

9. Der Wald als virtuelle Szenerie

Bei der Betrachtung aktueller Medienkunstwerke, die die menschliche Sensorik und ihre Grenzen in multimodalen Installationen reflektieren, fällt auf, dass der Wald als künstlerischer Topos und (thematisches) Setting sehr häufig bemüht wird. Unabhängig von der Nationalität des/der Künstler:in, dem Ausstellungskontext und den Medien der Präsentation werden zahlreiche künstlerische Projekte in Wäldern beziehungsweise Regenwäldern situiert, die sowohl auf der mimetischen Abbildung realer Landschaften beruhen als auch abstrakte, referenzlose Imaginationsräume darstellen. Dies ist nicht nur eine Gemeinsamkeit all jener künstlerischen Arbeiten, deren Analyse dem ersten Teil der Untersuchung zugrunde liegt, sondern kann gar als Charakteristikum multimodaler virtueller Medienkunst bezeichnet werden. Darauf referiert auch Rudolf Scheutle, der im Zusammenhang mit der Ausstellung *Unlängst im Wald* (2011) formuliert: »Mehr denn je scheint der Wald als pars pro toto der Natur [...] seine Anziehungskraft auf die zeitgenössische Kunst auszuüben.«¹ Vor diesem Hintergrund gilt es zu fragen, weshalb der Wald für aktuelle VR-Medienkunst einen derart reizvollen und fruchtbaren Gegenstand darstellt. Wieso wählen Künstler:innen, denen mit der Expansion der künstlerischen Praxis in virtuelle Realitäten gänzlich neue Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet werden, explizit den Wald als thematisches und sinnliches Setting ihres Werks und greifen damit nicht nur auf eine geläufige Landschaftsform, sondern auch auf ein prominentes Motiv der Kunst zurück? Wofür steht das Ökosystem im Kontext virtueller Realitäten und was wird durch die digitale Reproduktion von Naturerfahrung und deren multimodale Belebung intendiert? Neben der übergeordneten Frage nach den Umwelten

1 Scheutle, Rudolf (2011): Wenn der Wind durch die Blätter rauscht. Zeitgenössische Künstler zum Thema »Wald«. In: Bayrische Staatsforsten (Hg.): *Unlängst im Wald*. Kunstaussstellung zum Internationalen Jahr der Wälder. München: Ausstellungskatalog Gerber KG Druck + Medien, S. 12-14, hier S. 13.

virtueller Szenarien gilt es also zu untersuchen, wie der Wald als »experiential spatio-temporal arena for de-habituating, or deautomatizing, our everyday perception«² in den künstlichen Welten angelegt und konnotiert ist. Der Motivkomplex »Wald« ist symbolträchtig und repräsentiert zahlreiche heterogene ökologische, ökonomische, sozialpolitische und kulturelle Modelle und Narrative, deren Bedeutung und Funktion regional und historisch variieren. Um die Hinwendung der Medienkunst zum Sujet des Waldes zu plausibilisieren, soll im Folgenden das (Be-)Deutungsspektrum des Waldes und die daraus resultierenden Spannungsfelder anhand von drei Zugängen großflächig aufgespannt werden. Jenseits seiner virtuellen Repräsentationen gilt es die Waldlandschaft entsprechend zunächst politisch-ökonomisch, dann ästhetisch und schließlich ökologisch-sozial einzuordnen. Dabei wird deutlich, dass der Wald vielfach konnotiert ist, Projektionsfläche und Sehnsuchtsort zugleich darstellt und durch dieses hohe Maß an Uneindeutigkeit in den Augen des Soziologen Julian Müllers gar zur Utopie wird – zu einem imaginären Nicht-Ort.³

9.1 Politisch-ökonomische Konnotation

Die Entstehung der menschlichen Zivilisation beziehungsweise ihre Organisation in Siedlungen war an die Rodung von Waldgebieten gekoppelt. Durch diese aktive Landschaftstransformation, die später zudem mit ökonomischen Interessen verbunden war, wird eine Grenze gezogen, die ein »Außerhalb« schafft und den Wald politisch auflädt. Seit der römischen Republik galt es nunmehr zwischen der »res publica«, dem zivilisierten Rechtsraum, und dem Niemandsland, der »res nullius« zu unterscheiden, welche als Antithese zum städtischen Raum die gesetzlose, primitive Wildnis beziehungsweise Willkür oder Idylle verkörperte.⁴

2 Bailey, Nick (2012): Technology at the Service of Art. Nick Bailey im Interview mit Char Davies. In: Dutch Creatie, Vol. 9 (3), o. S.

3 Vgl. Müller, Julian (2011): Von Sehnsüchten und Holzwegen. Der Wald als ästhetischer Topos und als gesellschaftliche Utopie. In: Bayrische Staatsforsten (Hg.): Unlängst im Wald. Kunstaussstellung zum Internationalen Jahr der Wälder. München: Ausstellungskatalog Gerber KG Druck + Medien, S. 10-11, hier S. 10.

4 Vgl. z.B. Tavares, Paulo (2018): Forests. In: Rosi Braidotti, Maria Hlavajova (Hg.): Posthuman Glossary. London/Oxford: Bloomsbury Academic, S. 162-167, hier S. 162.

Als ›das Andere‹ ist der Wald Sinnbild einer verloren geglaubten Eigentlichkeit und steht zugleich für Tiefe und Unergründlichkeit. Wie aber beispielsweise der US-amerikanische Umwelthistoriker William Cronon in seinem Text *The Trouble with Wilderness: Or, Getting Back to the Wrong Nature* in Bezug auf amerikanische Wälder herausstellt, basiert diese fundamentale Unterscheidung, die sich auf den vermeintlich grundlegenden Gegensatz von ›Natur‹ und ›Kultur‹ herunterbrechen lässt,⁵ auf Zuschreibungen, die sich aus zutiefst menschlichen Imaginationen und Begehren speisen: »Far from being the one place on earth that stands apart from humanity, it is quite profoundly a human creation – indeed, the creation of very particular human cultures at very particular moments in human history.«⁶ Cronon referiert hierbei auf Foucault, der die Grenzziehung zwischen Natur und Kultur bereits in den 1960ern als konstruiert beschrieb und in Frage stellte.⁷ Mit dem Begriff der ›Natureculture‹, den die Biologin, Wissenschaftsphilosophin und Genderwissenschaftlerin Donna Haraway 1999 prägte,⁸ wird dem einstigen Dualismus schließlich bereits orthographisch widersprochen. Inhaltlich adressiert Haraway das symbiotische Verhältnis, das zwischen Mensch, Tier und Pflanze sowie technischen Entitäten bestünde und einer Differenzierung in getrennte Kategorien widerspräche. »Nothing makes itself in the biological world, but rather reciprocal induction within and between always-in-process critters ramifies through space and time on both large and small scales in cascades of inter- and intra-action.«⁹ Der prominente Begriff eines spezieübergreifenden ›Mitseins‹ wurde Grundlage zahlreicher weiterführender Theorien. So ist Haraways ›Natureculture‹ beispielsweise zentral für das Konzept der Biofiktion, das eine theoretische Basis dieser Auseinandersetzung mit dem Multimodalen darstellt (vgl. Biofiktion III in Kapitel 3). Der Wald als eine Landschaft, deren Gestalt auf die Wechselwirkung von Natur, Tier und Mensch zurückzuführen ist und die entsprechend kulturell geformt ist, kann an dieser

-
- 5 Vgl. Koschorke, Albrecht (2009): Zur Epistemologie der Natur/Kultur-Grenze und zu ihren disziplinären Folgen. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, Vol. 83 (1), S. 9–25.
 - 6 Cronon, William (1996): *The Trouble with Wilderness: Or, Getting Back to the Wrong Nature*. In: *Environmental History*, Vol. 1 (1), S. 7–28, hier S. 8.
 - 7 Foucault, Michel (1966): *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard.
 - 8 Vgl. Haraway, Donna (2003): *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press.
 - 9 Haraway 2007, S. 32.

