

# Anwesenheitspflicht

---

Annette Urban, Manuel van der Veen

Anwesenheit ist ein prekäres Gut. Sie kann durch leiblich fundierte Ko-Präsenz Gemeinschaftlichkeit stiften, aber auch hohe Verbindlichkeit einfordern und zur Pflicht werden. Außerdem ist sie durch verschiedene Telepräsenzen zunehmend technisch substituierbar geworden. Hierüber verbinden sich virtuelle Räume, die ihr Versprechen intensiver Präsenz-Erfahrung durch Illusionierung einlösen. Für gemeinschaftliches Erleben müssen sie erst noch gangbare Wege finden, die z.B. an Universitäten, die auf eine kollektive Wissensproduktion abzielen, prototypisch erprobt werden können. Dort wird nach der Pandemie die Rückkehr zur Präsenz zumeist begrüßt, während neue Hybridformate parallel praktiziert werden und nach wie vor herausfordern. Schon 2012 wies Michel Serres darauf hin, dass sich eine neue Generation von Studierenden, auch wenn sie im Vorlesungssaal sitzt, gleichzeitig im Virtuellen aufhält (Serres 2012: 39). Und seit den 2010er Jahren ist, etwa durch das Hochschulzukunftsgesetz von 2014, die Pflicht zur Anwesenheit für Studierende aufgehoben, was nicht allein mit Raumnot begründet wurde, sondern auch mit dem Argument, dass bloße Anwesenheit keine Leistung darstelle und Wissenserwerb ebenso auf alternativen Wegen möglich sei. Inzwischen sind infolge der Pandemie dezentrale Videostreams und Zoom-Meetings vor allem in pragmatischer Weise in die universitäre Forschung und Lehre integriert. Die Reflexion über gewandelte Sichtbarkeiten (Eickelmann et al. 2022) sowie mediatisierte Präsenz (Weich/Kaldrack/Deny 2023) steht demgegenüber noch am Beginn. Wie verändert sich etwa das gemeinsame Nachdenken, wenn es ausgehend von vielen privaten Räumen geschieht und sich Anwesenheiten teils sogar hinter den schwarzen Kacheln ausgeschalteter Kameras verbergen? Welche Möglichkeiten eröffnen geteilte Zoom-Räume? Angesichts dieser Herausforderungen und offenen Fragen muss virtuelle Anwesenheit im universitären Rahmen, so die Ausgangsüberlegung dieses Beitrags, sowohl umgedacht als auch eingeübt, d.h. von Studierenden und Lehrenden gemeinsam ausgetestet werden. Schließlich ist sie längst nicht mehr auf einen Videostream beschränkt, sondern umfasst ebenso experimentelle Anordnungen des Screensharings und asynchroner Kommunikation bis hin zu körperlich-räumlichen Erfahrungswelten, wie die der Virtual Reality (VR). Gerade aus dem künstlerischen Bereich stammende Forschungen zum Status einer »Remotepräsenz« (Weber 2022: 1) können ästhetische Methoden bereitstellen, die sich zum Transfer in edukative Kontexte eignen und mittels körperlicher Praktiken

einen »gemeinsam empfundenen, imaginativen Raum[]« (ebd.: 2) innerhalb des bildschirmbasierten Online-Unterrichts herstellen. Entsprechend soll im Folgenden ausgelotet werden, welche Schlussfolgerungen sich aus der Erforschung virtueller Kunst für die grundlegenden Praktiken der universitären Lebenswelt ziehen lassen. Was lässt sich speziell aus der Erfahrung und Vermittlung von VR-Räumen der Gegenwartskunst, die auf Anwesenheit pochen und damit die Einmaligkeit der Erfahrung einfordern, für die virtuelle Lehre und Anwesenheit in der Virtuellen Universität generell lernen? Und wie kann die Präsenz in diesen und weiteren virtuellen Räumen gemeinsam mit den Studierenden sowohl praktiziert als auch reflektiert werden?

