

## 8. Au-delà des limites – die Smart Surface Installation

---

Eine andere Variante des Interfaceeinsatzes in aktueller multimodaler Medienkunst sind intelligente Oberflächen, mittels derer reale Räumlichkeiten bespielt und zu virtuellen Szenarien erweitert werden. Hierbei findet eine Vermweltlichung der Anwenderschnittstellen in den nunmehr ›smarten‹ musealen Raum statt, der wiederum mit den Rezipient:innen interagiert. Daraus resultiert, dass Realraum und virtueller Raum einander entsprechen und der physische Rezipient:innenkörper zugleich jener semiotische Zeichenkörper/virtuelle Avatar ist, mit dem sich durch die simulierte Umwelt bewegt werden kann.

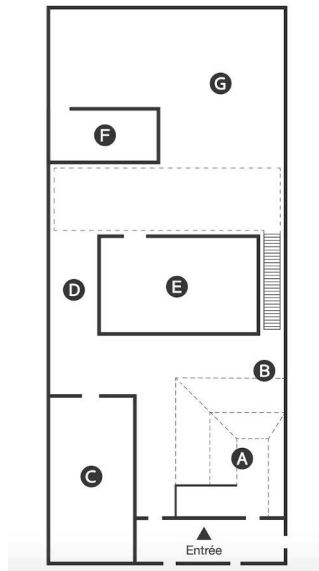
Als Beispiel für eine derartige Smart Surface Installation dient eine Arbeit des japanischen Kunstkollektivs teamLab, die im Sommer 2018 in Paris zu erleben war. Für *Au-delà des limites* (mit *Borderless* beziehungsweise *Jenseits der Grenzen* übersetzt) wurde die Halle de la Villette, ein ehemaliges Pariser Schlachthaus, in einen interaktiven sensorischen Parcours verwandelt.

### 8.1 Ausstellungssetting Halle de la Villette 2018

teamLab entwickelte hierfür eine spezielle druck- und wärmeempfindliche Sensortechnologie, die in die gesamte Oberfläche der Räume eingearbeitet ist. Bewegen sich die Besucher:innen auf der rund 10.000 Quadratmeter großen Ausstellungsfläche, reagiert diese in Echtzeit auf deren Position und Aktion. Mit dem seitens der Veranstalter:innen formulierten Ziel, den Besucher:innen das Verhältnis von Mensch und Natur vor Augen zu führen, wurden die Räumlichkeiten mit stilisierten, sich überlappenden Naturszenarien

bespielt.<sup>1</sup> Diese repräsentieren zwar thematisch und gestalterisch voneinander abweichende Atmosphären, die mit eigenen Titeln (siehe Abbildung 12) versehen sind, werden jedoch durch verbindende Elemente zu einer konsistenten Umwelt verbunden, die sich über Räume, Nischen und Durchgänge entfaltet. Um den virtuellen Szenen Leben einzuhauchen, kam ein umfangreiches Technikarsenal bestehend aus zahlreichen Computern und Projektoren zum Einsatz.

*Abb. 12 : Lageplan »Au-delà des limites«, Halle de la Villette, Paris  
2018 © La Villette.*



1 Vgl. Inoko, Toshiyuki (2019): Davos 2019 – Creating Visions of Another World. In: YouTube World Economic Forum, 17:07-17:26min. Vortrag des Mitbegründers von teamLab im Rahmen des World Economic Forum 2019 in Davos.

A: Graffiti Nature – Mountains and Valleys

B: Flowers Bombing

C: Peace can be Realized even without Order; Crows are Chased and the Chasing Crows are Destined to be Chased as well

D: Walk, Walk, Walk: Search, Deviate, Reunite; The Way of the Sea, Flying Beyond Borders – Colors of Life

E: Crows are Chased and the Chasing Crows are Destined to be Chased as well, Transcending Space & Flying Beyond Borders; The Way of the Sea, Transcending Space – Colors of Life

F: Impermanent Life: People Create Space and Time, at the Confluence of their Spacetime New Space and Time is Born; Walk, Walk, Walk: Search, Deviate, Reunite

G: Universe of Water Particles; Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together – Transcending Boundaries; A Whole Year per Hour; Born From the Darkness a Loving, and Beautiful World; Walk, Walk, Walk: Search, Deviate, Reunite; Spirits of the Flowers

Aus dem Lageplan der Halle de la Villette, welcher einen Überblick über die Ausstellungsräumlichkeit verschafft, geht hervor, dass die darin verorteten Stationen nicht hermetisch voneinander abgetrennt und in sich geschlossen, sondern durch Durchbrüche und Übergänge miteinander verbunden sind. Zwar legen es die Buchstaben nahe, dass seitens der Produzierenden eine Reihenfolge für die Rezeption angedacht ist, allerdings handelt es sich dabei nicht etwa um einen Rundgang oder eine aufeinander aufbauende Ordnung. Da vor Ort keinerlei Leitsystem zum Einsatz kommt und auch die Titel der einzelnen virtuellen Szenerien nicht angeschlagen sind, ist davon auszugehen, dass eine derartige Strukturierung lediglich jenseits der intuitiven Erfahrung als orientierende Kartenlegende fungiert. Indirekt geleitet werden die Besucher:innen eher von den Figuren der virtuellen Realität, welche sich ungeachtet einer vermeintlichen Zugehörigkeit zu einer in sich abgeschlossenen Sequenz durch die gesamte Installation bewegen. Regelrecht von den virtuellen Individuen verführt und auf diese fixiert, folgt man beispielsweise animierten Vögeln schnellen Schrittes durch die Szenerie. Ebenfalls aus dem Lageplan ersichtlich wird, dass eine Terrasse oberhalb des Ausstellungsbereiches »G« eingezogen wurde, wodurch jener größte und mit neunzehn Metern zugleich höchste Raum aus unterschiedlicher Perspektive erlebt wer-

den kann. Gestrichelt hebt sich außerdem der Ausstellungsbereich ›A‹ hervor, in dem Rampen und Erhöhungen die titelgebenden ›Mountains and Valleys‹ symbolisieren. Schließlich wird in der Auseinandersetzung mit dem Lageplan deutlich, dass die einzelnen virtuellen Szenarien, aus denen sich die multimodale Erfahrung zusammensetzt, nicht eindeutig diversen Standorten innerhalb des musealen Raumes zugeordnet werden können. Im *Guide du visiteur*, auf den sich an dieser Stelle bezogen wird, sind den Buchstaben gar mehrere künstlerische Arbeiten zugewiesen beziehungsweise wird ein und dieselbe Arbeit an mehreren Plätzen verortet. Das macht es unmöglich, diese klar voneinander zu differenzieren und verdeutlicht, dass die virtuellen Akteure der diversen Szenen sich ebenso dynamisch durch den Ausstellungsraum bewegen, wie die Rezipierenden.