Stelle somit als Sinnbild dessen verstanden werden, was Haraway (weiterführend u.a. Fuentes¹⁰; Myers¹¹) unter dem Begriff ›Natureculture‹ entwickelte. ›Wildnis‹ ist also ein menschliches Konstrukt und damit zugleich eine Projektionsfläche der Gesellschaft. Der wechselseitige Einfluss der diversen Akteure spiegelt sich beispielsweise in der Tatsache, dass der Wald nicht nur unberührte Landschaftsform, sondern auch sozial geformtes Naherholungsgebiet ist oder gar eine Ressource darstellt und vom Menschen ökonomisch genutzt wird. Entsprechend steht die Landschaftsform zugleich für Regeneration und körperliche Arbeit, für unberührte Natur und Holzwirtschaft.

9.2 Ästhetische Konnotation

Wie stark der Wald an Symbolik und Mythos gekoppelt ist, wird vor allen Dingen anhand seiner Ästhetisierung offenbar. Bereits in der Romantik ist der Wald ein beliebtes Motiv in Literatur und Kunst und prägt insbesondere das, was beispielsweise die Musikwissenschaftlerin Ute Jung-Kaiser als »deutsche Waldfaszination«¹² bezeichnet. Dies resultiert nicht zuletzt daraus, dass der Wald als Ort nationaler Identitätsstiftung fungiert und als solcher häufig Schauplatz politischer Ursprungsmythen ist.¹³ Als idealisiertes Sinnbild der unergründlichen, unberührten Natur gilt er zudem als Äquivalent zum monumentalen Sakralraum und stellt jenseits und unangetastet von Mensch und Technik einen Ort spiritueller Erfahrung dar. Neben der Lyrik Eichendorffs, Hölderlins oder Schlegels und den Gemälden Caspar David Friedrichs wird nicht zuletzt in der Musik (von Schumann über Mendelssohn Bartholdy bis hin zu Wagner) vielfach auf den Wald referiert.¹⁴ Die Literat:innen, Künstler:innen und Komponist:innen treten dabei in einen unidirektionalen Wettbewerb mit der Natur. Von der Vollkommenheit der Natur provoziert

10 Fuentes, Agustín (2010): Naturalcultural Encounters in Bali: Monkeys, Temples, Tourists, and Ethnoprimatology. In: *Cultural Anthropology*, Vol. 25 (4), S. 600–624.

11 Myers 2017.

12 Vgl. Jung-Kaiser, Ute (2008): Der Wald als romantischer Topos. Eine Einführung. In: Dies. (Hg.): *Der Wald als romantischer Topos: 5. Interdisziplinäres Symposium der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt a.M. 2007*. Bern: Peter Lang, S. 13–36.

13 Eine solche stellt für Germanien beispielsweise die Varusschlacht (9 n. Chr.) dar, die als Schlacht im Teutoburger Wald bekannt wurde.

14 Vgl. ebd. und Müller 2011, S. 11.

und inspiriert, versucht die Kunst diese nicht nur nachzuahmen, sondern gar zu überbieten.¹⁵ Daraus resultiert jene ungestillte Sehnsucht, die den gesellschaftlichen Blick auf die Landschaftsform nachhaltig prägt. Julian Müller beschreibt den immensen Einfluss der Kunst auf das kulturelle Gedächtnis wie folgt: »Die Natur wurde von der Kunst nicht bloß reproduziert, sondern neu konfiguriert, was die moderne Gesellschaft fortan für Natur hielt, das hat sie in erster Linie an der Kunst gelernt.«¹⁶ Was gemeinhin unter dem Stichwort ›Wald‹ subsumiert wird, beruht außerdem auf dem Volksmärchen, in dem die Landschaftsform ein zentrales Sujet darstellt. Sie steht als archetypische Metapher für die unkalkulierbare Gegenwelt, in der die Held:innen Schutz suchen oder Gefahren bestehen und dabei einen (inneren) Reifeprozess durchlaufen.¹⁷

9.3 Ökologische und soziale Konnotation

Neben der politischen und der ästhetischen Bedeutung, die dem Wald inhärent ist, gilt es schließlich die ökologische Dimension des vielfältigen Lebensraumes zu beleuchten. Der Wald zeichnet sich durch eine einzigartige Biodiversität aus, prägt maßgeblich Klima und Luftqualität und wird deshalb nicht zuletzt als naturwissenschaftliches Laboratorium und Naherholungsgebiet genutzt: »It is a place of freedom in which we can recover the true selves we have lost to the corrupting influences of our artificial lives.«¹⁸ Als einer scheinbar ursprünglichen, eigentlichen und unberührten Landschaft schreibt der Mensch dem Wald eine beruhigende, erdende und sogar heilende Wirkung zu. Unter dem schützenden Blätterdach der Baumkronen hält man sich gerne auf, unternimmt wohltuende Spaziergänge und kommt bei ursprünglich anmutenden Tätigkeiten des Sammelns (Pilze, Blätter, Früchte) und Jagens (Jagd-/Klettersport) mit der Natur und der Menschheitsgeschichte in Berührung. Gesellschaftlich als Naherholungsgebiet mehrheitlich positiv konnotiert, wird der Wald bisweilen gar zu einem Ort der körperlichen und seelischen Gesundheit. So löste beispielsweise das Buch *Der Biophilia-Effekt*:

15 Vgl. Müller 2011, S. 11.

16 Ebd.

17 Vgl. Dickmann, Axel (2014): Grimms Märchen von A bis Z: Kleines Lexikon der Märchenmotive. BoD Books on Demand, S. 145-147.

