

3. Biofiktion: Verfahren und Semantiken des Perspektivwechsels

Der theoretische Zugang und rote Faden, welcher sich durch die vorliegende Auseinandersetzung und die darin analysierten multimodalen medienkünstlerischen Arbeiten zieht, ist das Konzept der Biofiktion. Im Folgenden wird sich der Biofiktion aus drei Richtungen angenähert und dabei knapp konstatiert, wie sich die jeweilige Definition zu den künstlerischen Arbeiten verhält. Es entspinnt sich eine Reihe theoretischer Ansätze zu gattungübergreifendem multimodalem Mitempfinden, sinnessymbiotischen Konstellationen und Formen des sensorischen ‚Werdens‘ beziehungsweise ‚becoming‘. Aus diesen Überlegungen abgeleitet, soll die Spezifik und das Potenzial multimodaler Kunst in virtuellen Settings verdeutlicht werden.

3.1 Biofiktion I (Das Dokumentarische)

Zusammengesetzt aus ‚biographie‘ und ‚fictive‘ wurde der Begriff ‚Biofiktion‘ zunächst von literaturwissenschaftlicher Seite geprägt. Alain Buisine betitelte 1991 in der Zeitschrift ‚Revue des Sciences Humaines – Le Biographique‘ eine Kategorie des Genres ‚Biographie‘ als solche. Das Kompositum beschreibt eine Herausforderung, mit der sich das Dokumentarische generell vielfach konfrontiert sieht: Fakt und Fiktion sind nicht eindeutig voneinander zu trennen. Im Fall literarischer oder filmischer Biofiktion wird der faktische Lebenslauf

einer Person, die real existiert/e, ästhetisiert.¹ Komposita wie ›Dokufiktion‹², die aktuell ebenfalls Konjunktur erfahren, zeugen von der Herausforderung, jenes »no-man's land between biographical fact and fiction«³ zu fassen, wie Nigel Hamilton die Vermengung in Bezug auf Biofiktion bezeichnete. Auch die virtuellen und augmentierten künstlerischen Environments, deren Analyse dieser Herausgabe zugrunde liegt, sind in diesem Spannungsfeld situiert, da sie sich einer eindeutigen Zuordnung in die Kategorien ›Dokumentation‹ und ›Fiktion‹ entziehen: Den virtuellen Szenarien scheint bisweilen ein konservierender Gestus, ja, ein dokumentarischer Anspruch zugrunde zu liegen. Häufig referieren diese auf real existierende Umwelten, die geographisch eindeutig verortbar sind. Im Rahmen der Gestaltung der virtuellen Reproduktion wird jedoch zumeist von einer fotorealistischen Nachbildung abgesehen. Das ist insofern interessant, als dass Naturähnlichkeit lange Zeit als zwingende Voraussetzung für Immersion gehandelt wurde. So situieren beispielsweise der Titel und die ergänzenden Informationen und Medien im musealen Raum die Installation *Inside Tumucumaque* nachdrücklich im brasilianischen Regenwaldschutzgebiet Tumucumaque. Die Graphik der virtuellen Realität basiert zwar auf (audio-)visuellen dokumentarischen Materialien der Region, wurde jedoch gezielt künstlerisch verfremdet. Im Stil alter Forschungsaquarelle wurden die Landschaft und ihre Bewohner:innen aufwendig händisch gemalt. Dieses abstrahierende und folglich distanzierende Vorgehen erscheint paradox, soll doch die virtuelle Naturerfahrung als umwelt-pädagogisches Lehrmedium modellhaft über das komplexe tropische Biosystem und dessen Bewohner:innen informieren und nicht zuletzt zum Schutz

1 Vgl. z.B. das bis dato erfolgreichste Biopic *Bohemian Rhapsody* über das Leben des Queen Sängers Freddie Mercury (Regie: Bryan Singer, USA, GB). Außerdem: *Schindler's List* (Regie: Steven Spielberg, 1993, USA) oder *Aviator* (Regie: Martin Scorsese, 2004, USA, D).

2 Unter dem Begriff ›Dokufiktion‹ wird ein audiovisuelles Lehrformat verstanden, das wissenschaftliche Grundprinzipien mittels fiktiver Beispiele modellhaft durchspielt und auf diese Weise eingängig vermittelt. Meist handelt es sich um grundlegende Thematiken der Naturwissenschaften (z.B. die Evolution), längst vergangene, zukünftige oder außerirdische Sachverhalte. Vgl. Blum, Philipp (2013): Doku-Fiktionen. Filme auf der Grenze zwischen Fiktion und Non-Fiktion als ästhetische Interventionen der Gattungslogik. In: MEDIENwissenschaft, Vol. 2, S. 130-144; Hißnauer, Christian (2010): MöglichkeitsSPIELräume. Fiktion als dokumentarische Methode. Anmerkungen zur Semio-Pragmatik fiktiver Dokumentationen. In: MEDIENwissenschaft, Vol. 1, 2010, S. 17-28.

3 Hamilton, Nigel (2016): What next? Reflexions on Biography. In: The Biography Society, o. S.

eben jenes konkreten Nationalparks im Nordwesten Brasiliens aufrufen. Georg Honsel begründet die Abstrahierung bei *Inside Tumucumaque* mit einer verbesserten Bildqualität in HD.⁴ Mit Sicherheit röhrt sie außerdem von einem künstlerischen Anspruch, der über die fotorealistische beziehungsweise filmische Dokumentation des Gebietes hinausgeht (hierzu vgl. Kapitel 10). Schließlich erleichtert die künstlerische Abweichung von der Wirklichkeit das immersive Eintreten der Rezipient:innen in die virtuelle Szenerie. Das mag auch mit dem sogenannten ›Uncanny Valley‹⁵ zusammenhängen – jenem Unbehagen, das User:innen von virtuellen Realitäten angesichts kleinster Fehler in Graphik und simulierter Motorik beschleicht. Dieser scheinbare Konflikt zwischen dokumentarischen Materialien und dokumentierendem Anspruch auf der einen und ästhetischem Projekt auf der anderen Seite führt dazu, dass die virtuelle Landschaft von *Inside Tumucumaque* als fiktionalisierte Biosphäre und damit als Biofiktion bezeichnet werden können.

Biofiktion bezeichnet in dieser ersten Auslegung den dokumentarischen Gehalt der künstlerischen Projekte. Derartige biofiktionale Strategien verbinden die multimodalen Arbeiten des Materialkorpus und werden im Rahmen einer detaillierten Analyse herausgearbeitet.

3.2 Biofiktion II (Artistic Research)

Neben jener Auslegung, bei der sich das Präfix ›Bio‹ von Biofiktion auf Biografie im Sinne des Dokumentarischen bezieht, gibt es wiederum Anwendungen, in denen es auf Begrifflichkeiten wie ›Biologie‹/›Biosphäre‹ etc. referiert. Biofiktion erscheint hierbei als interdisziplinäres Kompositum, das auf einem Zusammenspiel von Naturwissenschaften und künstlerischer Praxis beruht und folglich auf künstlerische Forschung referiert. Als Beispiel für eine Anwendung der Begriffsdefinition soll an dieser Stelle auf das Bio-Fiction Science Art Film Festival verwiesen werden, das 2019 bereits zum dritten Mal stattfand. In der Agenda des disziplinübergreifenden Festivals heißt es: ›neurotechnologies and synthetic biology will be our focal points of convergences between: neural networks, the body, machines, ecosystems, organs,

4 Vgl.: Honsel, Gregor (2018): Ein Dschungel für Karlsruhe. In: Technology Review, Vol. 8, S. 24.

5 Vgl.: Mori, Masahiro (1970): The Uncanny Valley. In: Energy, Vol. 7 (4), S. 33-35.

cells, genes...«.⁶ Es kann dabei so weit gegangen werden, Artistic Research per se als Biofiktion zu bezeichnen. Künstlerische Forschung findet vermehrt im Kontext der sogenannten Biological Art oder Eco Art statt, welche der australische Künstler und Wissenschaftler Oron Catts im Rahmen des Posthuman Glossary wie folgt definiert:

An artistic practice that involves the use of living biological systems; in most cases the biological systems are manipulated and/or modified by the artist using technological/engineering biology as opposed to traditional modes of biological intervention.⁷

Künstlerische Projekte einer Eco Art zielen häufig darauf ab, nicht wahrnehmbare Prozesse oder abstrakte Daten zu komplexen ökologischen Zusammenhängen und Problemen (Klimawandel, Luftvermutzung, Gentechnologie usw.) sinnlich erfahrbar zu machen. Mittels digitaler Medientechnologien werden diese ermittelt, erforscht und inszeniert, wobei häufig immersive Installationen und Environments zum Einsatz kommen.⁸ Das Interesse an ökologischen Themen seitens der forschenden Künstler:innen mag eine Reaktion auf den Anthropozentrismus und das daraus resultierende Anthopozän sein. Dem wird seitens der Artistic Research-Kooperationen vermehrt ein sogenannter Ökozentrismus entgegengesetzt, welcher ein Zusammenleben diverser Akteure auf Augenhöhe vorschlägt (vgl. Biofiktion III).⁹

Insbesondere im Hinblick auf jene Künstler:innen, deren Projekte eines sensorischen Enhancements im Rahmen des Exkurses Beachtung finden, ist ein biofiktionales künstlerisches Forschen, welches am und mit dem eigenen lebendigen Körper stattfindet, evident. Aber auch die multimodalen Installationen, welche den Materialkörper bilden, basieren auf komplexen interdis-

6 Biofiction (o.J.): Call for films for the 2019 BIO-FICTION Science Art Film Festival. In: FilmFreeway o. S. sowie vgl. Homepage des Festivals.

7 Catts, Oron (2018): Biological Arts/Living Arts. In: Rosi Braidotti, Maria Hlavajova (Hg.): Posthuman Glossary. London/Oxford: Bloomsbury Academic, S. 66–68, hier S. 66.

8 Ein Beispiel hierfür ist das Ausstellungsprojekt *BioMedien* (*BioMimetische Medien*), welches im November 2021 am ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe eröffnet wird. Dieses zeichnet beispielsweise die Entwicklungen der biogenetischen, algorithmischen und KI-basierten Kunst sowie der Biowissenschaften nach und untersucht die organische, biologische Zukunft des Lebens aus künstlerischer Perspektive.

9 Vgl. Maeder, Marcus et al. (o.J.): Kunst und Ökologie. Ein programmatischer Entwurf für das treelab (mit Auszügen aus dem 2017 erscheinenden Buch »Kunst, Wissenschaft und Natur« von Marcus Maeder et al.). In: treelab, o. S.

ziplinären Produktionskontexten und thematisieren die Natur als ein labiles Ökosystem und Netzwerk, in dem der Mensch gleichermaßen verortet und reflektiert wird. Kunst scheint heute nicht mehr von einem Individuum erdacht und hervorgebracht, sondern vielmehr aus interdisziplinärer wissenschaftlicher und künstlerischer Zusammenarbeit zu erwachsen. Daraus folgt zugleich, dass biologische Fakten vermehrt Inhalt künstlerischer Arbeiten geworden sind und museale Bühnen bespielen und umgekehrt künstlerische Praktiken und Ästhetik innerhalb der Naturwissenschaften zirkulieren. Beide Sphären vermengen sich zu biofiktionalen Projekten, wie sie im Rahmen multimodaler Medienkunst Thema dieser Untersuchung sind.

3.3 Biofiktion III (Becoming)

Ein dritter Einsatz des Begriffs ›Biofiktion‹ entstammt der Zusammenarbeit der Kunsthistorikerin Caroline A. Jones mit der koreanischen Künstlerin Anicka Yi. Yis konzeptkünstlerisches Werk lässt sich in die Kategorie der ›Bioart‹ (s.o.) einordnen und setzt dabei diverse Lebensformen miteinander in teils überraschende Zusammenhänge. In interdisziplinären Forschungskonstellationen untersucht Yi gemeinsam mit Biolog:innen und Chemiker:innen Lebewesen, Organismen sowie mikrobiologische Prozesse. Im Kontext der vorliegenden Auseinandersetzung mit Multimodalität ist ihr Interesse an ungewöhnlichen sensorischen Vermittlungsformaten relevant: Mit dem Ziel einer »sensory immersion¹⁰ realisiert Yi multimodale Installationen, die die sogenannten ›niederen Sinne‹ und speziell die olfaktorische Wahrnehmung ansprechen:

I've consistently sought to generate a sensory immersion that challenges the ocularcentric experience of art, and scent is a recurring component in my work. I use it sculpturally, linguistically, and to tap into memory, intangibility, synaesthesia, and a kind of presence through absence. When I activate smell, it's not a substitute – rather, it is an extension. [...] This is where biofiction can unfold.¹¹

¹⁰ Yi 2018, S. 43.

¹¹ Ebd.

Als Gewinnerin des Hugo Boss Preises¹² zeigte Anicka Yi 2017 die Arbeit *Life is Cheap* im Guggenheim Museum New York, die als soziopolitische Investigation des Olfaktorischen bezeichnet werden kann. Die folgende Beschreibung der Ausstellung dient der Annäherung an den Begriff der Biofiktion, wie Yi und Jones ihn im Zusammenhang mit Bioart verstehen: Zunächst mischte Yi Duftmoleküle von Riesenameisen mit dem Körpergeruch asiatischer Migrantinnen – eine Geruchskombination, die den Besucher:innen in einem schmalen Korridor, der als Zugang zur Ausstellung diente, aus Kanistern entgegenschlug. Der olfaktorische Reiz sollte die Rezipient:innen immersiv in die künstlerische Arbeit einbeziehen und als ›Sinnesdroge‹ biofktionales divergentes Wahrnehmen fördern. »[...] the idea is that you would [...] smell the fragrance, and, somehow, that would activate a biofictional drug and you would be endowed with the perception of this hybrid consciousness, hybrid organism.«¹³ Im dahinterliegenden Hauptausstellungsraum wurden zwei Vitrinen präsentiert, die jeweils eine in sich abgeschlossene Biosphäre beherbergten. Einer der Schaukästen enthielt skulpturale Elemente und war mit Wandpaneelen ausgekleidet, die mit gelatineartigem Agar überzogen waren. Auf diesen kultivierte Anicka Yi Bakterien, die aus Chinatown und Koreatown (Manhattan) stammten, und sich in ihrer Farben- und Formenvielfalt über den Ausstellungszeitraum hinweg ausbreiteten. Das zweite Diorama enthielt die Struktur einer Platine – ein Labyrinth, das einer Ameisenkolonie als temporärer Lebensraum diente und durch die Bewegung der Tiere an ein dynamisches Daten- und Informationsnetzwerk erinnerte. Neben dem offenkundigen Kommentar auf die US-amerikanische Migrationspolitik referierten beide Schaukästen – so wird spätestens im ausstellungsbegleitenden Video deutlich – auf die menschliche Obsession von Hygiene und Sauberkeit sowie die Angst vor Bakterien und Gerüchen. Sehr verkürzt formuliert, unterscheidet sich Olfaktorik von anderen Sinneswahrnehmungen dadurch, dass der sensorische Reiz in Form von Molekülen in den Körper eindringt. Ein Vorgang, dem sich nicht entzogen werden und der das Riechen zu einem unangenehmen

¹² Der Hugo Boss Preis wird seit 1996 von der Solomon R. Guggenheim Foundation vergeben und ist durch die Firma Hugo Boss mit 100.000 US-Dollar dotiert. In zweijährigem Turnus werden damit zeitgenössische Künstler:innen ausgezeichnet, deren Arbeiten von einer internationalen Jury aus Museumsdirektor:innen, Kurator:innen und Kunstkritiker:innen als besonders innovativ und wegweisend betrachtet werden. Die Auszeichnung ist mit einer Einzelausstellung im Guggenheim Museum verbunden.

¹³ Yi 2018, S. 45.

Wahrnehmungsmodus machen kann. Anicka Yi zielt bewusst auf die daraus resultierende Durchdringung von Spezies und Lebensräumen zu einer hybriden Einheit, aus der sich alternative Perspektiven ergeben: »[...] I decided to create a hybrid consciousness through olfaction – through chemical compounds.«¹⁴

Anicka Yi und Caroline A. Jones beziehen sich in ihren Auseinandersetzungen mit dem Begriff der Biofiktion zunächst auf Jakob von Uexküll, der als Wegbereiter der Biosemiotik von separaten, unvergleichbaren Umwelten ausgeht, die jedes Lebewesen umgeben und zwischen denen Kommunikation hergestellt wird.¹⁵ Dies setzt allerdings eine Differenzierung der Lebewesen voraus, die Yi und Jones mit dem Ziel einer antihierarchischen gattungsübergreifenden Symbiose (»*interspecies symbiosis*«¹⁶) von Lebewesen, Pflanzen und Gegenständen jenseits eines Anthropozentrismus überwinden wollen. Verwiesen wird in diesem Zusammenhang unter anderem auf das Konzept der »multiple intelligences« des Psychologen und Kognitionswissenschaftlers Howard Gardner.¹⁷ Dieser geht von unterschiedlichen Formen der Intelligenz aus, die auf verschiedene Subjekte verteilt erst in deren Zusammenspiel produktiv werden können. Jones überträgt den Gedanken auf die modalen Kompetenzen von Lebewesen und stellt damit das Potenzial einer »*interspecies symbiosis*« heraus. Auch Yi beschreibt in ihren Ausführungen zu Biofiktion das Potenzial eines Verschmelzens heterogener Perspektiven und referiert in diesem Zusammenhang auf Eduardo Vivieros de Castros ethnologisches Konzept des »*multinatural perspectivism*«.¹⁸ Vivieros de Castro beruft sich darin auf die Artenvielfalt Amazoniens und bezieht in das Kaleidoskop der Perspektiven Mensch, Tier und Pflanze ebenso ein, wie unbelebte Naturerscheinungen und Geister. In Anlehnung daran geht Anicka Yi davon aus, dass Wissen zergliedert im gesamten Spektrum der Biodiversität verortet ist und folgert, dass aus einer Interpenetration¹⁹ der Perspektiven Erkennt-

14 Ebd., S. 44.

15 Vgl. Uexküll, Jakob von (1909): *Umwelt und Innenwelt der Tiere*. Berlin/Heidelberg: Springer.

16 Brockman 2018, o. S.

17 Vgl. Gardner, Howard (1983): *Frames of Mind. The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

18 Viveiros de Castro, Eduardo (1998): *Cosmological deixis and Amerindian perspectivism*. In: *Journal of the Royal Anthropological Institute*, Vol. 4 (3), S. 469-488.

19 »*Interpenetration*« ist ein Begriff aus der Systemtheorie und bezeichnet eine reziproke Durchdringung von Systemen zum Zweck einer beidseitigen Leistungssteigerung

nis und Wahrnehmungsextension resultierten.²⁰ Was Caroline A. Jones und Anicka Yi also unter dem Begriff Biofiktion fassen und intendieren, ist ein künstlerisches Ausreizen biologischer Grundsätze und deren Überschreitung und Erweiterung mittels einer Synthese menschlicher, tierischer, pflanzlicher und auch nicht-organischer Positionen beziehungsweise Wahrnehmungsmodi. Jones empfindet dieses Anliegen als notwendige Reaktion angesichts jener Krise, die die Menschheit aktuell in Form von Klimawandel, (sozio-)politischer Unsicherheit und wachsender Disparität bedrohe.²¹ Die biofiktionale Kunst fungiere in diesem Zusammenhang als interdisziplinäres »Laboratory of Consciousness«²² – als eine Art Think Tank, in dem spielerisch ausgelotet werde, wie auf jene Bedrohung reagiert werden könne.

Again, we're confronted with our human limits. What I'm trying to do [...] is think about forms of art that help us think in the longer term. Are there forms of culture that help us think across the boundaries of the human individual? [...] There are artists who are working with the frankly phantasmagorical edge of bio-art, making what I'm calling »bio-fiction« to get us thinking about species limits.²³

Dies entspricht dem Ansatz der Kultur- und Medienwissenschaftlerin Heather Davis, den sie in ihrem Beitrag zu Rosi Braidottis und Maria Hlavajovas *Posthuman Glossary* formuliert. Dabei sei Kunst im Anthropozän als ein ästhetisches Event zu bezeichnen, dem das Potenzial zur Transformation auf Basis heterogener sensorischer Strategien innewohne.

[...] art is a polyarchic site of experimentation for living in a damaged world, offering a range of discursive, visual and sensual strategies that are not confined by the regimes of scientific objectivity, political moralism or psychological depression.²⁴

durch das Adaptieren von Verhaltensweisen und Verfahren und der daraus resultierenden Entdifferenzierung. Vgl. Luhmann, Niklas (1978): *Interpénétration* bei Parsons. In: Zeitschrift für Soziologie, Vol. 7, S. 299-302; Künzler, Jan (1990): *Interpenetration* bei Parsons und Luhmann. Von der Integration zur Produktion von Unordnung. In: *System Familie*, Vol. 3, S. 157-171.

20 Vgl. Yi 2018, S. 40-41.

21 Vgl. Brockman 2018, o. S.

22 Ebd. o. S.

23 Ebd., o. S.

24 Davis 2018, S. 64.

Wie Yi und Jones, deren biofiktionaler Ansatz auf eine senso-symbiotische Durchdringung von Spezies abzielt, referiert auch Davis explizit auf die sinnlichen Wahrnehmungsgrenzen des Menschen, die es im Hinblick auf drohende Gefahren zu reflektieren und zu überwinden gelte:

Climate change, under these terms, can be understood as a complete rearrangement of our sensory and perceptive experience of being in the world, where the threat itself becomes hard to identify based on the sensory limitations of our bodies.²⁵

Biofiktion ist demnach an die Idee des menschlichen Enhancements gekoppelt beziehungsweise adressiert im Sinne Braidottis den strategischen Zusammenschluss defizitärer Lebensformen durch ein »Band der Vulnerabilität«.²⁶ Um dahingehend gewappnet zu sein, gelte es nach Jones Allianzen zu schmieden und sich reziprok zu ergänzen: »We have to make a commons or recognize a commons, agree upon commons, protect a commons. Kant took it for granted. For Kant, it was simply *sensus communis*.«²⁷ Nun ist der Begriff des *sensus communis* unterschiedlich belegt. Zum einen ist er als ein gemeinnütziges Anliegen zu verstehen, beispielsweise hinsichtlich des Überlebenssinns, den alle Lebewesen teilen. Der angestrebte *sensus communis* kann also vor dem Hintergrund der Bedrohung des Menschen durch veränderte lebensweltliche Umstände als ein Ergänzen der menschlichen Perzeption im Bündnis mit anderen defizitären Akteuren verstanden werden. Zum anderen wird der *sensus communis* (*koiné aisthesis*) nach Aristoteles wortwörtlich gefasst und als »Gemeinsinn« im Zusammenhang mit Synästhesie verwendet: »[...] der *sensus communis* bedeutet den Gemeinsinn, der dort seinen Sitz hat, wo die verschiedenen Sinnesreize zusammenlaufen.«²⁸ Demnach bezeichnet *sensus communis* also die Fähigkeit, wahrgenommene Sinneseindrücke zu einer reflektierten Einheit zu bündeln und daraus Erkenntnis zu ziehen. Als solcher ist er als übergeordneter Sinn zu verstehen. Die Doppelbedeutung des Begriffs *sensus communis* ist im Kontext der Biofiktion insofern interessant, als dass im Hinblick auf Jones' und Yis wissenschaftliche und künstlerische Erläuterungen zu einem Konzept des Biofiktionalen die Sensorik als verbindendes Element und erkenntnisgewinnendes Kommunikationsmedium der

25 Ebd.

26 Braidotti 2014, S. 68.

27 Brockman 2018, o. S.

28 Schott 2002, S. 96.

(Inter-)Akteure bezeichnet werden kann. Im Rahmen einer solchen ‚interspecies symbiosis‘ ist Sinneswahrnehmung auf diverse Akteure mit unterschiedlichen modalen Kompetenzen aufgeteilt. Das erkenntnisstiftende Potenzial, das hier gesehen wird, liegt in der Addition und Durchdringung der Sinneseindrücke zu einer übergeordneten synästhetischen Wahrnehmung. Der *sensus communis* wäre demnach als ein auf mehrere Agenten aufgeteiltes multimodales Mitempfinden beziehungsweise als ein übergeordneter kombinierter Gemeinsinn zu beschreiben. Folglich erscheint Synästhesie als das gewinnbringende Resultat der Interpenetration heterogener Modalitäten unterschiedlicher Akteure zugunsten einer Ausdehnung des menschlichen Sensoriums. In einem weiteren Schritt ließe sich Jacques Rancières politische Forderung nach einer »Verteilung der Empfindung« (»Partage du sensible«)²⁹ mit der Idee einer auf mehrere Körper verteilten Sinneswahrnehmung engführen und entsprechend erfüllen. Damit schriebe sich zugleich eine politische Komponente in das multimodale Mitempfinden ein, die sich auf eine Demokratisierung von Kunst bezöge. Ein solches verteiltes Wahrnehmen, welches im Rahmen der zu analysierenden multimodalen Arbeiten nachvollzogen und konkretisiert werden soll, bezeichne ich daher als synästhetisches Mitempfinden und unterscheide damit orthographisch von der genuinen Synästhesie, welche sich als neurophysiologisches Phänomen auf das einzeln wahrnehmende Subjekt bezieht (vgl. Kapitel 2).

Für die künstlerische Schaffung eines hybriden Organismus sowie eines hybriden Bewusstseins, wie Yi sie im Rahmen ihrer Arbeiten anstrebt, sowie in Anbetracht der ubiquitären Verschränkung sinnlicher Wahrnehmung und technologischer Umwelten (Mitsein), gilt es das Spektrum der interagierenden Elemente von Mensch und Tier auf die »senseAbility«³⁰ pflanzlicher wie artifizieller und technischer Agenten auszuweiten.

Diese Art symbiotischer Kopplung lässt sich wiederum an Donna Haraways Theorie der ‚String Figures‘³¹ (Fadenspiele) anschließen, die einer »multispecies world« ein »becoming-with« diverser Akteure zugrunde legt:

29 Rancière, Jacques (2004 [2000]) : The Politics of Aesthetics : The Distribution of the Sensible [Le Partage du sensible : Esthétique et politique]. Übers. von Gabriel Rockhill, London/New York: Continuum International Publishing Group.

30 Ochsner, Beate/Stock, Robert (Hg.) (2016): senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens. Bielefeld: transcript.

31 Vgl. Haraway 2016.

Relays, string figures, passing patterns back and forth, giving and receiving, patterning, holding the unasked-for pattern in one's hands, responseability; that is core to what I mean by staying with the trouble in serious multispecies worlds. Becoming-with, not becoming, is the name of the game. [...] Pigeons, people, and apparatus have teamed up to make each other capable of something new in the world of multispecies relationships.³²

Jenes ›becoming-with‹ ist durch die ihm inhärente Dynamik gekennzeichnet: Die Akteure befinden sich innerhalb einer Lebenswelt, die ohnehin stetem Wandel unterworfen ist, in einem permanenten Aushandlungsprozess miteinander beziehungsweise einem Annäherungsprozess zueinander. Dieses relationale ›Mitsein‹ wird in den künstlerischen Virtual Reality Szenarien aufgegriffen, denen sich mit dem Begriff der Biofiktion angenähert werden soll. Auch sie sind nicht zuletzt auf Grund des sensomotorischen Rezeptionsmodus durch eine fluide Prozesshaftigkeit und Flüchtigkeit gekennzeichnet. Dies macht sie zu vergleichsweise komplexen ästhetischen Reflexionsmedien der ›multispecies world‹.

Donna Haraways ›becoming-with‹ lässt sich mit dem Konzept des ›becoming sensor‹, das die kanadische Historikerin und Anthropologin Natasha Myers in ihrem Text *Becoming Sensor in Sentient Worlds: A More-than-natural History of a Black Oak Savannah* (2017) anführt, an die Perzeption rückbinden.³³ In ihren Ausführungen verdeutlicht Myers anhand einer spezifischen Landschaftsform die Relevanz eines antikolonialistischen, nicht anthropozentrischen Wahrnehmens. Sie beschreibt die daraus resultierende Symbiose zwischen diversen Akteuren wie Mensch, Tier und insbesondere Pflanze als überlebensnotwendiges Moment des ›becoming sensor‹ und als Expansion des individuellen Wahrnehmungsradius:

32 Ebd., S. 12.

33 Es sei an dieser Stelle darauf verwiesen, dass auch Haraways Modell des ›becoming-with‹ sensorisches Mitempfinden als Mittel der Konnektion reflektiert. Generell wird der geteilte sensorische Eindruck häufig als Kommunikationsmedium zwischen unterschiedlichen Spezies und Akteuren gedacht. Eine Feststellung, der in der Untersuchung weiter nachgegangen wird.

I for one have learned that my sensorium is as expandable (and constraining) as my imagination. I've been in training to tune my sensorium to the plants, to learn how to sense alongside them, with the aim of *becoming sensor*, sensitized to this sensing and already sentient world.³⁴

Der Begriff des ›becoming‹ führt weiter zu Gilles Deleuze und Félix Guattari, deren Konzept des ›Tier-Werdens‹ sich an dieser Stelle nahtlos anschließt und insbesondere deshalb furchtbar machen lässt, als dass einige der zu analysierenden multimodalen Arbeiten die Rezipierenden in die sensomotorischen Körper von Tieren versetzen. Unter ›Tier-Werden‹ fassen Deleuze und Guattari ein Minorität-Werden und Heraustreten aus Hierarchien zugunsten eines Hineinversetzens und Einfühlens in ein Anderes. Voraussetzung für das ›Tier-Werden‹ ist demnach, dass es sich um eine affektive Alteritätserfahrung handelt. Eine solche wollen auch die hier vorgestellten multimodalen Installationen herstellen, welche die Teilnehmer:innen in die sensomotorische Position von Lebewesen versetzen, die charakteristisch für das jeweilige Habitat sind. Es geht dabei nicht um das Imitieren eines Tieres. Statt in einen Körper wird sich in eine Umwelt im Sinne Uexkülls hineinversetzt. Das Potenzial der Theorie des ›Tier-Werdens‹ liegt entsprechend darin begründet, alternative Perspektiven zu eröffnen, erfahrbar zu machen und anzuerkennen. Im temporären ›Tier-Werden‹, wie auch in den anderen Formen des biofunktionalen ›becoming‹, wird zugleich der performative Akt des Mensch-Seins in eine speziesübergreifende Performanz überführt. Auf diese Weise wird das Mensch-Sein destabilisiert und reflektiert beziehungsweise das Mensch-Werden – jener permanente Wandel des Selbst – erst produziert. In seinem reziproken Wirken ist das ›Tier-Werden‹ wiederum mit Begriffen wie ›Symbiose‹ und ›Bündnis‹ zu assoziieren, wie Deleuze/Guattari es in *Tausend Plateaus* anführen:

Das Werden gehört immer zu einer anderen Ordnung als der der Abstammung. Es kommt durch Bündnisse zustande. Wenn die Evolution wirkliche Arten des Werdens umfasst, so im weiten Bereich von Symbiosen, in dem Geschöpfe völlig unterschiedliche Entwicklungsstufen und Tier- oder Pflanzenreiche zukommen, ohne dass irgendeine Abstammung vorliegt.³⁵

34 Ebd., S. 76.

35 Deleuze/Guattari 1993, S. 325.

In Folge der Betrachtung von Char Davies' virtueller Installation (vgl. Kapitel 5) kann sich den Modellen des ›becoming‹ auch über das biologische Phänomen der Osmose angenähert werden. Dieses bezeichnet ebenfalls die Durchdringung und Vermischung verschiedener Sphären, ohne dass diese jedoch ineinander aufgehen. Vielmehr findet ein zielgerichteter osmotischer Austausch statt.

Für eine Interaktion zwischen den Akteuren im Rahmen eines biofiktionalen ›Werdens‹ bedarf es mit Katherine Wright (Environmental Humanities, University of New England) der Entwicklung neuer Kommunikationsformen: »Becomings often involve the development of hybrid, embodied and multisensorial languages to communicate across species boundaries.«³⁶ Die Genese eines solchen Mittels der Verständigung erinnert wiederum an Projekte des japanischen Wissenschaftlers und Künstlers Hill Hiroki Kobayashi. Dessen Arbeiten, die an der Grenze von Kunst und Wissenschaft situiert sind, streben eine Annäherung des Menschen an die Natur an, die in einem artenüberschreitenden »sense of unity«³⁷ gipfeln soll. Diesem legt Kobayashi eine sogenannte »Human-Computer-Biosphere-Interaction«³⁸ (kurz: HCBI) zugrunde, welche wiederum einen erweiterten Kreis von Akteuren einschließt und in der Konsequenz die Entwicklung artenübergreifender Kommunikationsformen verlangt. Kobayashis künstlerischen Projekten und theoretisch-wissenschaftlichen Reflexionen zufolge beruhten diese auf einer intuitiven, multimodalen, nonverbalen und non-linguistischen gemeinsamen Sprache.³⁹ »[...] computer systems became a medium through which a telepresence can be expressed among different species in the biosphere through nonlinguistic communication that is perceived and understood by individuals, thus violating the rules of linguistic science.«⁴⁰ Eine derartige Annäherung an die Natur in Form speziesüberschreitender Kommunikationsmodi findet über (künstlerische) Interfaces beziehungsweise Wearables statt, welche Kobayashi als ›Inter-Media‹⁴¹ bezeichnet. Diese Schnittstellentechnologien dienten der Herstellung von Telepräsenz verschiedener Spezies innerhalb

36 Wright, Katherine (o.J.): *Becomings*. In: Multispecies-Salon, o. S.

37 Kobayashi et al. 2008, S. 1133.

38 Ebd. Der Begriff HCBI ist als eine Weiterentwicklung der HCI (Human-Computer-Interaction) zu verstehen. HCI meint die Interaktion zwischen Anwender:innen und Computertechnologie und beschreibt folglich zumeist die Nutzer:innenschnittstelle.

39 Vgl. ebd. sowie Kobayashi 2013, S. 174.

40 Ebd.

41 Kobayashi et al. 2008, S. 1133.

derselben Biosphäre und erlaubten die Integration natürlicher Landschaften in die urbane Lebenswelt.⁴²

Wird der/die Rezipient:in im Rahmen der künstlerischen VR-Installationen die Position eines anderen Lebewesens eröffnet, so geschieht dies zumeist mit der Intention, auf diese Weise Emotion und Empathie zu wecken und zum Schutz eines gefährdeten Lebensraums aufzurufen. Inwiefern virtuelle Installationen durch ein biofktionales ›becoming‹ ein Mitfühlen im Sinne von Empathie herstellen, wird im Kapitel 12 eruiert.

Vor dem Hintergrund der theoretischen Konzepte, die sich um den Begriff der Biofiktion entfalten, wird deutlich, dass die künstlerischen VR-Arbeiten mehr sein wollen als künstlerische Spektakel oder spielerische Lehrmedien einer Umweltpädagogik. Das empathische Naturerleben im Virtuellen soll als Alteritätserfahrung vielmehr die Verbindung zwischen der Umwelt und den vermeintlich entfremdeten Rezipient:innen wiederherstellen und darüber hinaus eine andauernde Partizipation an der Natur ermöglichen. Hierbei wird dem Körper und insbesondere der Sensorik, als Kernelement einer ›interspecies symbiosis‹, neue Bedeutung beigemessen, Hierarchien außer Kraft gesetzt und zukunftsweisende Formate speziesübergreifender multimodaler Kommunikation jenseits einer Reduktion auf das Audiovisuelle ins Spiel gebracht. Die Affizierung des Körpers wird dabei über Interfacetechnologien erreicht, deren Bedeutung im Rahmen der künstlerischen Arbeiten über ihre rein technische Funktion hinausreicht.

42 Vgl. Kobayashi et al. 2013, S. 173.