Die Rezipient:innen nehmen durch die pure Präsenz ihres eigenen Körpers sowie durch Bewegungen und Berührungen Einfluss auf das audiovisuelle Geschehen ringsum. Gemeinsam mit den zeitgleich Anwesenden ist er/sie für die Dauer des Besuchs intrinsischer Bestandteil des virtuellen Environments und wirkt konstitutiv darauf ein. Aus der permanenten Wechselwirkung des Environments mit den Rezipient:innen resultiert, dass sich das Setting, welches eine Naturlandschaft sowie die darin verorteten Lebewesen, Pflanzen und Landschaftsmerkmale (wie z.B. Wasserläufe) zeigt, beständig transformiert und dadurch verschwimmt, was real und was virtuell ist.

## 8.2 Der Großbild-Immersionsraum<sup>2</sup>

In Bezug auf die Untersuchungskriterien der Raumzeitlichkeit und des Rezeptionsmodus unterscheiden sich die Arbeiten von teamLab grundlegend von den bereits analysierten Virtual Reality Projekten *Osmose*, *Inside Tumucumaque* und *In the Eyes of the Animal*. So eröffnet sich der Zugang in die virtuelle Welt bei den Installationen des japanischen Künstler:innenkollektivs nicht durch Wearable-Technologien, die an oder auf dem individuellen Rezipient:innenkörper getragen werden. Das multimodale Interface wird stattdessen verräumlicht und verschmilzt als intelligente Oberfläche mit dem musealen Realraum. teamLab sieht also von der Verwendung eines, wie Oliver

---

2 Nach Grau 2018, S. 34.

Abb. 13 : Ausstellungsabschnitt ›G‹, »Au-delà des limites«, Halle de la Villette, Paris 2018 © Jean-Philippe Cazier.



Grau formuliert, isolierenden »Augenapparates«<sup>3</sup> ab und speist das multi-modale Interface stattdessen in die museale Umgebung ein, die fortan als »Großbild-Immersionsraum«<sup>4</sup> fungiert.

### Raumzeitlichkeit und Rezeptionsmodus

Die Kunstrezeption von *Au-delà des limites* ist, obwohl es sich um eine virtuelle Arbeit handelt, aus diesem Grund nicht an den einzelnen Rezipient:innen-körper gebunden und entsprechend nicht länger jene isolierte Tätigkeit gezwungenermaßen individualisierter Besucher:innen, wie sie für das digitale Medienzeitalter häufig proklamiert und kritisiert wird. Ganz im Gegenteil: In

3 Grau, Oliver (2004): Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: Medien Kunst Netz, o. S.

4 Grau 2018, S. 34.

den theoretischen Reflexionen, die teamLab auf seiner Homepage unter der Kategorie ›Concept‹ in zehn Kapiteln entfaltet, verweisen die Künstler:innen darauf, ein soziales Gefüge und Miteinander der Rezipient:innen sowie einen Raum der Gemeinschaft innerhalb der Arbeiten herstellen zu wollen.

Each viewer can interact with the artwork from his or her own individual position, without any priority over anybody else, appreciating the influences that they themselves and others around them exert on the work.<sup>5</sup>

Andere Besucher:innen werden nicht als Störfaktoren des Kunsterlebens empfunden, wie dies der Fall ist, wenn Hinterköpfe und vermehrt auch Smartphones und Tablet Displays den Blick auf ein Kunstobjekt verstellen. Was im Rahmen ›traditioneller‹ bildender Kunst immersive Momente und Kontemplation verhindert – man denke an den täglichen Menschaufmarsch zu Füßen Da Vincis *Mona Lisa*<sup>6</sup> – wird bei *Au-delà des limites* zum interaktiven Konzept, bei dem die Besucher:innen das virtuelle Geschehen bewusst und unbewusst gemeinsam gestalten und zugleich immersiv damit verschmelzen. Jene Komponente des kollektiven und interaktiven multimodalen Erlebens zeichnet das Environment aus, welches jenseits einer intimen und privaten Rezeption als geteilte Hyperrealität bezeichnet werden kann. Das führt, wie eingangs erwähnt, wiederum dazu, dass sich die künstlerische Arbeit mit den wechselnden Besucher:innen und deren individuellen Bewegungsmustern permanent transformiert.<sup>7</sup> Damit geht einher, dass die virtuellen Szenerien auf Narration verzichten. Der/die Besucher:in wird zum/zur (Co-)Autor:in der eigenen virtuellen Erfahrung, welche räumlich undefiniert und temporär unbeschränkt ist.<sup>8</sup> So ist es gänzlich den Besucher:innen überlassen, wo sie sich innerhalb der Installation wie lange aufhalten und welche Position sie

5 teamLab (o.J.d.): Ultrasubjective Space and Digital Art. In: teamlab.art, o. S.

6 Vgl. Ackermann, Tim (2018): Selfies. Keine Fotos im Museum! In: ZEIT Online, Original erschienen in Weltkunst, Vol. 147 (2018).

7 Vgl. teamLab (2018a): Peace can be Realized Even without Order. In: teamlab.art, o. S.

8 Lediglich die Arbeit *Crows are Chased and the Chasing Crows are Destined to be Chased as well* – eine auf einen dynamischen Soundtrack geschnittene Filmsequenz ohne Narrativ – wird in Form eines Loops präsentiert. Der Zugang zu diesem Raum wird entsprechend getaktet und der Verbleib darin definiert. Vgl. teamLab (2017): *Crows are Chased and the Chasing Crows are Destined to be Chased as well*, Transcending Space. In: YouTube teamLab. Zudem war es für den Besuch zwingend notwendig, im Vorfeld Eintrittskarten für teamLab *Au-delà des limites* zu erstehen und dabei einen konkreten Slot für den Beginn der virtuellen Erfahrung festzulegen.

darin einnehmen. Beides ist konstitutiv für das virtuelle Geschehen: Wasserläufe, Pflanzen und Lebewesen reagieren auf die Rezipient:innenkörper, weichen aus, halten inne oder verändern die Gestalt. Lichter erstrahlen dort im Raum, wo sich der/die Besucher:in aufhält und Gesten oder Berührungen der intelligenten Oberflächen lassen Blumen erblühen oder Tiere sterben und verschwinden. Auf diese Weise wird relevant, welche Position andere Teilnehmer:innen in der Installation einnehmen und wie sie innerhalb des geteilten augmentierten Raums mit den realen und virtuellen Figuren interagieren. So beschreibt teamLab den Rezeptionsmodus, der für ihre Arbeiten angelegt wird, gar als eine »co-creative experience«<sup>9</sup> – und stellt deren Bedeutung als eine Form des produktiven Miteinanders auch jenseits der Kunst heraus. Dieser Aspekt des Sozialen, welcher das interaktive Environment von den anderen Arbeiten des Materialkorpus unterscheidet, ist grundlegend für die Konzeption von *Au-delà des limites*.

### Das Soziale: Der biofiktionale Rezeptionsmodus

Da kein komplexes Gadget als Ausschlussmechanismus fungiert, sondern das Interface zum Ambiente wird, entsteht ein sozialer Handlungsraum für alle. Durch diese Reduktion von Komplexität, die entgegen der omnipräsenten Aufrüstung durch digitale Technologien mit der Naturalisierung beziehungsweise der Verumweltlichung der Interfaces einher geht, werden vermeintlich naive Akteure wie Kinder und Tiere adressiert und mediale Teilhabe hergestellt. Bereits im ersten Raum der multimodalen Installation, welcher mit *Graffiti Nature – Mountains and Valleys* betitelt ist, werden beispielsweise Kinder dazu eingeladen, Tierschablonen auszumalen. Diese werden eingescannt und in das virtuelle Geschehen hineinprojiziert. Ihren eigenen Schöpfungen folgend und jene auf diese Weise zugleich in Bewegung versetzend, bewegen sich die Kinder über Rampen und Wände und werden dabei selbst Teil des Geschehens. Die projizierten Tiere können ihre Population vergrößern, indem sie andere Lebewesen fressen. Umgekehrt führt die mehrmalige Berührung des/der selbstgemalten Gefährts dazu, dass diese/r aus dem Szenario verschwindet und »stirbt«. Das animiert offenbar dazu, die »Jagd« nach den digitalisierten Geschöpfen anderer Kinder zu eröffnen, wodurch der eigene Einfluss auf das virtuelle Ökosystem offenbar wird. Adressiert wird

9 Zum Konzept der »Co-Creation« vgl. teamLab (o.J.b): Co-Creation. Collaborative Creation. In: teamlab.art, o. S.

an dieser Stelle also nicht nur der Kreislauf des Lebens oder eine Form der Schöpfungsgeschichte, sondern auch die Fragilität des Ökosystems und die Verantwortung des/der Einzelnen für die Natur. Das wird nicht zuletzt auf der Homepage der künstlerischen Arbeit deutlich, wo unter dem Stichwort »Background of the Artwork – Ecosystem« in kindgerechter Sprache dessen Funktionsweise erklärt wird.<sup>10</sup>

Das interaktive Moment der Installation findet zwischen Rezipient:in und Technologie, Rezipient:in und fiktivem Raum, beziehungsweise den darin integrierten virtuellen Agenten, sowie zwischen den Rezipient:innen untereinander statt. Das Konzept, das dem künstlerischen Environment zugrunde liegt, referiert entsprechend wiederum auf den Begriff des ›Mitseins‹, mit dem Bennke et al. die Koexistenz des Menschen mit technischen Apparaten, Artefakten und Algorithmen sowie die Kommunikation und Interaktion beschreiben, die gleichermaßen zwischen diesen Akteuren stattfindet.<sup>11</sup> Bezogen auf das künstlerische Environment resultiert aus der Koexistenz über vermeintliche Grenzen hinweg (›au-delà des limites‹) ein Verschmelzen der Figuren zu einer spezieübergreifenden Einheit an der Schnittstelle von realer und virtueller Welt, die teamLab wie folgt beschreibt:

Because our presence and the presence of others can cause change in the shared world of the artwork, it is possible that we will feel ourselves and others meld with the world and become one body.<sup>12</sup>

Wenn seitens der Künstler:innen an dieser Stelle die Rede davon ist, dass sich die Rezipient:innen mit den technologischen Artefakten und virtuellen wie realen Akteuren zu einem Körper verbinden, so weist dies abermals in die Richtung jener Theorie der Biofiktion, welche diese Auseinandersetzung mit multimodaler Medienkunst durchzieht. Das Erleben des interaktiven Environments soll einen Prozess in Gang setzen, welcher die Aufmerksamkeit der Teilnehmer:innen weg vom eigenen isolierten Körper hin zu einem reziproken Miteinander lenkt, aus dem sich wiederum netzwerkartig die virtuelle Umwelt formt. Es geht folglich darum, ein Loslösen von der subjektiven

10 Vgl. teamLab (2016b): Graffiti Nature – Mountains and Valleys. In: teamLab.art, o. S.

11 Vgl. Bennke et al. 2018. Entgegen meiner Verwendung des Ausdrucks als Moment der Annäherung zwischen den diversen Beteiligten ist für die Herausgeber:innen das Konfliktpotenzial zentral, das sich aus dieser heterogenen Konstellation für die soziale Lebenswelt ergibt.

12 teamLab (o.J.a): Body Immersive. In: teamLab.art, o. S.

Rezipierenden-Perspektive zu motivieren oder zu stimulieren und dabei einen Prozess der Annäherung, ein ›becoming-with‹, anzustoßen, das zu keinem Zeitpunkt abgeschlossen ist. Dieses repräsentiert den non-verbalen Austausch, der situationsbedingt zwischen den heterogenen realweltlichen und virtuellen Akteuren und den eingesetzten Technologien stattfindet und konstitutiv für das multimodale Environment ist. Für eine verstärkte Wirkung des interaktiven Settings spielt es also eine essentielle Rolle, dass sich mehrere Besucher:innen zeitgleich durch das Environment bewegen und dieses unabhängig voneinander formen.

Um mit dem virtuellen Environment und den Rezipierenden in Interaktion zu treten, bedarf es keiner aktiven Handlung. Die bloße körperliche Präsenz ist als Medium der Kommunikation ausreichend. Zieht sich der/die Besucher:in beispielsweise an den Rand eines Raumes zurück, hält dort inne oder setzt sich gar auf den Boden, so reagiert die digitalisierte Umgebung sofort. Um die Füße der Rezipient:innen sprießen Blumenbouquets oder versammeln sich Fische, farbenfrohe Ströme umfließen die nunmehr ›besetzte‹ Fläche, es wird optisch ›Platz gemacht‹ und zugleich integriert. Auf diese Weise werden die passiven Rezipient:innen trotz vermeintlicher Passivität wiederum Initiator:innen einer räumlichen Veränderung und als solche Teil der fluiden Landschaft, die sich um sie herum und mit ihnen immer wieder neu formiert. Verdeutlichen lässt sich dieser Prozess der Annäherung beispielsweise anhand des Geschehens innerhalb der Szenerie von *Peace can be Realized even without Order* in einem verspiegelten Raum innerhalb des Environments (vgl. Abbildung 14). Auf langen Reihen frei von der Decke hängender gläserner Projektionsflächen wird darin schemenhaft jeweils ein/e virtuelle/r Tänzer:in projiziert. Es handelt sich dabei um menschliche Wesen und Tiere, die sich im monotonen Takt ihrer Instrumente bewegen. Positioniert sich der/die Rezipient:in vor eine der Figuren, so unterbricht diese ihren Tanz, hält inne und nimmt gestisch Kontakt auf. Geht der/die Besucher:in weiter, so nimmt der/die Tänzer:in ihre Bewegung wieder auf. Auch der Klang des jeweiligen Instrumentes setzt wieder ein, wodurch sich der gemeinsame Sound des virtuellen Ensembles zu verschieben scheint und eine eigene Dynamik entsteht. Durch die Spiegelung und die gläsernen Projektionsflächen verschwimmt, wer tanzt und wer schaut. So begegnet sich der/die Besucher:in innerhalb des wogenden Spiegelkabinetts immer wieder selbst und meint, im direkten Austausch mit jenen transparenten Figuren zu stehen, die zugleich irritiertes Gegenüber und eigenes Spiegelbild sind.

Abb. 14: Ausstellungsabschnitt ›C‹ »Peace can be Realized Even without Order«, »Au-delà des limites«, Halle de la Villette, Paris 2018 © Jean-Philippe Cazier.



Auf der Homepage des Künstler:innenkollektivs wird darauf verwiesen, dass die Szenerie auf das traditionelle japanische Tanzfestival *Awa Odori* zurückgeht, bei welchem autonome Musiker:innen und Tänzer:innen sich ohne Partitur oder Choreographie lediglich durch Rhythmus und Bewegung permanent aufeinander abstimmen und derart eine harmonische Aufführung kreieren.<sup>13</sup> Der Titel der Szenerie *Peace can be Realized even without Order* unterstreicht die symbolische Darstellung eines sozialen Annäherungsprozesses jenseits von Hierarchien. Ein friedvolles und harmonisches Miteinander, so die Botschaft der Installation, basiert auf einem steten Akt des Ausbalancierens, Austarierens und Synchronisierens, welcher jenseits verbaler Interaktions- und Kommunikationsformen stattfindet. Störfaktoren, wie sie die Rezipient:innen durch ihre Unterbrechung darstellen, schreiben sich in die lebendige Struktur ein, die diese sogleich produktiv einbezieht. Dies entspricht dem fortdauernden spezieübergreifenden ›becoming-with‹

13 Vgl. teamLab 2018.

Donna Haraways, welches ich im Hinblick auf das Soziale/Biofktionale für die multimodale Installation bemühe.

### 8.3 Multimodalität

Was den interaktiven digitalisierten Erfahrungsraum von *Au-delà des limites* von den bereits analysierten zeitgenössischen VR-Arbeiten unterscheidet, ist die Tatsache, dass es keines Avatars bedarf, um in das virtuelle Geschehen einzutauchen. Der physikalische und der semiotische Körper sind miteinander identisch. Simultan in der realen wie in der digitalen Welt präsent, interagiert der physische Rezipient:innenkörper folglich zugleich im Virtuellen. Entsprechend findet im Zuge der Rezeption keine Form des Embodiments im Sinne eines Hineinversetzens in eine Stellvertreter:innenfigur statt – erst recht keines in eine andere Spezies oder gar in deren subjektive Wahrnehmungsperspektive. Daraus abgeleitet stellt sich die Frage, inwiefern sich der Besuch des Ausstellungsformats im Hinblick auf die perzeptuelle Ebene von dem einer anderen musealen Institution unterscheidet. Und daran anschließend: Aus welchem Grund wird die künstlerische Arbeit *Au-delà des limites* im Rahmen dieser Analyse in die Kategorie multimodaler Medienkunst eingeordnet und vor diesem Hintergrund betrachtet?

Neben der intendierten Setzung optischer und akustischer Sinnesreize, welche für medienkünstlerische Ausstellungsformate keineswegs außergewöhnlich erscheint, ist innerhalb des Oeuvres von teamLab vor allen Dingen die Haptik (in Form eines temperatur- und druckempfindlichen Interfaces) relevant. Darin weicht auch *Au-delà des limites* von einem gängigen musealen Format ab: Während ein klassisches Kunstwerk durch Absperrvorrichtungen und Wachpersonal vor dem direkten Kontakt mit den Besucher:innen geschützt wird, darf und muss hier berührt und angefasst werden. Die betroffene ›Leinwand‹ erstreckt sich dabei über die Wände, Böden und Decken, wodurch *Au-delà des limites* als ein allumfassendes sensorisches Interface keinerlei ›Off‹ besitzt. Daraus resultiert, dass die Betrachter:innen durch ihren Besuch der interaktiven Installation selbst zum Bestandteil der virtuellen Umwelt werden. Sie werden in die intelligente Oberfläche eingespeist, ›verumweltlicht‹ und auf diese Weise zur quasi-objektivierten Komponente der visuellen Erfahrung anderer Teilnehmer:innen.

## Partizipatorische Multimodalität

Das Multimodale, so die These, wird im Rahmen von *Au-delà des limites* jedoch nicht ausschließlich als Perzeptuelle Multimodalität ausgelegt. Unabhängig von sensorischen Reizreaktionen will ich Multimodalität an dieser Stelle auf das soziale Gefüge beziehen, aus dem innerhalb der Installation Bedeutung generiert wird. Die reziproke Interaktion der physischen, digitalen und technischen Agenten ist als ein produktives ›Mitsein‹ diverser Modi zu verstehen, aus dem sich die Bedeutung der Installation schöpft. Diesen Vorgang bezeichne ich im Hinblick auf den Begriff der Biofiktion wiederum als Syn-Ästhesie und damit als ein verteiltes und entsprechend multimodales ästhetisches Wahrnehmen und Gestalten. An dieser Stelle greift, was mit Sachs-Hombach et al. unter der Kategorie der Partizipatorischen Multimodalität gefasst werden kann (vgl. Kapitel 1) und was auf der Annahme beruht, dass sich aktuelle Medienkulturen durch partizipatorische Praktiken und Vernetzung definieren. Das Erkenntnisinteresse, welches dem Begriff der Partizipatorischen Multimodalität zugrunde liegt, ist über jene digitalen Partizipationskulturen hinaus »auf das soziohistorische, politische, technologische und ästhetisch unterschiedliche Werden multimodaler Ensembles [ausgerichtet], in denen und durch die das Partizipatorische gleichermaßen ermöglicht wie auch verunmöglicht wird.«<sup>14</sup> Hier referieren die Autor:innen konkret auf eine Form des ›Werdens‹ und ›becoming‹ multimodaler Ensembles durch Partizipation und Interaktion, welches ich wiederum als grundlegend für jene prozessualen VR-Arbeiten betrachte, die den Korpus der Analyse bilden. Inwiefern das Partizipatorische in den Augen der Autor:innen zugleich ermöglicht und verunmöglicht wird, wird in ihrem Aufschlag zu einer ›Medienwissenschaftlichen Multimodalitätsforschung‹ nicht weiter ausgeführt. Im Hinblick auf teamLab könnte man die von Sachs-Hombach et al. adressierte Verunmöglichung aber beispielsweise auf die Tatsache beziehen, dass die Rahmenbedingungen der Teilhabe zuvor festgelegt sind sowie auf die Ausstellungsräume und eine zeitlich begrenzte Rezeptionszeitspanne beschränkt bleiben.

## Ultrasubjective Space

Oliver Grau definiert virtuelle Kunst im Allgemeinen als die Fortsetzung einer regelrechten kunstgeschichtlichen Evolution immersiver Medien der Illusion,

14 Sach-Hombach et al. 2018, S. 18.

die ihren Ursprung im Format des Panoramas haben.<sup>15</sup> Panoramen definiert er im Hinblick auf ihre immersive Qualität wie folgt:

Es handelt sich um riesige photorealistische Gemälde, oft weit über 1500m<sup>2</sup>, die, im Kreisrund aufgehängt, ihre Betrachter hermetisch umschlossen. Das zentrale Anliegen war, den Betrachter durch die Totalität so in das Bild zu versetzen, um dieses nicht mehr als Bild, als selbstständiges Objekt erscheinen zu lassen, denn alles war nur noch Bild. Damit wurde das Medium in seiner Erkennbarkeit als Medium unsichtbar.<sup>16</sup>

Indem teamLab ein digitales, begehbare und smartes Environment gestaltet, das dynamisch und flexibel auf die Besucher:innen reagiert, knüpft das Künstler:innenkollektiv auf innovative Art und Weise an den von Grau definierten kunsthistorischen Ausgangspunkt an und interpretiert das Genre des Panoramas für das digitale Zeitalter. Der Eindruck des/der hermetisch von einem ›totalen Bild‹ (oder vielmehr einer ›totalen Welt‹) umschlossenen Teilnehmer:in entsteht dadurch, dass sich in den Projekten von teamLab Realraum und virtueller Raum überlagern. Diese Entrahmung des sensorischen Interfaces führt dazu, dass die mediale Vermitteltheit der Szenerie unkenntlich gemacht wird. Naturszenerie, Mensch und Technologie nähern sich einander an und die Akteure interagieren analog im Digitalen und umgekehrt.

teamLab selbst referiert hinsichtlich der Gestaltung der Installation ebenfalls auf einen alten künstlerischen Stil, der im Japan der Edo-Zeit (1603-1868) verbreitet war<sup>17</sup> und dem Panorama in mancherlei Hinsicht nicht unähnlich ist. So zielen beide Formate in erster Linie auf eine immersive Wirkung ab. Zudem erinnert beispielsweise die Optik beider Genres an das sogenannte Wimmelbild,<sup>18</sup> dessen Bildkomposition durch eine unüberschaubare Fülle an Details und deren Gleichzeitigkeit beziehungsweise deren (oftmals unabhän-

15 Vgl. z. B. Grau, Oliver (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, Berlin/Bonn: Dietrich Reimer Verlag.

16 Grau 2018, S. 33.

17 Jene Traditionslinie, die ihren Ausgangspunkt ebenfalls in der analogen Malerei findet, ziehen die Künstler:innen im Rahmen ihres Konzepts proaktiv.

18 Vgl. z. B. Thiele, Jens (2003): *Das Bilderbuch. Ästhetik, Theorie, Analyse, Didaktik, Rezeption*. Mit Beiträgen von Jane Doonen, Elisabeth Hohmeister, Doris Reske und Reinbert Tabbert. Bremen/Oldenburg: Universitätsverlag Aschenbeck & Isensee; Rémi, Cornelia (2017): *Wimmelbooks*. In: Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Routledge Companion to Picturebooks*. London/New York: Routledge, S. 158-168.

gigen) Nebeneinander der Darstellung gekennzeichnet ist.<sup>19</sup> Damit einhergehend ergibt sich aus jeder Perspektive zum Bildträger eine andere visuelle Erfahrung, während das Gesamtbild nicht zu überblicken ist. Anders aber als in Graus Definition zum Panorama wird weder in der Malerei der Edo-Zeit noch in der Gestaltung der Arbeiten des japanischen Künstler:innenkollektivs teamLab auf eine fotorealistische Gestaltung abgezielt. So ist die Optik von *Au-delà des limites* durch abstrahierte, beinahe stilisierte Naturdarstellungen geprägt, die eine geringe Tiefe und Dreidimensionalität aufweisen. Dies entspricht einer alternativen Seherfahrung und einem Raumkonzept, das die Künstler:innen in Form einer Methodik zusammenfassen und als ›Ultrasubjective Space‹<sup>20</sup> bezeichnen. Jener ›Ultrasubjective Space‹ referiert, wie bereits ausgeführt, auf künstlerische Arbeiten der Edo-Zeit in Japan. Durch eine flächige Darstellung gekennzeichnet, werden diese der westlichen Zentralperspektive gegenübergestellt, die die Wahrnehmung determiniere.

Ultrasubjective space adopts the concepts and representations of spatial awareness found in the art of premodern Japan and interprets them using digital technology. It provides immense possibilities for digital art by allowing viewers to interact directly with the artwork.<sup>21</sup>

Daraus resultiere eine besonders immersive Raumerfahrung, die auf Multiperspektivität und folglich Multimodalität beruhe: »The viewer does not hold a dominant perspective over the depicted space, and is instead merged into the comprehensive experience.«<sup>22</sup> Zunächst erscheint es kontraintuitiv, dass ein visuell zweidimensional gestalteter Raum das Gefühl des immersiven Eintauchens intensiviere. Die Künstler:innen begründen ihre These im Rahmen des Konzeptkatalogs damit, dass eine flächige Darstellung des virtuellen Environments es ermögliche, eine Vielzahl von Perspektiven einzunehmen und diese immer wieder neu und selbstständig zu wählen. Entsprechend orientiere sich auch der Lektüremodus der multimodalen Räume an den Medien der damaligen Zeit: er entspräche dem Betrachten einer traditionellen japanischen Bildrolle (*Emakimono*) beziehungsweise eines gefalteten japanischen Wandschirms. Je nachdem welcher Ausschnitt darin fokussiert würde, verändere sich der Inhalt und das Narrativ.

19 Vgl. Thiele 2003, S. 60.

20 teamLab o.J.d. o. S.

21 Ebd.

22 Ebd.

Abb. 15: Malerei, gefalteter japanischer Wandschirm aus der Edo-Zeit<sup>23</sup> © National Museum Japan.



Auf die interaktiven Environments von teamLab übertragen, sind Aussage und Erkenntnis individuell abhängig davon, welche Position(en) der/die Rezipient:in innerhalb des multimodalen Geschehens einnimmt. Dies referiert wiederum auf die Fluidität, wie sie für die interaktiven Environments im Allgemeinen festgestellt wurde. Indem die künstlerische Arbeit eine Vielzahl von Perspektiven offeriert, ermöglicht sie zugleich die simultane Präsenz von Besucher:innen innerhalb des Environments, die oben als soziales und synästhetisches Miteinander beschrieben wurde: »Viewers can take part in an artwork from their own positions, without priority over one another, appreciating the influence of participation on the work.«<sup>24</sup> Jene Multiperspektivität, die sich aus dem Nebeneinander und der Gleichzeitigkeit der virtuellen Szenen, aus der daraus resultierenden visuellen Überwältigung der Rezipierenden und der Totalität des Interfaces ergibt, verstehe ich ebenfalls als Multimodalität. Aus der Summe der Perspektiven innerhalb des sich permanent verändernden Ausstellungsraums formiert sich ein multimodaler Gesamteindruck, der sich wie das Bild eines Kaleidoskops individuell und beständig – ultrasubjektiv – neu zusammensetzt. Das wiederum wirkt sich zugleich auf das übergeordnete »Große Ganze« des Environments aus.

23 Unbekannter Künstler der Kanō-Schule, 6-teiliger Wandschirm, Farbe auf blattvergoldetem Papier, 154 × 360 cm, 17. Jahrhundert. Integrated Collections Database of the National Museums, Japan.

24 teamLab o.J.d, o. S.

Auch thematisch wird der Rezeptionsmodus des ›Ultrasubjective Space‹ relevant: Das immersive Moment ermögliche es, die Naturszenerie nicht weiter distanziert zu betrachten, sondern regelrecht mit ihr zu verschmelzen. Es kommt zur titelgebenden Auflösung der Grenzen (vgl. *Au-delà des limites/Borderless*), durch die der/die Rezipient:in Teil der virtuellen Natur wird, ohne Schaden anrichten zu können: »By using such non-material digital technologies, nature can be turned into living art, without harming it.«<sup>25</sup> Interessant ist an dieser Stelle der Verweis auf die Tatsache, dass die (mehrmalige) Berührung von virtuellen Lebewesen innerhalb von *Au-delà des limites* zu deren Tod oder zumindest deren Transformation in eine andere Lebensform führt (s.o.). Dass hier offensichtlich das Motiv der Jagd bemüht wird, erscheint als Widerspruch zu der von teamLab intendierten Sensibilisierung der Rezipierenden für den schützenswerten Zustand der Natur. Wie auch in der Installation *ITEOTA*, in der ebenfalls das Sterben der tierischen Protagonist:innen im Rahmen der simulierten Nahrungskette essentieller Bestandteil des Narrativs ist (vgl. Kapitel 7.2.), wird ein Hineinversetzen in die virtuellen Figuren auf diese Weise immer wieder unterbrochen. Aus der Auseinandersetzung mit den VR-Arbeiten ergeben sich unterschiedliche Gründe dafür: Die thematische Adressierung des Kreislaufs des Lebens, jenes permanenten Entstehens und Vergehens, dient der Rhythmisierung der Szenerie. Es wird dessen Natürlichkeit sowie die menscheigene Position innerhalb des Gefüges unterstrichen und zugleich die Fragilität der Natur in Szene gesetzt. Darüber hinaus braucht es derartige Brüche, wie sie hier auf inhaltlicher Ebene zu einem Moment der Störung führen, um einer künstlerischen Ästhetik gerecht zu werden (vgl. Kapitel 10) und ein affektives Einfühlen in ein Anderes zuallererst zu ermöglichen (vgl. Kapitel 12.3). Schließlich, und dies wird nicht zuletzt anhand der Kinder deutlich, die in *Nature Graffiti – Mountains and Valleys* ihren eigenen und anderen digitalen Geschöpfen hinterherjagen, verführt die vermeintliche Transformation der jeweiligen virtuellen Figur durch Berührung dazu, sich auf ihren Fersen aktiv durch den Ausstellungsraum zu bewegen und mit ihr zu interagieren.

---

25 teamLab o.J.d., o. S.

## 8.4 Dokumentieren 2.0

Am 10. Januar 2019 erschien eine Fotografie auf dem Instagram Profil von Negin Mirsalehi. Es zeigt die niederländische Influencerin Arm in Arm mit ihrem Partner in einem dunklen, verspiegelten Raum, der von unzähligen gläsernen Lampenschirmen, die in unterschiedlichen Höhen von der Decke hängen, orangerot und violett erleuchtet ist. Das Selfie, das mit der Beschreibung »He kissed, light changed, we kissed...« untertitelt wurde, generierte unter den 5,7 Millionen Abonnent:innen rund 290.000 »Likes« und knapp 1.500 Kommentare.<sup>26</sup> Neben dem Online Shop für Designermode »Revolve« ist der Ort verlinkt, an dem die Fotografie entstand. Es handelt sich um das *Mori Building Digital Art Museum* in Tokio und die darin beheimatete Ausstellung *Borderless* des japanischen Künstler:innenkollektivs teamLab.<sup>27</sup>

Unter dem Hashtag #teamlab versammelt die Social Media Plattform Instagram etwa 620.000 Fotografien. Zusammen mit den Hashtags #teamlabborderless (224.356), #teamlab\_borderless (185.000) und #teamlabplanets (99.500)<sup>28</sup>, sowie den beiden japanischen Äquivalenten (80.000 und 50.900)<sup>29</sup> (um nur die zahlenstärksten Schlagwörter zu nennen), referieren weit über eine Million Hashtags auf das Künstler:innenkollektiv. Die derart verschlagworteten Fotografien zeigen vornehmlich Menschen in jenen künstlerisch augmentierten Environments, die teamLab seit 2001 gestaltet. Da die aufwendige Sensortechnologie sich nicht ohne weiteres transportieren lässt,<sup>30</sup> sind temporäre Gastspiele teamLabs wie das in der Pariser Halle de la Villette selten. So entstehen die meisten Fotografien in den eigens errichteten Räumlichkeiten des Kollektivs – überwiegend in den beiden permanenten Ausstellungskonglomeraten *Borderless* und *Planets* in Tokio.

Auffallend häufig wählen die User:innen das Motiv, mit dem auch Negin Mirsalehi ihren Besuch im Mori Building dokumentierte. Die interaktive

26 Stand 11.02.2020.

27 teamLab eröffnete im Sommer 2018 das erste Museum für digitale Kunst, das den Namen *teamLab Borderless* trägt. Das Mori Building in Tokio beherbergt seitdem etwa fünfzig interaktive Arbeiten des Kollektivs, die auf rund 10.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche permanent und mit allen Sinnen erlebbar sind.

28 Stand Februar 2020.

29 Stand Juni 2019.

30 Innerhalb des Mori Building kommen allein 520 Computer und 470 Projektoren zum Einsatz. Vgl. Ziegler, Michael (2019): DIGITAL ART MUSEUM von TeamLab kommt nach Hamburg. In: Sumikai, o. S.

audiovisuelle Installation *Forest of Resonating Lamps* aus dem Jahr 2016 ist womöglich deshalb eine derart beliebte Kulisse, da der Raum komplett verspiegelt ist und die Produktion von Selfies entsprechend erleichtert. Nähert sich der/die Besucher:in einem der aus Murano-Glas hergestellten Lampenschirme innerhalb des interaktiven Environments, leuchtet dieser in einer Farbe auf. Dies löst eine Kettenreaktion aus: Eine nahegelegene Lampe erstrahlt in der gleichen Farbe, während die erste Lampe erlischt und gibt das Licht wiederum an die nächste Lampe weiter usw. Zugunsten eines »natural feelings – like a fire burning«<sup>31</sup> kann die Reihenfolge laut der Homepage der Künstler:innen nicht vorhergesehen werden, sondern ergibt sich aus der Position der Lampen im Raum. Da zeitgleich mehrere Rezipient:innen zugegen sind, können mehrere Kreisläufe in Gang gesetzt werden und unterschiedliche Farben aufeinander-treffen. Eine ästhetische Entscheidung, die auch insofern intendiert ist, als dass teamLab sich dafür interessiert, wie die Rezipient:innen sich innerhalb der digitalen künstlerischen Installationen zueinander verhalten. *Forest of Resonating Lamps* »demonstrates the space of a new era that can be designed freely and change itself through digital technology, and that adapts and changes due to the movement of people in it.«<sup>32</sup>

Die Masse der Fotos, welche tagtäglich innerhalb der interaktiven Räumlichkeiten entsteht und mit großer Reichweite auf Social Media geteilt wird, zeigt, dass die medienkünstlerischen Arbeiten teamLabs offenbar einer bestimmten (Instagram-)Ästhetik entsprechen. Dies ist seitens des Künstler:innenkollektivs durchaus intendiert und wird aktiv zur eigenen Vermarktung und Sichtbarmachung genutzt. So ist es erlaubt, innerhalb der virtuellen Settings zu fotografieren und Bilder, die mit dem entsprechenden Hashtag versehen sind, werden sowohl auf dem Instagram-Profil teamLabs als auch auf deren Homepage geteilt. Neben dem Beitrag der niederländischen Influencerin Mirsalehi finden sich auf dem Feed teamLabs Fotografien von Stars wie Gisele Bündchen, Kim Kardashian, Brad Pitt oder Will Smith. Auch Melania Trump ist einer jener prominenten Gäste, welche innerhalb des digitalen Environments in Tokio für die Kamera posieren. Ihnen wurde die Ausstellungsfläche jenseits der offiziellen Öffnungszeiten zugänglich gemacht.<sup>33</sup> Das erscheint

31 teamLab (2016a): *Forest of Resonating Lamps*. In: Mori Building Digital Art Museum, teamLab – Borderless, o. S.

32 Ebd.

33 Vgl. Schons, Donna (2019): Das Digitale Wunderland. Besuchermagnet in Tokio. In: Monopol. Magazin für Kunst und Leben, o. S.

wiederum insofern paradox beziehungsweise restriktiv, als dass damit zugleich eine essentielle Komponente im Hinblick auf die multimodale Rezeption verlorengeht – nämlich diejenige der biofiktionalen Interaktion mit anderen Teilnehmer:innen innerhalb des sozio-technischen Gefüges. Je weniger Besucher:innen sich zeitgleich innerhalb des Environments befinden, desto reduzierter ist das virtuelle Geschehen und dessen Dynamik.

Ein Musikvideo, das der US-amerikanische Rapper Swizz Beatz gemeinsam mit dem Hip Hopper Nas Ende 2018 veröffentlichte, nutzt das interaktive Medienkunstspektakel schließlich als Kulisse für den gemeinsamen Song *Echo*. Darin bewegen sich die beiden Künstler durch die verschiedenen futuristisch anmutenden multimedialen Räume des Mori Buildings. Nicht zuletzt diese Kooperation verdeutlicht, auf wie vielen Ebenen sich die medienkünstlerischen Arbeiten teamLabs in die Populärkultur einschreiben.

Die Ästhetik teamLabs repräsentiert offenbar einen bestimmten Lifestyle, mit dem sich zahlreiche Menschen (kulturübergreifend) identifizieren. Damit einher geht ein vermehrtes Interesse an den Arbeiten des Kollektivs beziehungsweise an den musealen Kontexten, innerhalb derer diese erlebt werden können. So findet sich in den Kommentaren unterhalb des Musikvideos bereits an dritter Stelle der Verweis eines Zuschauers auf den Drehort des Clips. Der Account »Jake Robinson« schreibt: »If anyone is wondering, they shot this video at Teamlab Borderless. It's a digital art museum in Tokio and it's one of the most epic and mesmerizing places I've ever been!« In den Antworten auf diesen Kommentar fällt mehrmals der Begriff der »Bucketlist«, auf welcher sich der Besuch im digitalen Museum befände – jene individuelle Wunschliste, auf der all diejenigen Dinge versammelt sind, die der/die Verfasser:in im Laufe seines/ihrer Lebens erfahren möchte. Dabei handelt es sich um ein Indiz dafür, dass der Besuch von teamLabs *Borderless* zu einem erstrebenswerten Lifestyle Event geworden ist. Dass die öffentlichkeitswirksamen Maßnahmen zur Verbreitung der digitalen Kunst in Fotografie- und Videoformaten Früchte tragen, wird auch darin ersichtlich, dass das Mori Building Digital Art Museum aktuell das weltweit meistbesuchte Museum ist, das einer einzelnen Position gewidmet ist.<sup>34</sup> Im ersten Jahr seines Bestehens seit Juni 2018 hieß teamLab allein in den beiden zentralen Ausstellungskomplexen in Tokio über

34 Vgl. Schons 2019 sowie o. A. (2019): teamLab Borderless Becomes the Most Visited Single-Artist Museum in the World. In: Business Wire, o. S.

3,5 Millionen Gäste willkommen.<sup>35</sup> Gut die Hälfte von ihnen gab bei der Befragung durch die museale Institution an, in erster Linie für den Besuch der digitalen Installation nach Tokio gereist zu sein.<sup>36</sup> Im Umkehrschluss ist es für die Besucher:innen zentral, sich selbst fotografisch in dem augmentierten Setting abzubilden, mit dem sie bei der Rezeption zu einem Gesamtkunstwerk verschmelzen und sich, trotz der Flüchtigkeit des multimodalen Erlebnisses, darin einzuschreiben. Zahlreiche Guides im World Wide Web lassen vermuten, dass es tatsächlich häufig darum geht, den Besuch in den Räumen teamLabs durch das ästhetisch »perfekte« Instagram-Foto zu dokumentieren. Unterschiedliche Blogs geben Tipps zum portablen Kameraequipment und zur Wahl der Kleidung.<sup>37</sup> Damit die Projektionen auf den Körpern der Fotografierten optimal Geltung kommen, wird das Tragen einfarbiger, möglichst weißer Kleidung empfohlen. Auf diese Weise integriert sich der Rezipierendenkörper optisch besser in die digital bespielten künstlerischen Displays.

Focus on the experience: the museum has become a magnet for Instagrammers and photographers seeking the iconic, colourful imagery that's on offer at the Digital Museum. Wear white clothes: we didn't know this before visiting but if you wear white clothes the projected lights will make you look part of the exhibition. We saw some people wearing white and it looked really fun!<sup>38</sup>

Zwar ist es längst keine Seltenheit mehr, dass museale Settings als Kulisse für Selbstinszenierung dienen. Doch es ist das Künstler:innenkollektiv selbst, welches das Phänomen »teamLab« werbewirksam vermarktet und populär macht, indem Fotografien auf der eigenen Homepage und den Social Media Profilen Raum gegeben wird, diese mit Hashtags versehen und mit entsprechendem eigenem Content angereichert werden. Die breite Social Media Präsenz des Kollektivs und die indirekte Ermunterung der Gäste, ihren Besuch mit den entsprechenden Hashtags versehen zu teilen,

35 Gefolgt vom Amsterdamer Van Gogh-Museum (2,1 Millionen Besucher) und dem Dalí-Museum in Figueres (1,1 Millionen Besucher). Vgl. ebd.

36 Vgl. ebd.

37 Vgl. z. B. Siree (2018): An Instagram Guide to teamLab's Borderless. In: The Hidden Thimble, o. S.; Gillet, Rohan (2020): TeamLab Borderless – One for Instagram lovers. In: Tokyo in Pics, o. S.; Viola (2019): Guide to teamLab Borderless Tokyo: An Instagrammer's Dream. In: The Blessing Bucket, o. S.

38 The Whole World is a Playground (2019): TeamLab Borderless Tokyo – Ultimate Guide. In: ThewholeworldisaPlayground, o. S.

entspricht einer Marketingstrategie, die in gewisser Weise zugleich als Form kollektiver Dokumentation der temporären künstlerischen Events und der permanenten Ausstellungen in Tokio fungiert. Was aus der Gemengelage in erster Linie hervorgeht, ist ein Bedürfnis aktueller ephemerer Medienkunst, sich mit dem Ziel der eigenen Sichtbarkeit zu vermarkten, sich aktiv in den Diskurs einzuschreiben und auf diese Weise selbst zu dokumentieren. Die Strategie teamLabs, so meine These, stellt eine weitere dokumentarische Praktik zeitgenössischer Medienkunst dar.

Nun ist es bei Smart Surface Installationen, die auf dem Bespielen sensorisch intelligenter Oberflächen des Realraums beruhen, im Gegensatz zu genuin virtuellen Realitäten möglich, diese im klassischen Sinne (fotographisch und filmisch) abzubilden. Es kann hier folglich von Seiten der Produzierenden wie der Besucher:innen auf dokumentarische Praktiken zurückgegriffen werden, die den bereits analysierten Arbeiten des Materialkorpus vorenthalten bleiben, welche sich gänzlich im Virtuellen entfalten. Das spiegelt sich in den zahlreichen subjektiven (audio-)visuellen Eindrücken und Perspektiven von Besucher:innen, die sich vornehmlich online zu einer Art Gesamteindruck – zu einem ›ultrasubjektiven‹ Wandschirm – zusammensetzen. Ergänzt wird dieser durch die offiziellen Fotografien seitens der Künstler:innen, durch die Trailer und die intensive Videodokumentation der einzelnen Szenerien und Ausstellungen, welche sich unter anderem auf der Homepage, auf YouTube und Instagram finden. Ein theoretischer Leitfaden und ein ausformuliertes Konzept, innerhalb dessen Selbstinterpretation betrieben wird, vervollständigen den sekundären Auftritt teamLabs. Bis 2019 vermarktete sich das Kollektiv auf zweierlei Homepages: *teamlab.art* informierte über aktuelle Ausstellungen und vergangene Projekte und beinhaltete unter der Kategorie ›Concept‹ ein zehn Kapitel starkes Manifest, in dem eine wissenschaftliche Einordnung der eigenen Arbeit in den Diskurs erfolgte. *teamlab.com* wiederum diente der Kommerzialisierung. Hier wurden die Werke, die dazugehörige Software, Interfaces und andere ›Produkte‹ vermarktet, die für den digitalen Markt und den Bildungsbereich interessant sind. Beide Onlineauftritte wurden unlängst unter *teamlab.art* zusammengefasst, wo sich nun ein Reiter zu Produkten findet.

Als eine Begründung für den Marketingaufwand, der von Seiten teamLabs betrieben wird, kann die Ortsspezifität angeführt werden, die jene medienkünstlerischen Arbeiten kennzeichnet, welche an und auf sensorintelligenten Oberflächen stattfinden. Mit der Verräumlichung des Interfaces geht einher, dass die medienkünstlerische Arbeit ortsgebunden beziehungsweise

nicht sonderlich flexibel ist. Die interaktiven sensorischen Oberflächen und Aufbauten beruhen auf einem immensen technischen Aufwand und lassen sich nicht wie handliche Interfaces ortsunabhängig einem Rezipierendenkörper ›überstülpen‹. So muss das digitale Museum die mangelnde Flexibilität dadurch wettmachen, dass es zu einer Art Besucher:innenmagnet und Tourist:innenhotspot wird. Aufmerksamkeit und Andrang legitimieren außerdem Investitionen in entsprechende innovative Medientechnologien. Jenseits dieser Begründung stellt sich dennoch die übergeordnete Frage, was passiert, wenn teamLab das eigene künstlerische Unterfangen auf Social Media vermarktet und sich auf diese Weise in die Populärkultur einschreibt. Wird das multimediale Projekt einem medienkünstlerischen Anspruch weiterhin gerecht? Kann bei einer derartigen Ausrichtung künstlerische Forschung betrieben werden oder wird zum Medienspektakel oder gar zur populären Kulisse, was sich als Medienkunst und Museum bezeichnet? Wird der individuellen Erfahrung durch die öffentlich kursierenden Bilder etwas vorweggenommen? Und konkret: wenn es darum geht, das perfekte Foto zu schießen, kann dann noch multimodal wahrgenommen und im Sinne der Biofiktion miteinander interagiert werden? Derartige Fragen stellen sich, wenn es um die Legitimierung medienkünstlerischer Formate wie *Au-delà des limites* geht. Nicht zuletzt das kleinteilige Konzept, welches teamLab auf der Homepage teilt, offenbart jedoch einen theoretischen Unterbau und ästhetische wie pädagogische Intentionen, die dem Vorwurf, einen oberflächlichen musealen Vergnügungspark zu kreieren, gegenüberstehen. Auch die Tatsache, dass teamLab durch die Pace Gallery vertreten wird,<sup>39</sup> die namhafte Künstler:innen des 20. und 21. Jahrhunderts repräsentiert, verdeutlicht, dass das Kollektiv als medienkünstlerische Position ernst genommen wird.

---

39 Vgl. Angabe auf der Homepage von teamLab, <https://www.teamlab.art/contact/>.