18 Cronen 1996, S. 16.

*Heilung aus dem Wald*¹⁹ von Clemens G. Arvay im Jahr 2015 im deutschsprachigen Raum ein neues Interesse am Ökosystem aus. Der Biologe spricht darin von einem »heilenden Band«²⁰ zwischen Mensch und Natur, das sich darin offenbare, dass der Aufenthalt im Wald das Immunsystem stärke und sogar Krebszellen bekämpfe. In diesem Kontext erscheint es nicht verwunderlich, dass japanische Universitäten die fachärztliche Spezialisierung »Waldmedizin« anbieten und das bewusste gesamt sinnliche Eintauchen in das Biotop – das sogenannte »Waldbaden« (*Shinrin-yoku*) – dort als beliebteste Therapieform gilt.²¹ Nicht zuletzt durch die populäre Monographie *Forest Bathing: How Trees Can Help You Find Health and Happiness*²² erfuhr die Methode internationale Bekanntheit und Anwendung. In Regenerationsresorts und Tagungszentren wird mit dem Potenzial des Waldes zur Selbstoptimierung und Selbstfindung geworben. Kraft des Waldes sollen die Besucher:innen Achtsamkeit üben, Führungsstärke und Teamgeist ausbauen und dabei Stress reduzieren.²³ All diesen Ansätzen liegt die Vorstellung zugrunde, dass der Mensch eine archaische Verbindung zur Waldlandschaft habe, derer er sich jedoch durch Technisierung und Digitalisierung nicht mehr bewusst sei. Die Formate zielen folglich darauf ab, der Entfremdung des modernen Menschen von der Natur entgegenzuwirken und damit ein essentielles Bedürfnis zu stillen. Entsprechend stark sind die Reaktionen auf die drohende Zerstörung der globalen Wälder in Anbetracht des Klimawandels, durch Rodungen, Umweltkatastrophen oder Schädlinge. Die allgemeine Angst vor dem Verlust des ursprünglichen Rückzugortes kursiert und spiegelt sich in zahlreichen Kontroversen sowie medialen Formaten. Sie resultiert in dem Bedürfnis einer retten-den Reaktion, die aktuell dringlicher erscheint, denn je. Bereits in den 1980er Jahren beschäftigte die Sorge vor dem rätselhaften »Waldsterben« den Diskurs und resultierte in Forschungsinitiativen und Maßnahmen zur Luftreinhaltung seitens der Politik. Im Frühjahr 2019 rief die drohende Rodung des Hambacher Forsts zur Erweiterung des Braunkohle-Tagebaus durch den Energieversorger RWE breiten gesellschaftlichen Widerstand hervor. Der Ham-

-
- 19 Arvay, Clemens G. (2016): *Der Biophilia-Effekt: Heilung aus dem Wald*. Berlin: Ullstein. Der Begriff »Biophilia« wurde 1964 durch Erich Fromm in *Die Seele des Menschen* geprägt.
- 20 Ebd., S. 19.
- 21 Vgl. Kemper, Hella (2018): Spring! Waldbaden. In: ZEIT Wissen, Nr. 3/2018, o. S.
- 22 Li, Qing (2018): *Forest Bathing: How Trees Can Help You Find Health and Happiness*. New York: Viking Press.
- 23 Vgl. Homepage des Waldresorts Hainich.

bacher Forst wurde dabei zum Symbol des Widerstands gegen den Klimawandel in Deutschland. Ein internationales Äquivalent stellen die Waldbrände im brasilianischen Amazonas-Regenwald dar, die im Sommer 2019 insbesondere durch die sozialen Medien eine breite Aufmerksamkeit erfuhren und unter anderem einen internationalen Klimastreik provozierten. Der Wald steht hier jeweils stellvertretend für die allgemeine Zerstörung der Umwelt und damit zugleich für den drohenden Verlust des menschlichen Lebensraums. Entsprechend wird die Lage der Menschheit am Zustand des Waldes abgelesen. Die Diagnose wiederum inspiriert und animiert zu gesellschaftspolitischen Anpassungen, aktivistischen Handlungen und künstlerischen Projekten.

9.4 Der Wald in den virtuellen Realitäten des Materialkorpus

Es offenbart sich, dass das Motiv des Waldes vielfältige Konnotationen zulässt. Das breite Deutungsspektrum, das in den vorangegangenen Absätzen aufgeschlüsselt wurde, spiegelt sich nicht zuletzt in den heterogenen Zugängen und den diversen Erscheinungsbildern jener multimodalen Arbeiten, die den Materialkorpus bilden. Der Wald ist in den vier virtuellen Installationen nicht nur jeweils anders gestaltet (optisch, akustisch, haptisch usw.), sondern referiert auch auf unterschiedliche Narrative und Bedeutungen der Landschaftsform, ist divers konzeptioniert und spiegelt heterogene künstlerische Intentionen wider. Entsprechend ist mal die Biodiversität des Ökosystems das zentrale Motiv, mal stehen die mythischen Bedeutungen des Waldes im Zentrum, mal entspinnt sich die prozessuale virtuelle Erfahrung um gesellschaftspolitische Konzepte wie das der ›Natureculture‹. Wie das Sujet des Waldes in den jeweiligen Arbeiten eingesetzt und präsentiert wird und welche Gemeinsamkeiten sich daraus für ein übergeordnetes Genre multimodaler Medienkunst ableiten lassen, wird im Folgenden analysiert.

Osmose

Char Davies' *Osmose*, jenes frühe interaktive Environment aus dem Jahre 1995, entfaltet sich zwar nicht im Wald, jedoch rund um einen zentralen Baum inmitten einer abstrakten Naturlandschaft. Dieser Baum, den Laurie McRobert als »overpowering and dominating ›cosmic tree‹«²⁴ bezeichnet, bildet einer-

24 McRobert 2007, S. 23.

seits den titelgebenden biologischen Vorgang der Osmose ab und gibt andererseits die vertikale Architektur der VR und damit zugleich den vertikalen Rezeptionsmodus vor. Die geschichteten Ebenen der Szenerie durch seine schiere Größe umspannend, ist der Baum sowohl inhaltlich als auch auf Ebene der Gestaltung substanziell. Wenn McRobert in Bezug auf Char Davies' Darstellung des Baumes von einem »archetypal cosmic tree«²⁵ spricht, referiert sie auf dessen mythologische Bedeutung. So steht der Baum in erster Linie für den ewigen Kreislauf des Lebens und sinnbildlich für die Unsterblichkeit, was in der Darstellung der sich wandelnden Jahreszeiten in *Osmose* angelegt sein könnte. Indem er durch seine imposante Größe und Statur Himmel und Erde miteinander zu verbinden scheint, symbolisiert der Baum Ganzheit. Der Sage nach ermöglicht er, tief in der Erde verwurzelt, den Kontakt mit der Unterwelt – eine Ebene, die Davies in ihrer virtuellen Realität ebenfalls einbezieht.²⁶ Der Baum steht in *Osmose* also für das Thema der Natur und ihrer Prozesse, er definiert die Form der VR sowie den Rezeptionsmodus und ist mit mythologischen Bedeutungen konnotiert. Zudem formuliert Davies ihr Bestreben, mit dieser frühen VR auf die Entfremdung des Menschen von der Natur aufmerksam zu machen und in der multimodalen Rezeption eine Rückbesinnung (»to become re-sensitized«)²⁷ zu dieser zu bewirken.

Inside Tumucumaque

Im Modus einer digital reproduzierten sinnlichen Naturerfahrung findet sich der/die Rezipient:in bei der Virtual Reality Installation *Inside Tumucumaque*, die vom Berliner Naturkundemuseum initiiert wurde, inmitten des gleichnamigen Regenwaldschutzgebietes am Amazonas wieder. Dass man es an dieser Stelle mit einem Regenwald anstatt eines europäischen Laub- und Mischwaldes zu tun hat, ist insofern relevant, als dass das reale Vorbild der VR den Rezipient:innen durch die schiere Entfernung und den Status eines gesetzlich geschützten Biotops nicht anders zugänglich wäre. In Form einer multimodalen virtuellen Realität wird also das Exotische, Unbekannte und Ferne

25 Ebd.

26 Vgl. o. A. (o.J.): Cosmic Tree. In: Oxford Reference, Oxford University Press sowie Stumpf, Ursula/Zingsem, Vera et al. (2017): Mythische Bäume. Kulte und Sagen, Heilkunde und Nutzwerte, traditionelles Handwerk. Stuttgart: Komos.

27 Davies 1995.

repräsentiert und derart aufbereitet, dass sich die Teilnehmer:innen immersiv in die Landschaft versetzen und diese gar aus der sensorischen Perspektive der dort heimischen Lebewesen erfahren können.