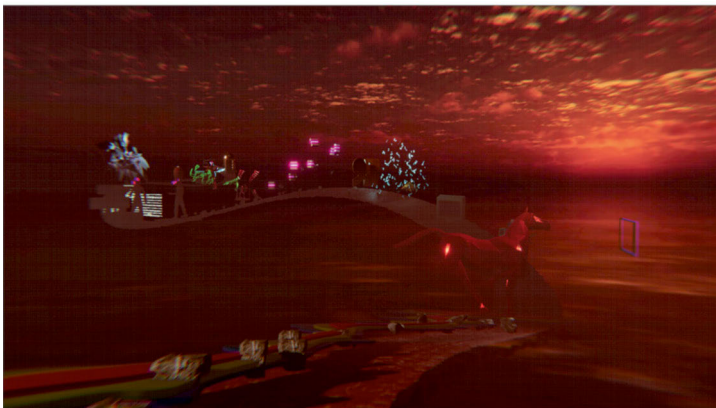


Abb. 1a & b: Screenshots des »Virtual Talks« von Künstler Mohsen Hazrati

## Von Künstler\*innen lernen – Ein Beispiel

Überaus präsent und lebensnah stand Mohsen Hazrati auf einem großen Smart TV seinem versammelten Publikum gegenüber, als der Künstler im Juni 2024 im *Virtual Artist*

*Lab VI* des SFB *Virtuelle Lebenswelten* zu Gast war und somit Teil der Virtuellen Universität wurde. Für die Vorstellung seines Werks reinszenierte der Künstler eine in Pandemiezeiten entwickelte Lecture Performance (Abb. 1a & 1b). Im Vergleich zu den inzwischen ubiquitären Zoom-Meetings wich die Konstellation dieses Labs aber in irritierenden Details von der neuen Normalität ab, in der virtuelle Hintergründe und allerlei Bildfilter längst akzeptiert sind: So blickte uns Hazrati gerahmt von einem animierten Computermonitor entgegen, wobei dieses technische Gerät mit weiteren 3D-Objekten zu einer eigens aus verschiedenen Elementen seiner Werke zusammengefügt Landschaft und durchlaufbaren Umwelt arrangiert war. Deren gemeinsame Erkundung lieferte im Laufe der Lecture Performance nach und nach Hinweise darauf, dass all diese Weltbestandteile wichtige Etappen von Hazratis künstlerischem Schaffen repräsentieren. Denn sie lassen Versatzstücke einzelner Arbeiten dank eines simplen Copy & Paste in Unity in der neuen Präsentationsumgebung wiedererstehen, zusammen mit diversen Erstentwürfen für Gestaltungselemente und Ausschnitten aus Programmiercodes. Umso mehr fiel im Zuge dieser Werkpräsentation auf, dass sie letztlich kein Werk als solches, d.h. in ›intakter‹ Form und gemäß den im Kunstfeld üblichen Repräsentationsmustern als Standbild, Screenshot bzw. Capture oder Ausstellungsansicht zeigte. Noch dazu trat der Künstler selbst in verdoppelter Weise auf: Er hatte seine Web-Lecture Performance in das Lab vor Ort mitgebracht, wo das Echtzeit-Bild seiner Laptop-Frontkamera so in die Präsentation verrechnet wurde, dass sein Gesicht live die Bild-im-Bild-Strukturen füllte. Damit konnte diese Aufführung im Virtual Artist Lab exemplarisch zeigen, wie wenig sich die Anwesenheit im Virtuellen und die physische Anwesenheit gegenseitig ausschließen. Sie dienen in ihrer Verflechtung vielmehr dazu, die signifikanten Diskrepanzen zwischen virtuellem Raum und Fläche (Bildschirm) erfahrbar und die (Un-)Verfügbarkeit der VR-Werke bewusst zu machen. Hierin bezieht sich Mohsen Hazrati als Künstler programmatisch ein, wenn er zugleich als Urheber/Coder, Vermittler und Bewohner der von ihm geschaffenen Welten auftritt. Er wird damit nicht zuletzt zum Lehrkörper, der Formen virtueller Anwesenheit, aber auch des prekären Re-Präsentierens virtueller Kunst und des schwierigen Sprechens darüber am eigenen Leib/Bild demonstriert. Die Lecture Performance führte letztlich durch eine eigene Ebene virtualisierter Werke, ohne auch nur eine einzige klassische Ausstellungsansicht oder ein Capture einer seiner Virtual Realities mit ins Spiel zu bringen.

