inmitten einer Landschaft zumindest überraschend.

41 J. Berndt: Kunsthistorisch entfaltet, S. 49.

42 Für die Darstellung wie ein Faltschirm bei einem Picknick genutzt wurde siehe *Hana no shita yūraku zu byōbu*, Edo-Zeit, Suntory Museum.

43 T. Screech: Obtaining Images, S. 35.

44 Ebd., S. 40.

45 Vgl. Nanna Verhoeff (2012): *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*, Amsterdam: University Press. Online unter: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46mtwb> (letzter Zugriff: 18.10.2025).

Daher soll hier abschließend ein Werk besprochen werden, in dem ein monumentaler Screen inmitten einer Landschaft platziert wurde, um Teil eines Habitats zu werden, das digitale Technik mit Tieren, Pflanzen und Wetterverhältnissen in einen engen Austausch treten lässt. Mit *Variants* setzt Pierre Huyghe 2021 einen solchen Screen inmitten eines Waldes einer zuvor noch unzugänglichen kleinen Insel im Fluss Randselva bei Jevnaker, ungefähr 50km nördlich von Oslo aus (Abb. 5b).

Die Verwobenheit von Landschaft und Screen zeigte sich bereits daran, dass erste Versuche die Arbeit zu besichtigen scheiterten, da die Insel aufgrund von Regen bedingtem Hochwasser samt Bildschirm unter Wasser stand (Abb. 5a). Die virtuelle Landschaft war der Betrachtung entzogen, weil sie von natürlichen Kräften abhängig ist. Ein Umstand, der bei der Begehung auf der Insel auch sichtbar war, denn zuvor von Stürmen gepeitscht und von Wassermassen überflutet, lagen darauf großflächig verteiltes, vom Unwetter abgebrochenes Geäst und verschiedene Pflanzen- wie auch Objektüberreste. Die Arbeit ist für hier relevant, weil sie ein wechselseitiges Verhältnis zwischen Technik und Landschaft offenlegt. Der Screen wurde schließlich in einer spezifischen Landschaft situiert, die sich stetig verändert, von der dieser abhängig ist und die er maßgeblich beeinflusst.

Wenn man *Variants* besichtigt, wird zuallererst ein großes landschaftliches Areal betreten. Die Betrachtenden laufen eine Metalltreppe hinunter und folgen bis kurz vor Schluss einem breiten Metallsteg. Links und rechts davon ist ein Wald zu sehen, der aufgrund einzelner, platzierter Artefakte wie ein Boot und ein Skelett postapokalyptisch wirkt. Vielerorts kleben kaum wahrnehmbar kleine rosa Auswüchse an Baumstämmen und hoch oben im Geäst wie auch dicht am Wegesrand sind Bienenstöcke zu sehen, die halb aus Wachs, halb aus Gummi bestehen. Jedes der Artefakte lässt in unterschiedlichem Maße erkennen, dass es platziert wurde und nicht zufälligerweise Teil des Areals ist. Am Ende des Weges wird mit dieser Unsicherheit über den Status der Objekte gebrochen, denn dort steht – mitten im Wald und umgeben von einem tosenden Fluss – ein riesiger Screen. Auf dem Screen ist eben jene Landschaft, die gerade noch durchlaufen wurde, als Punktwolke zu erkennen. Huyghe ließ die ganze Insel detailgenau via Laserscanner erfassen, dessen erzeugtes 3D-Modell auf dem Bildschirm zu sehen ist. Über das Modell gleitet eine virtuelle Kamera, die durch eine KI gesteuert das Land erkundet. Wurde die Landschaft am Ende einmal als künstlich durchsetzte erkannt, muss der Weg auch wieder zurückgelaufen werden. Dadurch treten die künstlichen Bestandteile nun umso deutlicher hervor und neue, wie Lautsprecher oder Sensoren in den Bäumen, fallen schneller auf. So entsteht auf dem Rückweg eine Unsicherheit, ob das Vogelgezwitscher aus den Lautsprechern in den Bäumen oder von den umherflatternden Tieren stammt.