Die narrativen Handlungsstränge der jeweiligen Tierart entspinnen sich ausgehend von einer zentralen Lichtung. Der Begriff der Lichtung erscheint an dieser Stelle in zweifacher Hinsicht relevant. Zunächst referiert er auf die Romantik, in der die Lichtung als ein sakraler und monumentaler Raum innerhalb der Natur empfunden wird und entsprechend mit Erhabenheit, Spiritualität und Andacht konnotiert ist. Auch die optische Gestaltung von *Inside Tumucumaque* erinnert an jene Gemälde, da sich bei der händischen malerischen Abstrahierung der Regenwaldlandschaft am Stil alter Forschungsquarelle orientiert wurde. Als ›Kathedrale der Natur‹ entspricht die Lichtung in der VR-Installation also dem romantischen Topos quasi-religiöser Naturerfahrung.²⁸ Dabei wird das andächtige und sakrale Moment von Kunstrezeption, das beispielsweise Sabine Himmelsbach im Allgemeinen mit dem zeitgenössischen musealen Ausstellungsraum konnotiert,²⁹ ins Virtuelle hinein erweitert. Außerdem soll an dieser Stelle auch auf das Motiv der (Wald-)Lichtung im Sinne Heideggers eingegangen werden, der daran seinen Wahrheitsbegriff veranschaulicht: In einem Wechselspiel von Lichtung und Verbergung zeigt sich nach Heidegger Wahrheit als ein stets flüchtiges Moment, vergleichbar mit einem Aufleuchten. ›Lichtung‹ ist nach Heidegger also die Art und Weise, wie sich Wahrheit offenbart und damit sowohl Ort (Lichtung als Ort) als auch flüchtiger Moment der Erkenntnis (Lichtung als Prozess).³⁰ Dies kann auf den neuen Rezeptionsmodus in virtuellen Realitäten übertragen werden, der auf einer prozessualen subjektiven Form der Erfahrung und der Erkenntnis beruht.

Bei *Inside Tumucumaque* wird ein spezifisches Gebiet im Brasilianischen Regenwald repräsentiert und im Ausstellungssetting deutlich als Natur-

28 Vgl. Cronen 1996, S. 10.

29 Vgl. Himmelsbach, Sabine (2004): Vom ›White Cube‹ zur ›Black Box‹ und weiter. Strategien und Entwicklungen in der Präsentation von Medienkunst im musealen Rahmen. In: Monika Fleischmann, Ulrike Reinhard (Hg.): Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: S. 170-173, hier S. 170.

30 Vgl. Heidegger, Martin (1963): Holzwege. 4. Aufl., Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann, S. 41-43. sowie Heidegger, Martin (2012 [1935]): Der Ursprung des Kunstwerkes. Herausgegeben von Friedrich-Wilhelm v. Herrmann, Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann, Rote Reihe Bd. 48.

schutzgebiet gekennzeichnet. Der bedrohte Status dieser Landschaft wird dabei auf verschiedenen Ebenen adressiert. Hinweise darauf finden sich in der virtuellen Erfahrung, innerhalb des Ausstellungsraumes (z.B. im kurzen einleitenden VR-Filmausschnitt) und in den begleitenden Materialien und Informationen zur Arbeit. Insofern ist dessen prekäre Situation bereits festgeschrieben und markiert, dass hier mit allen Sinnen erfahrbar gemacht wird, was so eventuell nicht mehr lange existiert. Im Rahmen der immersiven multimodalen Installation wird entsprechend vermittelt, was den Rezipient:innen in zweierlei Hinsicht nicht zugänglich ist: zum einen auf Grund der räumlichen Entfernung, zum anderen weil es sich um die romantische Darstellung einer ›heilen‹ Welt handelt, die im Verschwinden begriffen ist.

In the Eyes of the Animal

Das Gegenstück zu der immersiven virtuellen Erfahrung des in mehrfacher Hinsicht entlegenen Regenwaldschutzgebietes Tumucumaque stellt die Arbeit *In the Eyes of the Animal* (2015) dar. Auch hier wird ein Ökosystem vorgestellt und ›aus den Augen‹ charakteristischer Spezies multimodal simuliert und erfahrbar gemacht. Was das Projekt ITEOTA unterscheidet, ist, dass das Motiv der Virtual Reality mit dem Ausstellungsraum übereinstimmt: Die Arbeit wird inmitten des Grizedale Forests im nordenglischen Nationalpark Lake District präsentiert, den sie zugleich im virtuellen Setting repräsentiert. Ziel der auf diese Weise augmentierten Realität ist es, die reale Walderfahrung um eine räumliche und sinnliche Dimension zu ergänzen. Dafür wird eine virtuelle Erfahrungsebene eingezogen, die den identischen Raum, die identische Umwelt um die sensomotorische Perspektive heimischer Lebewesen erweitert. Auf diese Weise wird die Installation zum ›Wald im Wald‹ und rückt das Verhältnis von virtueller und realer Erfahrung eines identischen Raumes in den Fokus der Kunsterfahrung. Aus diesem Grund ist hier insbesondere der Moment relevant, in dem die Teilnehmer:innen die Interfaces im Anschluss an die virtuelle Erfahrung ablegen und sich neu zu der sie umgebenden Realität positionieren. Indem eine alternative sensorische Perspektive darauf eröffnet wird, intendieren die Produzent:innen eine Sensibilisierung der Rezipient:innen für das real präsente Ökosystem. Nicht nur der Ort der Kunsterfahrung, auch Naturalisierungsgesten hinsichtlich der Gestaltung der Interfaces unterstreichen die Positionierung des Ausstellungsraumes inmitten der Natur und resultieren in der permanenten Präsenz der Landschaft. So

sind die Headsets beispielsweise mit Moos und Rinde bestückt, wodurch die sinnliche Materialität des Waldes sich vom Ausstellungsraum über die Interfaces in das augmentierte Szenario überträgt. Die multimodale Installation entstand im Rahmen des *Abandon Normal Devices Festivals*, das im September 2015 im Wald veranstaltet wurde. Beauftragt und finanziert wurde es von der britischen Behörde für Forstwirtschaft, deren Aufgabe es ist, den Artenreichtum des heimischen Waldes zu schützen und zu vermitteln. Entsprechend klar referiert die Arbeit auf die Inhalte des staatlichen Produzenten und Geldgebers.