## Experimentelle Formate der Einübung

*The Artist is Present* – unter dieser bekannten Formel lancierte Marina Abramović 2010 ihr neues, ganz auf leibliche Ko-Präsenz mit der Künstlerin ausgerichtetes Werk. Anlass dafür war eine Retrospektive im MoMA, bei der sich Abramović der Musealisierung ihrer Performancekunst gegenübergestellt sah und erstmals auf Live-Re-Performances zurückgriff, die sie nicht selbst durchführte.<sup>1</sup> Mithin zeigt sich selbst das für performative Kunst so essenzielle Beharren auf Anwesenheit von Schleifen der (Selbst)Vermittlung,

1 Vgl. das Ausstellungsarchiv des MoMA <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964> (letzter Zugriff: 17.06.2025). Inzwischen experimentiert Abramović bekanntlich ebenso mit Formen der

Historisierung und Virtualisierung begleitet. Ähnliche Präsenz-Versprechen bilden den Kern vieler Formate des Kunstbetriebs, von der Vernissage bis hin zu Künstler\*innen-gesprächen. Hier gliedert sich auch die 2022 initiierte Reihe des *Virtual Artist Lab* (VAL) ein, mit dem der Bochumer SFB 1567 eine Schnittstelle zwischen Forschungs-, Lehr- und Öffentlichkeitsarbeit etabliert hat, die ebenso Forschungsdaten zu erheben wie das Teilen virtueller Erfahrungen einzuüben erlaubt. Die ersten sieben Ausgaben des VAL haben bereits ein aufschlussreiches Spektrum unterschiedlicher Lösungen hervorgebracht, die vom leibhaftigen Agieren des Künstler\*innensubjekts vor großformatigen Videoscreens, über einen Besuch im virtuellen Atelier, das kollektive Testen von VR-Demos, hybride Veranstaltungen und VR-Screenings bis hin zu Lectures im (gemeinsamen) Zoom-Raum reichen. Hierbei konnten die Zuhörer\*innen u.a. mit den Künstler\*innen die Ordnerstruktur von deren Computer auf geteiltem Bildschirm explorieren oder wie bei Hazrati in einer Verschmelzung von Artist Talk und Guided Tour die Ko-Präsenz von Künstler und Kunstwerken in einer virtuellen Welt miterleben.