Abb. 5a&b: Pierre Huyghe, Variants, 2021 (fortlaufend), gescannter Wald, Echtzeitsimulation, generative Mutationen und Geräusche, intelligente Kamera, Umgebungssensoren, Tiere, Pflanzen, Mikroorganismen und materialisierte Mutationen aus synthetischem und biologischem Materialaggregat

Der Screen markiert zum einen buchstäblich den Wendepunkt in der Wahrnehmung des Werkes, an dem man umkehrt und von dem aus die Umgebung unter neuen Vorzeichen erscheint. Zum anderen dient der Screen als eine Art Durchblick. Im Vergleich zu gängigen Produktionen, die 3D-Laserscans dazu nutzen, Landschaften an andere Orte zu transportieren und zu archivieren, verbleibt hier der Scan an Ort und Stelle. So überlagert die gescannte Landschaft die Insel wie ein doppelter Boden. Warum sollte ein Scan der Landschaft vor der gescannten Landschaft betrachtet werden? Diese Vorgehensweise schließt die Funktion der Reproduktion oder Substitution aus, weshalb hier nach der Virtualität gefragt werden soll, die Scan und Landschaft zusammenführt.

Mit Blick auf den Scan im Screen ergibt sich hin und wieder eine perspektivische Trajektorie, sodass man denken könnte, es handle sich um eine exakte Überlagerung von digitalem Modell und physischer Landschaft. Doch auf lange Sicht sorgt die virtuelle Kamera dafür, dass vielfältige Perspektiven auf die Landschaft möglich werden. Mal fliegt diese durch die Äste in den Bäumen, mal dicht am oder gar unter dem Boden entlang und fährt ein anderes Mal wiederum so dicht an einzelne Objekte heran, dass Details zu erkennen sind, die für das bloße Auge nicht sichtbar wären. Darin mögen tierische Perspektiven angedeutet sein, doch hat der Scan ebenfalls eine vermittelnde Funktion. Er dient nicht der Reproduktion, sondern als Kommunikationsschnittstelle zwischen verschiedensten Entitäten innerhalb der virtuellen Landschaft. Der Screen in *Variants* ist nicht nur tatsächlich verschiedenen Kräften ausgesetzt, wie Hochwasser und Sturmböen, sondern er nimmt diese Kräfte ebenfalls auf und ist sensibel für die Umgebung. Die KI ist schließlich verbunden mit verschiedenen Aufnahmegaräten und Sensoren, die Lichtverhältnisse und Temperaturen messen, sowie Ton und Kameraaufnahmen erstellen, die die einmalige technische Abtastung der Landschaft durch den Scanner stetig um Echtzeitdaten aktualisieren. Diese werden in die KI eingespeist, die daraufhin immer wieder Entscheidungen für bestimmte Mutationen trifft, die als rosa 3D-Modelle auf dem Landschaftsscan verteilt und anschließend als 3D-Drucke umgesetzt in die Landschaft eingebettet werden. Von diesem Zeitpunkt an sind sie wiederum Teil des Inputs für die gesammelten Echtzeitdaten. Bei Huyghe ist die klassische Abbildfunktion aufgegeben und das trotz des detailgenauen, eigentlich zu Reproduktionsprozessen verwendeten Laserscans der Insel. Daher bietet diese Punktwolke eine Zone des Austauschs, wobei dieser so weit getrieben wird, bis eben nicht mehr eindeutig ist, welche Elemente welcher Seite zugehören.