Bei *In the Eyes of the Animal* wird durch den Ausstellungsrahmen (Festival im Wald) und den Produzenten und Sponsor (Behörde für Forstwirtschaft) eine klare Zielsetzung offenbar: Die Rezeption der VR, bei der die Teilnehmer:innen den heimischen Wald mit ›anderen Augen sehen‹ (beziehungsweise vielmehr mit ›anderen Sinnen erfahren‹), soll eine neue Aufmerksamkeit für das Biotop generieren und zu dessen Erhalt beitragen. Da der Raum der Rezeption (musealer Raum/Ausstellungsraum) mit dem Raum der multimodalen virtuellen Erfahrung identisch ist (dieser ist lediglich durch tierspezifische Sinneseindrücke angereichert), verschmelzen Realität und Virtualität zunehmend. Im Gegensatz zu *Inside Tumucumaque* geht es nicht darum, die Rezipient:innen in eine alternative Welt zu versetzen. Stattdessen werden sie in jene Welt versetzt, die sie bereits umgibt, allerdings ergänzt um die sinnlichen Facetten der dort heimischen Lebewesen.

teamLab

Die smarten multimodalen Rauminstallationen von teamLab, die die Künstler:innen als »digitized nature«³¹ bezeichnen, machen allesamt Naturszenarien mit allen Sinnen erfahrbar und zielen dabei auf eine Reflexion der Wechselwirkung von Mensch und Ökosystem. Für die Analyse wurde die Arbeit *Au-delà des limites* ausgewählt, da diese im Zuge der Recherche im Juli 2018 persönlich besucht und begangen werden konnte. Auch in *Au-delà des limites* finden sich die Rezipient:innen inmitten einer interaktiven multimodalen Naturszenerie wieder, in der der Wald als Landschaftsform wiederholt vorkommt. Beispielsweise werden Tiere, die zuvor von Kindern mit Buntstiften ausgemalt wurden, gescannt und als aktive virtuelle Figuren in eine regenwaldähnliche Szenerie eingespeist. In einem weiteren Setting der Installation

31 Vgl. teamLab (o.J.c): Digitized Nature. Nature Becomes Art. In: teamlab.art, o. S.

wachsen Pflanzen in Zeitraffer über die gesamte Höhe der zweistöckigen Ausstellungshalle und verändern sich im simulierten Wandel der Jahreszeiten.

Setzt man sich allgemein mit den interaktiven Installationen auseinander, die teamLab kreiert, so wird bereits anhand der Titel deutlich, dass das Sujet des Waldes für die künstlerische Gestaltung der smarten Räume große Relevanz besitzt.³² Auf der Homepage von teamLab wird im Hinblick auf verschiedene Arbeiten des Künstler:innenkollektivs erörtert und kontextualisiert, wie der Wald als Thematik und Rezeptionsrahmen eingesetzt wird. Es wird deutlich, dass teamLab Aspekte des Waldes gezielt nutzt, um den Immersionsräumen eine spezifische Bedeutungsebene einzuschreiben. Diese wird im Folgenden am Beispiel von *A Forest Where Gods Live* stellvertretend für das Oeuvre teamLabs kurz umrissen:

A Forest where Gods Live findet ähnlich wie *In the Eyes of the Animal* nicht in einem isolierten musealen Raum, sondern inmitten eines Waldes statt. Die interaktive digitale Installation erstreckt sich 2019 bereits das fünfte Jahr in Folge über den 500.000 qm großen Park *Mifuneyama Rakuen* in Takeo (Japan) und bespielt diesen mit interaktiven Projektionen und Objekten. Die Anlage besteht aus einem natürlichen Waldgebiet und einem im Jahre 1845 angelegten angrenzenden Garten. Der Übergang zwischen Wald und Garten ist dabei fließend. Natur- und Kulturlandschaft überlappen sich, wodurch Naturerbe und kulturelles Erbe nicht länger voneinander zu differenzieren sind. Unter dem Credo »Nature as Art«³³ arbeitet teamLab heraus, wie Natur Kunst sein kann. Dass der interaktiven Installation das Verschmelzen von Natur und Kunst zugrunde liegt, spiegelt sich bei *A Forest where Gods Live* nicht zuletzt in der gewählten Ausstellungsfläche des Waldgebietes wider, die im Rahmen des Projekts zugleich interaktives Medienkunstwerk ist. Was in *Mifuneyama Rakuen* über viele Jahrhunderte gewachsen ist und geformt wurde, zeigt in den Augen teamLabs die enge Verflechtung von Mensch und Natur, die es allgemein in den künstlerischen Arbeiten abzubilden gelte.³⁴ Dies geschieht

32 Vier aktuelle Ausstellungformate heißen beispielsweise *A Forest Where Gods Live – earth music&ecology* (12.7.-04.11.2019, Kyushu), *A Forest Where Gods Live, Ruins and Heritage – The Nature of Time* (25.7.-04.11.2019, Kyushu), *Forest of Life & Future Park* (27.4.-07.10.2019, Guangzhou) sowie *Crystal Forest* (demnächst, Shenzhen).

33 Homepage von teamLab.

34 Vgl. Thompson, Mark (2017): Reconnecting with our nature: teamLab's digital revolution. In: The Japan Times, Onlineartikel vom 26.08.2017, o. S.

nicht zuletzt in den interaktiven Szenarien, bei denen realer Raum (Landschaft), projizierte virtuelle Welt und Handlungsspielraum der Besucher:innen bedeutungsgenerierend interagieren und die künstlichen Grenzen auflösen: »It is the ongoing relationship between nature and humans that has made the border between the forest and garden ambiguous [...]«³⁵. Vermittelt werden soll den Teilnehmer:innen entsprechend die unsichtbare Verbindung zwischen den diversen Lebensformen und -räumen beziehungsweise der starke Einfluss der eigenen Handlung auf die Umwelt. Aus der Beschreibung der Arbeiten geht außerdem hervor, dass die Komponente des Mythischen für den Umgang teamLabs mit dem Wald eine zentrale Rolle spielt. Dieser fungiert offenbar als Verbindungsglied zu Gottheiten, Ahnen, Geistern und Fabelwesen und ist entsprechend spirituell aufgeladen. So wird in der Beschreibung der Ausstellungsfläche auf zwei uralte Bäume verwiesen, die vor japanischen (Shintō-)Schreinen als heilig verehrt und markiert werden; diverse Schreine werden in der Szenerie verortet und religiöse Figuren erwähnt.³⁶ Diese Elemente werden im Rahmen der interaktiven multimodalen Erfahrungswelt aktiv einbezogen und bespielt. Zudem beschreibt teamLab den Wald als Sinnbild des ewigen Kreislaufs von Leben und Tod.³⁷ Ein Thema, das ihren Arbeiten auf unterschiedliche Art und Weise eingeschrieben ist. Häufig, unter anderem bei *Au-delà des limites*, wird ein Wechsel der Jahreszeiten im Zeitraffer simuliert, bei dem der Fokus auf dem Sprießen von Pflanzen, ihrem Wachsen, Welken und Sterben liegt. Auch die Interaktion von Besucher:innen und animierten virtuellen Lebewesen zielt auf den Kreislauf des Lebens innerhalb des Immersionsraumes ab. So führt die Berührung eines projizierten Tieres zu dessen Verwandlung oder dessen Tod. Zugleich betrachtet teamLab den Wald als Möglichkeit, etwas derart Abstraktes wie die Zeit ablesbar und (be-)greifbar zu machen.

Als Landschaftsform zwischen Natur und Kultur symbolisiert der Wald für teamLab die fruchtbare Auflösung künstlich gezogener Grenzen. Anhand des Motivs wird in den immersiven Installationen ausgelotet, wie Natur Kunst sein kann und umgekehrt. Dabei steht die vielfache (multimodale) Verknüpfung des Menschen mit seiner natürlichen wie technischen Umgebung im Zentrum. Essentiell sind für teamLab außerdem Referenzen auf

35 Homepage von teamLab, <https://www.teamlab.art/e/mifuneyamarakuen>.

36 Vgl. ebd.

37 Vgl. ebd.

religiöse und spirituelle Elemente und Zeichen. Diese stehen in Zusammenhang mit der Reflexion von Zeitlichkeit(en) beziehungsweise von den allgegenwärtigen und permanenten Prozessen des Werdens und Vergehens.

Die Gemeinsamkeit des Waldsujets in den Arbeiten des Materialkorpus

Die Betrachtung der einzelnen Arbeiten in Bezug auf das Sujet des Waldes zeigt, dass dieser mit einer jeweils eigenen Zielsetzung als virtuelles Setting eingesetzt wird. Mal liegt der Fokus auf gesellschaftspolitischen, mal auf ästhetischen oder ökologischen Aspekten, die mit der Landschaftsform assoziiert und bedeutungsgenerierend in die künstlerische Arbeit eingeschrieben werden. Mal ist der Wald museales Setting und künstlerischer Erfahrungsraum in Einem; mal wird quasi dokumentarisch ein reales, aber entferntes Ökosystem im Virtuellen nachgebildet und zugänglich gemacht; mal stellt der Immersionsraum, losgelöst von einem Anspruch an Indexikalität, eine abstrakte Umwelt dar, die nur entfernt auf Waldszenarien referiert. Immer jedoch werden mit der Motivik des Waldes gezielt archetypische Narrative aufgerufen und diese auf die jeweilige virtuelle Szenerie übertragen. Die Narrative verankern die Arbeiten im kollektiven Gedächtnis und verleihen ihnen Zugänglichkeit und Universalität. Im Sinne eines affektökologischen Ansatzes führt eine (wenn auch teils ausschließlich virtuelle) Konfrontation mit der scheinbar unberührten, ursprünglichen Natur dazu, die Rezipient:innen gerade in Zeiten eines permanenten ›sensory overload‹ auf emotionaler Ebene anzusprechen und den verlorenen Bezug wiederherzustellen.³⁸ Das ist deshalb interessant, da die künstlerischen Arbeiten zugleich gezielt mit Verfremdungseffekten und Verschiebungen arbeiten, durch die jene vertrauten Zugänge hervorgehoben und reflektiert werden. Immer geht es darum, den Rezipient:innen einen neuen, weil sensorisch angereicherten beziehungsweise sensorisch transformierten Zugang zu jener wohlbekannten, scheinbar authentischen und ursprünglichen, archaisch anmutenden Landschaftsform zu vermitteln. Dies erinnert an jenen einseitigen Wettbewerb, in den sich die Kunst in Anbetracht der Schönheit der Natur bereits in der Romantik begab und der einen Ausgangspunkt der Hinwendung zum Sujet des Waldes darstellt. In VR-Arbeiten zeitgenössischer Medienkunst werden hierfür häufig sensorische Mehrfachaffizierungen genutzt beziehungsweise fremdartige

38 Vgl. Fabbula (o.J.): Marshmallow Laser Feast – Focus #1: In the Eyes of the Animal, Interview with Marshmallow Laser Feast. In: Fabbula, o. S.

Sinneseindrücke kreiert. Auf diese Weise wird der blinde Fleck, den die Rezipient:innen aus Gewohnheit und Alltäglichkeit gegenüber dem Wald ausgebildet haben, neu gerahmt und derart erst vermittelbar. Durch die Verschiebung der multimodalen Perspektive im Modus der Medienkunst kann entsprechend mit allen Sinnen erlebt werden, was eigentlich real zugegen ist, aber aus unterschiedlichen Gründen (wieder) Aufmerksamkeit erhalten soll. Der Wald ist dabei ›Umwelt‹ in zweierlei Hinsicht: zum einen Natur im Sinne der Ökologie, zum anderen das uns Umgebende, auf die ein oder andere Weise mit uns Interagierende. Durch die multimodale Gestaltung und die künstlerische Abstraktion der Waldlandschaften in den zeitgenössischen Medienkunstwerken soll auch das reale Walderleben, der Blick auf das Ökosystem verändert oder bereichert werden. Dabei schwingt der übergeordnete Wunsch mit, ein ökologisches Paradies zu repräsentieren, zu bewahren und zugänglich zu machen, das so vielleicht nicht mehr lange Bestand haben wird.³⁹

In Bezug auf die ökologische Dimension des Waldmotivs ist in den interaktiven Medienkunstwerken ein starkes pädagogisches und aktivistisches Potenzial und Bestreben erkennbar. Zum einen wollen interdisziplinäre Projekte, die in Kooperation mit Naturkundeeinrichtungen oder Forschungseinrichtungen entstehen, einem breiten Publikum ökologisches Wissen über einen spezifischen Lebensraum vermitteln. Neben offensichtlichen Faktoren, wie beispielsweise der schieren Dimension oder Biodiversität des Regenwaldes, liegt der Fokus auf der Vermittlung »normalerweise verborgene[r] Prozesse in der Natur über ein künstlerisch-wissenschaftliches System«⁴⁰. Bei *Inside Tumucumaque*, aber auch in anderen Virtual Reality Projekten, wie *ITEOTA*, sind es die tierspezifischen Sinnesdimensionen, die die Rezipient:innen durch entsprechende Interfaces multimodal erfahren. Ziel ist es, eine Naturerfahrung zu generieren, die eine neue Perspektive auf bekannte und unbekannte Gegenstände eröffnet und für diese sensibilisiert. Marcus Maeder, der an der Eidgenössischen Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft

39 Vgl. Ripple, William J./Wolf, Christopher/Newsome, Thomas M./Galetti, Mauro et al. (2017): World Scientist's Warning to Humanity: Second Notice. In: *Bio Science*, Vol. 67 (12), S. 1026-1028, hier S. 1028.

40 Maeder, Marcus (2017): Kunst, Wissenschaft, Natur. Zur Ästhetik und Epistemologie der künstlerisch-wissenschaftlichen Naturbeobachtung. In: Ders. (Hg.): Kunst, Wissenschaft, Natur. Zur Ästhetik und Epistemologie der künstlerisch-wissenschaftlichen Naturbeobachtung. Bielefeld: transcript, S. 13-82, hier S. 56.

künstlerisch forscht, beschreibt, dass aktuell in virtuellen Modellen vermehrt nach neuen Beobachtungs- und Reflexionsformen der Natur gesucht wird:

Immersive virtuelle Umgebungen nehmen dabei eine Funktion ein, die der eines Mikroskops oder eines Verstärkers verwandt ist: Sie machen einerseits Dinge erfahrbar, die sonst nicht wahrnehmbar sind; andererseits schaffen sie einen anderen Erfahrungsrahmen auch bereits bekannter Phänomene und erweitern deren Erkenntnispotential durch neue Aspekte.⁴¹

Jenes Erkenntnispotential ist zum anderen häufig an gesellschaftskritische, umweltethische und aktivistische Intentionen gekoppelt, die in Bezug auf den Regenwald mit jenem »amazonischen Schmerz« zusammenhängen, den Peter Sloterdijk im Hinblick auf die drastische und fortschreitende Zerstörung des Ökosystems 2010 konstatierte.⁴² Mittels virtueller Installationen an der Schnittfläche von Kunst und Wissenschaft kommt es mit Marcus Maeder

[...] zu neuen, erweiterten und intensiveren Erfahrungen von Umweltereignissen und -veränderungen, die möglicherweise größeren Einfluss auf unser Denken und Handeln haben als die gängige Rhetorik vieler Umweltbewegungen. Dabei spielt die technisch-künstlerisch generierte Virtualität eine nicht zu unterschätzende Rolle.⁴³

Was die Rezeption einer künstlerisch aufbereiteten, sensorisch modifizierten beziehungsweise augmentierten Erfahrung stets bewirkt, ist, dass der/die Teilnehmer:in darin permanent gezwungen ist, das eigene Bild des Gegenstandes (hier: des Waldes) zu überprüfen. Der Soziologe Julian Müller sieht darin die eigentliche Stärke künstlerischer Arbeit: »Darin liegt die Aufgabe und die kaum zu überschätzende Leistung der Kunst in der modernen Gesellschaft: Bilder von Wirklichkeit zu produzieren und permanent auch die Wirklichkeit unserer Bilder in Frage zu stellen.«⁴⁴ Durch die virtuelle Kunst entsteht eine neue und multimodale Perspektive auf die Umwelt(en). Es verschwimmt, was real und was virtuell ist. Neben dem verbreiteten Einsatz der Waldmotivik stellt dies ein Charakteristikum zeitgenössischer multimodaler Medienkunst dar.

41 Ebd., S. 19f.

42 Vgl. Bernauer, Joachim (2010): Labor. Das Projekt einer Multimedia-Oper über Amazonien. Lissabon: Goethe Institut, o. S.

43 Maeder 2017, S. 46.

44 Müller 2011, S. 10.

Schließlich bietet der Wald Lebensraum und Schutz für zahlreiche Tier- und Pflanzenarten. Wie kaum eine andere Landschaftsform steht er sinnbildlich für Biodiversität und ist zugleich eine durch den Menschen geprägte und überformte Kulturlandschaft.⁴⁵ Dies erinnert wiederum an den Begriff der ›Natureculture‹, den Nicholas Malone und Kathryn Ovenden 2017 in Bezug auf Haraway (2003) und Fuentes (2010) in *The International Encyclopedia of Primatology* wie folgt definieren. »Natureculture [Herv. i.O.] is a synthesis of nature and culture that recognizes their inseparability in ecological relationships that are both biophysically and socially formed.«⁴⁶ In diesen einleitenden Worten wird deutlich, dass der Wald sinnbildlich für das Konzept der ›Natureculture‹ stehen kann. Das Ökosystem ist als »naturalcultural framework«⁴⁷ zu verstehen, dem vielschichte sozioökologische Beziehungen und Wechselwirkungen zugrunde liegen. Dies verdeutlicht abermals, dass der Wald nicht zufällig das vorherrschende Sujet jener virtuellen künstlerischen Ausdrucksformen ist, die sich einem biofiktionalen ›Mitsein‹ über das Multimodale annähern. Geht es also um ein syn-ästhetisches ›becoming-with‹ und Formate der sensorischen Relation und Interaktion von heterogenen Akteuren – von Mensch, Tier, Pflanze und Technologie – so stellt der Wald ein Setting und Motiv dar, in dem sich eine derartige Annäherung auf Basis des Multimodalen sinnvoll realisieren und reflektieren lässt.

Der Wald in zeitgenössischer Medienkunst

Neben den ausführlich diskutierten Projekten soll ein kurzer Exkurs auf vergleichbare Arbeiten aufzeigen, wie stark das Sujet des multimodalen, sensorisch ge- und überzeichneten Waldes in heterogenen Arbeiten zeitgenössischer Medienkunst vertreten ist.

Unlängst wurde in der Grimmwelt in Kassel mit *FinsterWald* (2019) eine audiovisuelle Lichtinstallation gezeigt, welche die Macher:innen selbst als ›Erlebnisausstellung‹ kategorisierten.⁴⁸ Die Besucher:innen wurden darin in

45 Vgl. Scheutle 2011, S. 13.

46 Malone, Nicholas/Ovenden, Kathryn (2017): Natureculture. In: Agustín Fuentes et al. (Hg): *The International Encyclopedia of Primatology*. New Jersey: John Wiley & Sons, S. 1.

47 Ebd.

48 Vgl. GrimmWelt Kassel (2019): Rückblick: »FinsterWald«. In: GRIMMWELT Kassel gGmbH, o. S.

eine virtuelle Waldsituation versetzt, die mit zahlreichen Symbolen, Referenzen und Zitaten aus diversen Märchen versehen war. Der Märchenwald rief dabei kulturelles Wissen auf und konfrontierte mit Mythen und Sagen. Dabei repräsentierte der *FinsterWald* das unbekannte unzivilisierte ›Außen‹ und damit jenen Ort, an dem Gefahren und Prüfungen lauern, die es seitens der Märchenheld:innen (und Besucher:innen der Ausstellung) zu bestehen gilt. Ebenfalls zahlreiche Referenzen auf das kulturelle Gedächtnis sowie auf die Bildung nationaler Identität und ikonische Motive der kunsthistorischen Romantik weist die Vierkanal-Videoinstallation *Meine Heimat ist ein düsteres, wolkenverhangenes Land* (2011)⁴⁹ des Filmkünstlers Julian Rosefeldt auf. Darin präsentiert Rosefeldt in Form sorgsam komponierter Filmbilder (angelehnt an Gemälde Caspar David Friedrichs) und Audiospuren (bestehend aus Zitaten deutscher Schriftsteller) Konzepte von Heimat und Nation, deutscher Geschichte und Kultur, die mit dem Wald verknüpft sind. Daniel Steegmann Mangrané's Virtual Reality Environment *Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name)* (2015) erinnert an die in Kapitel 6 analysierte multimodale Arbeit *Inside Tumucumaque*. Auch Steegmann Mangrané portraitiert ein real existierendes Ökosystem in seiner biologischen Vielfalt und Komplexität. Bei diesem handelt es sich ebenfalls um ein gefährdetes Gebiet im brasilianischen Regenwald, das sich im Verlauf der interaktiven Videoinstallation ausgehend von einer simulierten Lichtung in seiner ökologischen Diversität entfaltet. Der titelgebende Begriff des Phantoms steht für die Loslösung des/der Rezipient:in von dessen/deren limitierenden wie limitierten sensorischen Körper zugunsten einer Verschiebung der Perspektive. Fern einer westlichen Wahrnehmung des Biotops soll Empathie geweckt werden. Zugleich stellt Steegmann Mangrané aus, was trotz genauer Datenerhebung der sich im Verschwinden befindenden Landschaft⁵⁰ auch im Modus der immersiven virtuellen Erfahrung nicht repräsentiert und dokumentiert werden kann.⁵¹ Zuletzt wurde *Phantom*, neben drei weiteren Installationen des Künstlers, die sich ebenfalls dem bedrohten Regenwaldgebiet Mata Atlântica wid-

49 Zuletzt im Oktober 2019 im Oval Office des Schauspielhaus Bochum präsentiert. Vgl. Schauspielhaus Bochum (2019): *Meine Heimat ist ein düsteres, wolkenverhangenes Land*. In: Schauspielhaus Bochum, o. S.

50 Die Arbeit entstand in Zusammenarbeit mit ScanLAB und beruht auf genauen Messungen und Laserscans der Regenwaldlandschaft.

51 Vgl. Provan, Alexander (2015): *Formatting Reality*. In: *Surround Audience. Catalogue of the New Museum Triennial 2015*. New York: Skira Rizzoli, S. 50.

men, in der Einzelausstellung *The Word for World is Forest* (Februar–Mai 2019) in Großbritannien präsentiert.⁵² Für die DOCUMENTA13 entwickelten die kanadischen Installationskünstler:innen Janet Cardiff und George Bures Miller mit *FOREST (for a thousand years...)* (2012) eine Audioinstallation, die wie *ITEOTA* oder *A Forest where Gods live* inmitten eines Waldes (hier der Karlsaue, Kassel) situiert war. Bei der Rezeption der Audioinstallation vermischten sich die medial vermittelten Klänge mit dem tatsächlichen Sound des Waldgebietes in Kassel. Das auditive Narrativ der Arbeit verband sich mit der Realität, wodurch es in jeder Rezeptionssituation eine andere Gestalt annahm.⁵³ So wurde der individuelle Höreindruck um künstliche sinnliche Eindrücke ergänzt und die direkte Interaktion von Ökosystem und Rezipient:in ermöglicht. Inhaltlich scheint die Audioinstallation die Geschichte der Menschheit und des Waldes nachzuzeichnen. Es sind natürliche Klänge, wie das Raschen von Blättern, Tierlaute oder die Naturgewalt eines Gewitters zu hören. Der Mensch begegnet den Zuhörer:innen in Form von Holzarbeiten, Stimmengewirr und Gesang. Man lauscht dem Geräusch von Pferdehufen und Wagenrädern, hört Kriegslärm und das bedrohliche Prasseln von Feuer sowie musikalische Sequenzen. Die Deutung dieser Klänge, vermischt mit der realen Akustik des individuellen Rezeptionsmoments, ist den Rezipient:innen selbst überlassen, ruft jedoch zahlreiche vertraute Waldnarrative auf. Alle vier multimodalen Arbeiten, die in der vorliegenden Auseinandersetzung zur Analyse herangezogen wurden, teilen das gemeinsame Anliegen, im Rahmen einer künstlerischen Erfahrung Phänomene der Natur mit allen Sinnen wahrnehmbar zu machen, die dem Menschen sonst verborgen blieben. Der Schweizer Künstler, Forscher und Komponist Marcus Maeder teilt dieses Interesse. Seine Klang- und Medieninstallationen sind im Bereich der Acoustic Ecology zu verorten und widmen sich konkret der Sonifikation »unsichtbarer« ökophysiologischer Prozesse, die aus den veränderten klimatischen Bedingungen und der Belastung der Umwelt resultieren.⁵⁴ So dokumentiert er im Rahmen des Forschungsprojekts *Treelab* den prekären Zustand von Wäldern, indem er mit speziellen Sensoren Messdaten durstender Bäume aufzeichnet,

52 Vgl. Homepage des Künstlers und Nottingham Contemporary (2019): Daniel Steegmann Mangrané. In: Nottingham Contemporary, o. S.

53 Vgl. Cardiff, Janet/Miller, George Bures (2012): *FOREST (for a thousand years...)*. In: cardiffmiller.com, o. S.

54 Vgl. Maeder 2017, S. 56.

diese in Sound übersetzt und daraus Klanginstallationen komponiert. *Treelab* ist als ein künstlerisch-wissenschaftliches Beobachtungssystem ganz im Sinne von Artistic Research zu verstehen,⁵⁵ bei dem abstrakte Daten prozesshafter Vorgänge im Ökosystem Wald in Form ästhetischer Klangformate und medienkünstlerischer Installationen resonieren.

Diese Auswahl zeitgenössischer medienkünstlerischer Arbeiten, die sich dem Sujet des Waldes auf die ein oder andere Art und Weise widmen, könnte um eine Vielzahl weiterer interessanter Beispiele ergänzt werden. Die obestehende heterogene Zusammenstellung dient dazu aufzuzeigen, wie breit das Anwendungsspektrum des ohnehin omnipräsenten Motivs in der zeitgenössischen Kunst tatsächlich ist. Zudem soll verdeutlicht werden, dass die Hinwendung der Künstler:innen zum Wald keinesfalls ausschließlich durch das Medium der virtuellen Realität erfolgt, wie es die Auswahl des Materialkorpus womöglich vermuten lässt. Stattdessen ist der Wald reales Bühnenbild und ortsspezifisches (*site-specific*)⁵⁶ Setting, musealer Raum und Ressource künstlerischen Materials. Bisweilen wird er gar zur (naturwissenschaftlichen) Experimentalanordnung und Laborsituation, in der akribische künstlerische Forschung betrieben wird. Diese Vielzahl künstlerischer Zugänge wird dadurch ergänzt, dass die Projekte unterschiedliche sozioökonomische, politische und ästhetische Bedeutungen und Zusammenhänge der Landschaftsform aufgreifen und reflektieren. Was die exkursartige Ausführung der künstlerischen Arbeiten aufzeigen soll, ist folglich die Vielfalt der Anknüpfungspunkte, die der Wald als Sujet bietet, sowie dessen Ubiquität in zeitgenössischer Medienkunst. Vor allem aber interessiert, was die heterogenen Projekte eint. Eine herausstechende Gemeinsamkeit ist, dass diese

55 Marcus Maeder versteht sich als künstlerischer Forscher, was auch aus seinem breiten Tätigkeitsfeld ersichtlich wird. So ist er einerseits als wissenschaftlicher Assistent an der eidgenössischen Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft angestellt, andererseits am Institute for Computer Music and Sound Technology (ICST) der Züricher Hochschule der Künste tätig und wurde 2017 für seine Arbeit *Treelab* mit dem STARTS Preis (kurz für: Science, Technologie, Arts) der Europäischen Kommission bei der Ars Electronica in Linz ausgezeichnet.

56 Der Begriff *site-specific art* wurde durch den US-amerikanischen Künstler Robert Irwin geprägt und beschreibt seit den 1970er Jahren künstlerische Arbeiten, die für einen konkreten Ort konzipiert wurden. Vgl. Crimp, Douglas (1986): Serra's Public Sculpture: Redefining Site Specificity. In: Rosalind E. Krauss (Hg.): Richard Serra/Sculpture. New York: Museum of Modern Art, S. 40-57; Hankins, Evelyn Carol (2016): Robert Irwin: All the Rules Will Change. Washington D.C.: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden.

allesamt über die ausschließliche Adressierung des Sehsinns hinausgehen. Entsprechend werden neben visuellen Reizen häufig haptische und olfaktorische Effekte in die künstlerischen Arbeiten integriert und insbesondere akustische Stimuli gesetzt. Auf diese Weise wird der Wald im Realen wie Virtuellen in seiner multimodalen sensorischen Vielfalt fruchtbar gemacht. Dabei entsteht eine sensorische Informationsdichte, welche die Rezeption intensiviert und komplexer, aber auch intuitiver, ganzheitlicher und immersiver macht. Jene sensorische Informationsdichte, die diejenigen Arbeiten zeitgenössischer Medienkunst charakterisiert, die sich mit dem Sujet des Waldes auseinandersetzen, bezeichne ich als Multimodalität. Dies ist wiederum mit dem biofiktionalen Ansatz in Zusammenhang zu bringen, der wie in Kapitel 3 erläutert, die Annäherung und Interaktion diverser Akteure mittels eines syn-ästhetischen Mitempfindens adressiert. Die Kunst widmet sich einem solchen biofiktionalen ›becoming-with‹ an einem Ort, der stellvertretend für den Begriff der ›Natureculture‹ stehen kann. Durch seine ökologische Vielfalt, wie durch seine kulturelle und medientechnische Überformung, versammelt er heterogene Akteure. Damit ist das Sujet des Waldes offenbar prädestiniert dafür, syn-ästhetische Multimodalität und die Idee eines biofiktionalen ›becoming-with‹ zu simulieren und auszuloten, woraus sich zahlreiche Anknüpfungspunkte für künstlerische Investigation bieten.