Jedes dieser Formate eröffnet eigene Erfahrungsmöglichkeiten, wie sich einander in vervielfältigten Räumlichkeiten begegnen lässt und wer bei der Auseinandersetzung mit virtueller Anwesenheit für wen wechselseitig Lehrkörper bzw. Medium leibgebundenen Lernens sein kann. Lambert Wiesing hat den Begriff der artifizierten Präsenz in Bezug auf Bildobjekte entwickelt, die zugleich visuell anwesend und physisch abwesend sind (Wiesing 2018: 45). Und Noam M. Elcott hat im Zuge seiner Konturierung des phantasmagorischen Dispositivs von Ko-Präsenz als einer »assembly of bodies and images in a shared time and space« (Elcott 2016: 47) gesprochen. Diese Präsenzformen lassen sich desgleichen auf das virtuelle Miteinander als Bild/Körper beziehen, das eine produktive Herausforderung aktueller Lehr-/Lernsituationen darstellt. Prototypisch ist etwa die Situation des per se paradoxen VR-Screenings, bei dem die Person innerhalb der VR mit dem Erlebten meist allein bleibt, aber der im Lab wie in installativen VR-Kunstwerken gern genutzte Second Screen zumindest visuell ein gemeinsames Seherlebnis schafft. Dies wiederum katalysiert einen Austausch, der sich auf die Ebene des Erzählens transponiert, wenn die Person in der VR unterdessen berichtet, was und wie sie die virtuelle Umgebung wahrnimmt, während das Publikum Fragen stellt und seine Wahrnehmung abgleicht. Innerhalb solcher Formate treffen also nicht nur verschiedene Formen der Anwesenheit aufeinander, sondern es wird zugleich eine Möglichkeit geschaffen, die Divergenzen, vervielfachte Verortung und verschiedenen Grade der Verkörperung aktiv zu reflektieren, angeregt durch »the virtual body's presence« und das drängende Bedürfnis »of self-narration« »[and of] redefining the borders of bodily being« (Akkal 2023: 77f.). Ebenso erhellend ist der Modus operandi eines virtuellen Atelierbesuchs, bei dem einige Teilnehmende von zu Hause und andere vom Veranstaltungsort aus über einen Laptop eine in *Mozilla Hubs* räumlich designte Umgebung, und somit einen Treffpunkt ihrer Wahl, betreten. Wie bei Hazrati wurde das Navigieren durch den Raum mittels Tastatur zum Modus der Werkerschließung und Anlass für ein auszutestendes hybrides Kommunizieren über Kunst. Denn der übliche Erfahrungsaustausch im physischen Raum wurde durch die Chat-Kommunikation im virtuellen Atelier flankiert. Auch Chats implizieren

---

virtuellen und augmentierten Re-Präsentation ihres Performerinnenkörpers, so bspw. in *Rising* (2018).

als niedrighschwellige Mitteilungsstruktur räumliches Verhalten, wenn diese nur für in der Nähe sich aufhaltende Personen sichtbar sind (Schütz 2023: 50), und erlauben zudem archivierbare Verläufe (Elantkowski/Feigl 2023: 39f.). Als letztes paradigmatisches Beispiel sei hier noch das Experiment der verkörperten Präsenzerfahrung in Social-VRs angesprochen: Hierbei lernten sich die Teilnehmenden in virtuellen Ausstellungen z. B. mit einem eigens gestaltbaren Avatar zu verhalten, wodurch sie eine veränderte Fremdwahrnehmung diskutieren und erfahren konnten, inwieweit dortige Begegnungen auf der Anerkennung eines »virtuellen Körper-Anderen« (Breil 2024: 9) basieren.

Im gängigen universitären Kontext bilden solche Veranstaltungsformate und Künstler\*innen- bzw. Kunstlabore jenseits von Kunstakademien bisher die Ausnahme. Dennoch sehen sich die dort gemeinsam wissenschaftlich Tätigen für ihre Forschungs- und Lehr-/Lernzwecke vor Herausforderungen gestellt, die zu einem vergleichbaren Experimentieren einladen. Die Lebenswelt von Studierenden und Lehrenden wird zunehmend von den eingangs skizzierten alternativen Formen virtueller, leiblich abwesender Ko-Präsenz geprägt. Anstatt der Hermetik virtueller Umgebungen jedoch Folge zu leisten und die Erfahrungsdimension primär in externe Räume sowie ins Private auszulagern, kann eine Virtuelle Universität solche experimentellen Anordnungen in sich aufnehmen. Walter Benjamin hatte in Bezug auf (architektonische) Räume darauf hingewiesen, dass diese sich weniger durch überblickshafte Kontemplation als durch »beiläufige[s] Bemerkungen [...]« und Gewöhnung erschließen (Benjamin 2012: 46). Dieser Erfahrungs- und Rezeptionsmodus erscheint besonders geeignet für die skizzierten Lab-Situationen, in denen sich Wissenserwerb auch aus praktisch-körperlichen Vollzügen speist. Dabei sind aber verschiedenste Grade vermittelter Praxis mitbedacht und gerade durch VR Positionswechsel zwischen Künstler\*innen und Rezipient\*innen, Lehrenden und Lernenden angeregt. Statt die universitäre Kommunikation, die sich als eine unter Anwesenden konstituierte, durch eine Kommunikation unter Abwesenden zu ersetzen, lohnt es in prototypischen Versuchsreihen mit Mitteln des Virtuellen Anwesenheiten zu pluralisieren und zum Gegenstand sowohl des gemeinsamen Erlernens wie der kritischen Reflexion zu machen. Damit kann die Universität nicht zuletzt Impulse für die (Um)Gestaltung der gesellschaftlich ubiquitären hybriden Präsenzräume liefern, indem sie ihre gesetzlich regulierte Anwesenheitspflicht als eine Verpflichtung zur verkörperten gegenseitigen Anerkennung und Verantwortlichkeit auch in Remotepräsenz neu interpretiert.