KI wird hier im Gegensatz zu *This is the Future/PowerPlants* aufgrund ihrer Unvorhersagbarkeit genutzt, die im Besonderen im Zusammenspiel aller aufeinander einwirkender Elemente entsteht. Rahel Kesselring verweist mit der Anthropologin Anna Tsing bspw. darauf, dass Landschaft im Allgemeinen prozessual ist, was mit *Variants* sichtbar gemacht wird: »Variants – understood as an artistic experimental zone of uncurated and curated processes made visible and perceivable

– shows how specific landscapes emerge, are shaped and change in a continuous process of involution.«⁴⁶ Wenn also zuvor mit Screech dafür argumentiert wurde, dass die Faltschirme im Abgleich mit Veränderungen in der umgebenden Landschaft wie Jahreszeiten ebenfalls gewechselt werden, dann sind die Schirme Teil eines natürlichen Zyklus. Die virtuelle Landschaft von Huyghe muss ebenfalls mit den ›natürlichen‹ Veränderungen mithalten, aber erzeugt zugleich selbst Veränderungen, die dann weitere bedingen, um so eine Wechselwirkung zwischen Landschaftsdarstellung und Landschaft zu erzeugen. Der Screen in der Landschaft ist nicht mehr Trennwand zwischen Kunst und Landschaft, sondern markiert ein gegenseitiges Ausgesetzt-Sein und eine Offenheit zwischen innen und außen, indem er sensibel für natürliche Kräfte und Veränderungen ist. Er zeigt aber auch, wie komplex die Verschachtelung von Landschaften ausfällt, wenn diese virtuell gedacht werden.

3. Ausblick: Ein Faltschirmparadigma und digitale Traditionen

Im Gegensatz zur am Anfang benannten Gleichsetzung von Malerei und Landschaft über das begrenzte Leinwandformat, das einen distanzierten Überblick ermöglicht, wurde bspw. KI in den behandelten Kunstwerken genutzt, um eben jene begrenzte Übersicht zu unterlaufen. So wie der Faltschirm über die schräge Perspektive Ansichten ermöglicht, die in der frontalen Übersicht nicht enthalten sind, so ermöglichen die generativen Algorithmen bei Daniel Hengst ständig erneuertes Wachstum, was durch den stetigen Positionswechsel – bedingt durch die Trennwand – noch intensiviert wird. Bei Hito Steyerl ist die Ganzheit der Datenbanken in jeder generierten Pflanze enthalten. Doch dadurch, dass diese Ganzheit alle 0,04 Sekunden generativ erweitert wird, ist sie wie auch durch die Semitransparenz der Screens infrage gestellt. Weiterhin wird bei Pierre Huyghe genau jener generative Feedback-Loop der Virtualität von Welt ausgesetzt und so übersättigt. Es handelt sich unter anderem um virtuelle Landschaften, weil in keinem der Beispiele die Landschaft als Ganze erscheint, obwohl nichts auf Dauer verborgen bleibt.

Für die Interpretationen der vorgestellten Arbeiten wurden hier jedoch weniger die einzelnen Themen fokussiert, die mit den künstlerischen Auseinandersetzungen angesprochen werden, als vielmehr die jeweilige Screenkonstellation. Es ist das Anliegen dieses Textes darauf zu verweisen, dass Screenkonstellationen der Gegenwartskunst – bedingt durch jüngere Technologien – Strukturen, Erfahrungsmodalitäten und künstlerische Potenziale entfalten, die jedoch selbst nicht neu sind.

46 Rahel Kesselring (2025): »I Like to Think of a Cybernetic Forest Filled with Pines and Electronics. Mergings of Plant and Technology in Contemporary Art«, in: Media-N | Journal of the New Media Caucus 21/1, S. 64–86, hier: S. 74.

Entgegen der vielfach behaupteten Innovationspotenziale dieser Techniken können diese vielmehr auf digitale Traditionen verweisen, die im Hinblick auf einseitige Bildschirmgeschichten unterzugehen drohen. Solche Geschichten werden jedoch verfestigt, wenn bspw. die Fenstermetapher⁴⁷ Leon Battista Albertis als alleinige Referenz genutzt wird, um gegenwärtige Screens konzeptuell und historisch zu verorten. So wurde der Screen, der bei Hito Steyerl zwischen Opazität und Transparenz vermittelt, als »Transformation vom gerahmten Kinobild zum Fenster in die Realität«⁴⁸ beschrieben und dafür argumentiert, dass das »durchschreitbare Fenster«⁴⁹ den Übergang von der Fiktion in die Realität ermögliche. Diese konzeptuelle Verortung ist zwar erhellend, verengt jedoch den Referenzrahmen auf Variationen des Fensters. Statt also weiterhin Variationen aneinanderzureihen und damit festgefahrene Dichotomien zwischen Fiktion und Realität weiterzutragen, wurde hier die Referenz des Faltschirms vorgeschlagen, um die einfache Frage zu stellen: Welche Erkenntnisse sind möglich, wenn ein Screen, wie Hito Steyerls *Smart Glass*, nicht als Fenster, sondern als Trennwand gelesen wird, die qua Tradition zwischen einem Raum davor und einem dahinter vermittelt, indem sie sowohl trennt als auch verbindet?

Die Aktivität der Betrachtenden, durchlaufbare Umgebungen, die Strukturierung des Raums sowie die Wechselwirkung zwischen Bild und Umgebung sind im Hinblick auf historische Screens wie dem Faltschirm eben keine rein digitalen Phänomene, sondern Teil einer Geschichte des Virtuellen, die zu betrachten heute dringlich erscheint. Im Jahr 2012, also acht Jahre nach der Erstveröffentlichung der Skizze einer Screenology, fragt Huhtamo: »Why do we need an archaeology of the screen?«⁵⁰ Als Begründung zieht er einerseits dessen Pluralisierung heran – schließlich hatten sich in der Zwischenzeit die Smartphonescreens etabliert – und weist andererseits auf deren neue Selbstverständlichkeit hin. Die Screens neigen dazu, »[to] hide the history of their own becoming, turning into a kind of ever-present nonpresence, an anomalous object.«⁵¹ Schließlich sind die Screens, die

47 1435/36 stellt Alberti folgende Zeilen fertig: »Zuerst zeichne ich auf der Fläche, die das Gemälde tragen soll, ein vierwinkliges Rechteck beliebiger Größe: es dient mir gewissermaßen als offen stehendes Fenster, durch welches der ›Vorgang‹ betrachtet wird [ex qua historia contueatur].« Leon Battista Alberti (2011): *Das Standbild. Die Malkunst. Grundlagen der Malerei*, hg. v. Oskar Bätschmann/Christoph Schäublin, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 225.

48 Doris Krystof (2020): »Smart Screens. Magie der Glasscheiben, Tafeln und Rahmen bei Hito Steyerl«, in: Florian Ebner et al. (Hg.), *Ausst. Kat. Hito Steyerl. I Will Survive. Films and Installations*, K21 Kunstsammlung NRW Düsseldorf, Centre Pompidou Paris, Leipzig, S. 94–102, hier: S. 96.

49 Vgl. J. Reich: *In der Ausstellung, im Bild*, S. 46.

50 Vgl. E. Huhtamo: *Screen Tests*.

51 Ebd., S. 145.

sich im Alltag eingebettet haben, eben Teil desselben, fester Bestandteil virtueller Lebenswelten. Und gerade die Selbstverständlichkeit der Screens fordert eine differenziertere Betrachtung heraus. Die Vielfalt der Screens müsse, so Huhtamo, in ihrem Zusammenhang und nicht einzelne Screens isoliert untersucht werden. Zu dieser Vielfalt gehört der Faltschirm ebenso wie die Screenkonstellationen der Gegenwartskunst und die Bildschirme des alltäglichen Gebrauchs.

Trotz vordergründiger Ähnlichkeiten zwischen gegenwärtigen Screens und klassischem Leinwandbild – wie dem rechteckigen, flachen Format –, sind es die Affordanzen und Funktionen, die räumliche Positionierung und die Rezeptionsbedingungen, die sich mit den neueren Screenkonstellationen verschieben und Parallelen zum Faltschirm eröffnen. Verschiedene Besprechungen und Analysen des historischen Bildträgers des Faltschirms heranzuziehen, hat somit weitere Kriterien und Erkenntnisse zutage gefördert, die für Gegenwartskunst mit digitalen Medien produktiv gemacht werden können. Wie Cao Fei bereits andeutete, taugt der Faltschirm zur Revision aktueller Grenzen zwischen privat/öffentlich, greifbar/immateriell und real/virtuell, wobei diejenige zwischen Kunst/Landschaft hinzuzufügen wäre.

Literaturverzeichnis

- Benjamin, Walter (1972 [1928]): Neues von Blumen, in: Ders., Gesammelte Schriften, Band 3, Kritiken und Rezensionen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1972, S. 151–153.
- Benjamin, Walter (1977 [1935]): »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, in: Ders., Gesammelte Schriften. Band I/2. Hg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 431–469.
- Berndt, Jaqueline (2007): »Kunsthistorisch entfaltet. Japanische Stellschirme als ›Tableau«, in: Barbara Lange (Hg.), Visualisierte Körperkonzepte, Berlin: Georg Reimer Verlag, S. 49–66.
- Bishop, Claire: Installation Art. A Critical History, London: Tate Publishing.
- Brisset, Claire-Akiko/Terada, Torahiko (2021): »Foreword«, in: Dies. (Hg.), Japanese Screens. Through a Break in the Clouds, unter der Leitung v. Anne-Marie Christin, aus dem Franz. v. Alan Paddle, New York: Abbeville Press Publishers, S. 9.
- Buci-Glucksmann, Christine (2001): L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel, Paris: Galilée.
- Christin, Anne-Marie (2021): »Preface. Through a Break in the Clouds«, in: Claire-Akiko Brisset/Torahiko Terada (Hg.), Japanese Screens, S. 11–30.
- Fei, Cao in Conversation with Nicholas Cullinan (2023), in: Nicholas Cullinan (Hg.), Ausst. Kat. Paraventi. Folding Screens from the 17th to 21st Centuries, Mailand: Fondazione Prada, S. 263–266.

- Friedberg, Anne (2006): *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MA/London: MIT Press.
- Grilli, Elise (1970): *The Art of Japanese Screen*, New York: Weatherhill 1970.
- Hengst, Daniel: »Nastien & Tropism«, in: danielhengst.de. Online unter: <https://danielhengst.de/nastien-tropismen> (letzter Zugriff: 04.11.2025).
- Huhtamo, Erkki (2006): »Elements of Screenology. Toward an Archaeology of the Screens«, in: *Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 6/2, S. 31–64, <https://doi.org/10.25969/mediarep/1958>.
- Huhtamo, Erkki (2012): »Screen Tests. Why Do We Need an Archaeology of the Screen?«, in: *Cinema Journal* 51/2, S. 144–148.
- Jullien, François (2016): *Von Landschaft leben oder Das Ungedachte der Vernunft, aus dem Franz. v. Erwin Landrichter*, Berlin: Matthes & Seitz, S. 15f.
- Kesselring, Rahel (2025): »I Like to Think of a Cybernetic Forest Filled with Pines and Electronics. Mergings of Plant and Technology in Contemporary Art«, in: *Media-N | Journal of the New Media Caucus* 21/1, S. 64–86.
- Kindinaityte, Geiste Marija (2025): »Hito Steyerl. In Search of a Future Garden«, in: *The Journal of Media Art Study and Theory* 6/1, S. 72–95.
- Krystof, Doris (2020): »Smart Screens. Magie der Glasscheiben, Tafeln und Rahmen bei Hito Steyerl«, in: Florian Ebner et al. (Hg.), *Ausst. Kat. Hito Steyerl. I Will Survive. Films and Installations*, K21 Kunstsammlung NRW Düsseldorf, Centre Pompidou Paris, Leipzig, S. 94–102.
- Lutz, Helga/Siegert, Bernhard (2016): »In der Mixed Zone. Klapp- und Faltbare Bildobjekte als Operatoren hybrider Realitäten«, in: David Ganz/Marius Rimmel (Hg.), *Klappeffekte. Faltbare Bildträger in der Vormoderne*, Berlin: Reimer Verlag, S. 109–138.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*, Cambridge, MA/London.
- Nancy, Jean-Luc (2019): *Wozu braucht man Kunst?*, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther und Franz König.
- Reich, Julia (2022): »In der Ausstellung, im Bild. Immersionssteigerung und ihre Verwicklung mit Choreografien und Narrativen bei Hito Steyerl«, in: Dies./Lilian Haberer/Philipp Hohmann/Anna Polze/Jolanda Wessel (Hg.), *Text/Werk. Lektüren zu Hito Steyerl*, Berlin: Hatje Cantz, S. 34–51.
- Rieger, Stefan/Schäfer, Armin/Tuschling, Anna (2021): »Virtuelle Lebenswelten. Zur Einführung«, in: Dies. (Hg.), *Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte*, Berlin: De Gruyter, S. 1–10.
- Schröter, Jens (2009): »Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffery Shaw«, in: Manfred Bogen/Roland Kuck/Ders. (Hg.), *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript, S. 25–35.
- Sreech, Timon (2012): *Obtaining Images. Art, Production, and Display in Edo Japan*, Honolulu: University of Hawai'i Press.

- Serres, Michel (1993): Die fünf Sinne. Eine Philosophie der Gemenge und Gemische, aus dem Franz. v. Michael Bischoff, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 318.
- Steyerl, Hito (2019): »Power Plants Exhibition Guide«, in: <https://www.serpentine.galleries.org/>. Online unter: https://d37zoqglehb9o7.cloudfront.net/uploads/2020/03/hito_steyerl_-_power_plants_booklet_-_serpentine_galleries.pdf (letzter Zugriff: 15.11.2025).
- Simmel, Georg (2008): Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Somai, Antonio (2023): »Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture«, in: Grey Room 93, S. 74–115.
- Verhoeff, Nanna (2012): Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation. Amsterdam: University Press, online unter: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46mtwb> (letzter Zugriff: 18.10.2025).
- Völker, Clara (2014): Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität, Bielefeld: transcript, <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839413722>.
- Wolff, Vera (2022): »Der chinesische Maler arbeitet nicht. François Jullien und die Rezeption der ostasiatischen Kunst«, in: Kristin Marek/Carolin Meister (Hg.), Berührung. Taktiles in Kunst und Theorie, Leiden: Brill/Fink, https://doi.org/10.30965/9783846761540_010, S. 176–205.
- Wu Hung (1996): The Double Screen. Medium and Representation in Chinese Painting, Chicago: The University of Chicago Press.

Abbildungsnachweise

- Abb. 1: Mit freundlicher Genehmigung der Fondazione Prada und der Künstlerin, Vitamin Creative Space und Sprüth Magers. Foto: Delfino Sisto Legnani und Alessandro Saletta – DSL Studio
- Abb. 2: Enkouji Tempel Kyoto
- Abb. 3: Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers. Foto: Andreas Baudisch
- Abb. 4a-c: © Albertinum, Staatliche Kunstsammlungen Dresden, © VG Bild-Kunst, Bonn, Foto: Alexander Peitz; c) Design von Ayham Ghraoui, entwickelt von Ivaylo Getou. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin, der Andrew Kreps Gallery (New York) und der Esther Schipper Gallery (Berlin) Foto: © 2019 reads-reads.info
- Abb. 5: Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers, Kistefos Museum, Hauser and Wirth, London. 3D Scanning, Pointcloud Visualisierung and Engines durch ScanLAB Projects. Foto: Ola Rindal © ADAGP 2025, © VG Bild-Kunst, Bonn