## Literatur

- Akbal, Zeynep (2023): Lived-Body Experiences in Virtual Reality. A Phenomenology of the Virtual Body, Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839466766>.
- Breil, Patrizia (2024): Anerkennung, virtuelle, in: Early Career Forum des SFB 1567 (Hg.): Vokabular des Virtuellen. Ein situiertes Lexikon, Bielefeld: transcript, S. 9–16. <https://doi.org/10.14361/9783839472071-002>.
- Benjamin, Walter (1936/2012): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Eickelmann, Jennifer/Einwächter, Sophie G./Gregor, Felix T./Hanstein, Ulrike/Kero, Sandra (2022): »Kamera an, Kamera aus? Ein Gespräch über Sichtbarkeiten in der Videostream-basierten Lehre«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 14 (1), S. 181–191. <https://doi.org/10.25969/mediarep/18121>.
- Elantkowsky, Jan/Feigl, Fruzsina (2023): »When Digital Transformation Casts a Shadow over Space. In Conversation with Livia Nolasco-Rózsás and Giulia Bini«, in: Nolasco-Rózsás, Livia/Schädler, Marianne (Hg.), Beyond Matter, Within Space. Curatorial and Art Mediation Techniques on the Verge of Virtual Reality, Ausst.-Kat. ZKM Karlsruhe u.a., Stuttgart: Hatje Cantz. Online verfügbar unter <https://withinspace.beyonddmatter.eu/> (letzter Zugriff: 21.12.2024), S. 34–40.
- Elcott, Noam M. (2016): »The Phantasmagoric *Dispositif*. An Assembly of Bodies and Images in Real Time and Space«, in: Grey Room 62, S. 43–71. [https://doi.org/10.1162/GREY\\_a\\_00187](https://doi.org/10.1162/GREY_a_00187).
- Weich, Andreas/Kaldrack, Irina/Deny, Philipp (2023): »Presence in Video Conferencing in Teaching Contexts as a Means for Positioning Subjects«, in: Axel Volmar/Olga Moskatova/Jan Distelmeyer (Hg.), Video Conferencing, Bielefeld: transcript, S. 89–108. <https://doi.org/10.14361/9783839462287-004>.
- Schütz, Anna (2023): Vom physischen zum virtuellen Ausstellungsraum. Diplomarbeit an der Technische Universität Wien. Online unter: <https://repositum.tuwien.at/bitstream/20.500.12708/177127/1/Schuetz%20Anna%20-%202023%20-%20Vom%20physischen%20zum%20virtuellen%20Ausstellungsraum.pdf> (letzter Zugriff: 21.12.2024).
- Serres, Michel (2012): Erfindet euch neu! Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Weber, Anna-Carolin (2022): »Connecting via Imaginary Space. Künstlerisch-ästhetische Methoden im synchronen, bildschirmbasierten Onlineunterricht«, in: Medienimpulse 60 (2), S. 1–25. <https://doi.org/10.21243/mi-02-22-19>.
- Wiesing, Lambert (2018): Artificielle Präsenz. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1a und 1b: © Mohsen Hazrati. Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers.