



>spacial speculations<



Maximiliane Leni Armann

Die VR-Installation ›spacial speculations‹ beleuchtet die Schwelle zwischen Ausstellungsraum und virtuellem Raum, die hier räumlich und zeitlich in Verbindung treten. Sie hinterfragt dabei die Bedeutung von Bild und Abbild in Bezug auf Erscheinungsform und Ursprung, sowie den paradoxen Zustand des Seins und gleichzeitigen Nichtseins in der virtuellen Welt.

Die Installation besteht aus einer großformatigen Videoprojektion, einem schwarzen Vorhang, der scheinbar einen Bereich der Videoprojektion verdeckt, einem VR-Headset mit Controllern zur Navigation, einem Lautsprecher, einem Kabel sowie einem großformatigen Fotoprint.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet.

Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



Im realen Ausstellungsraum tritt man vor ein projiziertes Bewegtbild. Es ist die Illusion eines Raumes, in dem man vage – wie durch eine matte Fensterscheibe – einen sich langsam drehenden Ventilator erkennen kann. Ein Kabel, das vom realen Raum über das illusionistische Bewegtbild eines Raumes gewissermaßen in den virtuellen Raum zu führen scheint, dient als symbolisches Bindeglied und als Leitfaden durch die gesamte Arbeit.

Neben dem Kabel – als visueller Begleiter – schwingt das philosophische Konzept „Hauntology“<sup>1</sup> als geistiger Begleiter ständig mit.

Der Begriff „Hauntology“ ist eine Wortschöpfung des französischen Philosophen Jacques Derrida, der als Begründer und Hauptvertreter der Dekonstruktion gilt, und wurde erstmals 1993 in seinem Buch „Spectres de Marx“ vorgestellt. Darin thematisiert er einerseits das Werk von Marx, andererseits zitiert er immer wieder „Hamlet“ von Shakespeare, wo es unter anderem um die Heimsuchung durch ein (väterliches) Gespenst geht, aber auch darum, dass die Zeit aus den Fugen ist („the time in out of joint“), was Derrida mit dem Lebensgefühl der späten 90er nach Zusammenbruch des Ostblocks in Verbindung bringt.

Mit „Hauntology“ definiert Derrida „die Beständigkeit oder Rückkehr (oder auch Heimsuchung) von Elementen aus der Vergangenheit, wie in der Art eines Geistes, wodurch die Endlichkeit jedweder Geschichte in Frage gestellt wird.

Nach Derrida gibt es keine pure Gegenwart, da diese immerzu eine (Ver-)mischung aus Vergangenem und Zukünftigen ist. Er spricht daher von einer „immer-schon abwesenden Gegenwart“<sup>2</sup>; „[...] mit der Figur des Geistes als etwas, was weder gegenwärtig noch abwesend, weder tot noch lebendig ist“.<sup>3</sup> Ganz vereinfacht lässt sich das Konzept anhand einer Melodie erklären. Jeder Ton einer Melodie ist zu einem bestimmten Zeitpunkt gegenwärtig. Jedoch hat dieser Ton so ganz alleine keine melodische Qualität. Nur in der Kombination oder dem Zusammenspiel mit den vorherigen und folgenden Tönen entsteht eine Melodie.

So wie eine Melodie sind auch unsere Erfahrungen zwar real, jedoch nie absolut präsent. (Wir können die Zukunft nur anhand der Vergangenheit begreifen oder einordnen und umgekehrt.)

“... the real is not only what can be reproduced, but that which is always already reproduced.”<sup>4</sup>

1 Vgl. <https://www.indiepedia.de/index.php?title=Hauntology>: Hauntology, ein Schachtelwort aus haunt (spuken) und Ontologie (Lehre vom Sein), bezeichnet ein kulturwissenschaftliches Phänomen, das sich in verschiedenen ästhetischen Formen manifestieren kann (u.a. Musik, Philosophie, bildende Kunst) und das der französische Philosoph Jacques Derrida erstmals 1993 in seinem Buch „Specters of Marx“ definierte. Grundgedanke ist dabei die „Heimsuchung“ der Gegenwart durch Ideen aus der Vergangenheit, wodurch die Endlichkeit jedweder Geschichte in Frage gestellt wird.

2 <https://en.wikipedia.org/wiki/Hauntology> (Zugriff vom 10.12.2020, Übersetzung aus dem Englischen der Autorin)

3 <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2011/jun/17/hauntology-critical> (Zugriff vom 10.12.2020, Übersetzung aus dem Englischen der Autorin)

4 [https://eprints.qut.edu.au/68730/2/Glenda\\_Hobdell\\_Thesis.pdf](https://eprints.qut.edu.au/68730/2/Glenda_Hobdell_Thesis.pdf), S. 9

Mit der Schreibweise des Titels >spacial speculations< beziehe ich mich auf das Wortspiel, wie es in Derridas Wortneuschöpfung „Différance“ zu finden ist.

„Différance“ (nach frz. différence „Unterschied“, absichtlich falsch mit ‚a‘ geschrieben, was die Aussprache aber nicht beeinflusst) veranschaulicht, dass es wesentliche Unterschiede zwischen dem Lesen und der Schrift geben kann, die beim Sprechen nicht bemerkt oder vernachlässigt werden.<sup>5</sup> Implikationen zeitlicher Erfahrung und relationaler Konstrukte lassen sich im Begriff selbst verorten.<sup>6</sup>

So wird das Wort „spacial“ absichtlich nicht mit einem „t“ geschrieben, was hier zunächst kaum einen Unterschied in der Bedeutung ausmacht, da beide Wörter mit „räumlich“ übersetzt werden können.

Der Unterschied könnte in der Verortung liegen. So bezieht sich das Wort „spatial“, das von dem lateinischen Wort „spatium“ (Raum) abgeleitet wird, auf einen physisch existierenden Raum. Das Wort „spacial“ hingegen leitet sich vom englischen Wort „space“ ab, was mit „Raum“, aber auch als Kurzform für „outer space“ mit „Welt-raum“ oder als „leerer Zwischenraum zwischen Zeichen“ übersetzt werden und sich dadurch auch auf etwas, was nicht physisch existiert, beziehen kann.

---

## Der Raum im Raum

Diese Idee des Bildes als „Bühnenraum“ wird in `>spacial speculations<` erweitert. Zwar ist sie als Illusion bis zu einem gewissen Grad Bestandteil der Installation/des inszenierten Kunstwerkes, jedoch handelt es sich hierbei nicht um eine begrenzte Bühne, sondern vielmehr, wie es in der niederländischen Malerei zu sehen ist, um ein ebenso symbolisches wie situatives Szenario, das den Raum vor, hinter und zu den Seiten des Bildes mit umfasst.

Ein Beispiel aus der niederländischen Malerei, in dem das Bild nicht als Schnittebene durch die Sehpyramide, als offenes Fenster, sondern vielmehr als Schwelle verstanden werden kann, ist das Gemälde „Die Malkunst“ von Jan Vermeer, entstanden um 1664/1668. Die Architektur des Raumes, sowie der angeschnittene Vorhang im Bildvordergrund, aber auch das Spiel mit Licht und Schatten ziehen den Betrachter nahezu in das Bild hinein.<sup>10</sup>

In `>spacial speculations<` wird der Vorhang, der vorgibt einen Bereich der Projektion zu verdecken, Teil des Bildes und weist – neben dem angeschnittenen Ventilator – darauf hin, dass der Bildraum hier nicht endet. Das Fenster symbolisiert nicht nur die Trennung zweier Räume, sondern ist vielmehr Schwelle zwischen Wirklichkeit und Illusion, zwischen realer und virtueller Welt.

In der Kunst nach 1900 ist das Fenster ein immer wiederkehrendes Motiv, wie beispielsweise in dem Werk „Fresh Widow“ von Marcel Duchamp, mit dem er 1920 den Abschied von der illusionistischen Malerei erklärt, in „La Clef des champs“ 1936 von René Magritte, in den zahlreichen Darstellungen von offenen Fenstern von Henri Matisse oder in der Skulptur „Fenster“ aus dem Jahr 1992 von Isa Genzken.

„Fresh Widow. Fensterbilder seit Matisse und Duchamp“ lautet der Titel des Katalogs zur gleichnamigen Ausstellung in der K20 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf, in dem verschiedene Autoren über die Entwicklung des Fensterbildes in der Kunst reflektieren. Maria Müller-Schareck diskutiert an Beispielen verschiedener Künstler das Fenster als Ausgangspunkt, als Schwelle, als Fläche mit Rahmen und Gitter, als Licht und Schatten und als blockierte Blicke. Heinz Liesbrock schreibt: „Immer versucht der Künstler, die Komplexität der Wirklichkeit, wie sie sich unserer Wahrnehmung zeigt, darzustellen. Dabei ist die visuelle Anschauung für ihn nie ein ausschließlich physiologischer Akt. Das Sehen erfüllt seine Aufgabe erst, wenn es in eine geistige Dimension führt und im Bewusstsein des Betrachters seine Wirkung entfaltet und seine Erfahrungsdimension eröffnet.“<sup>11</sup>

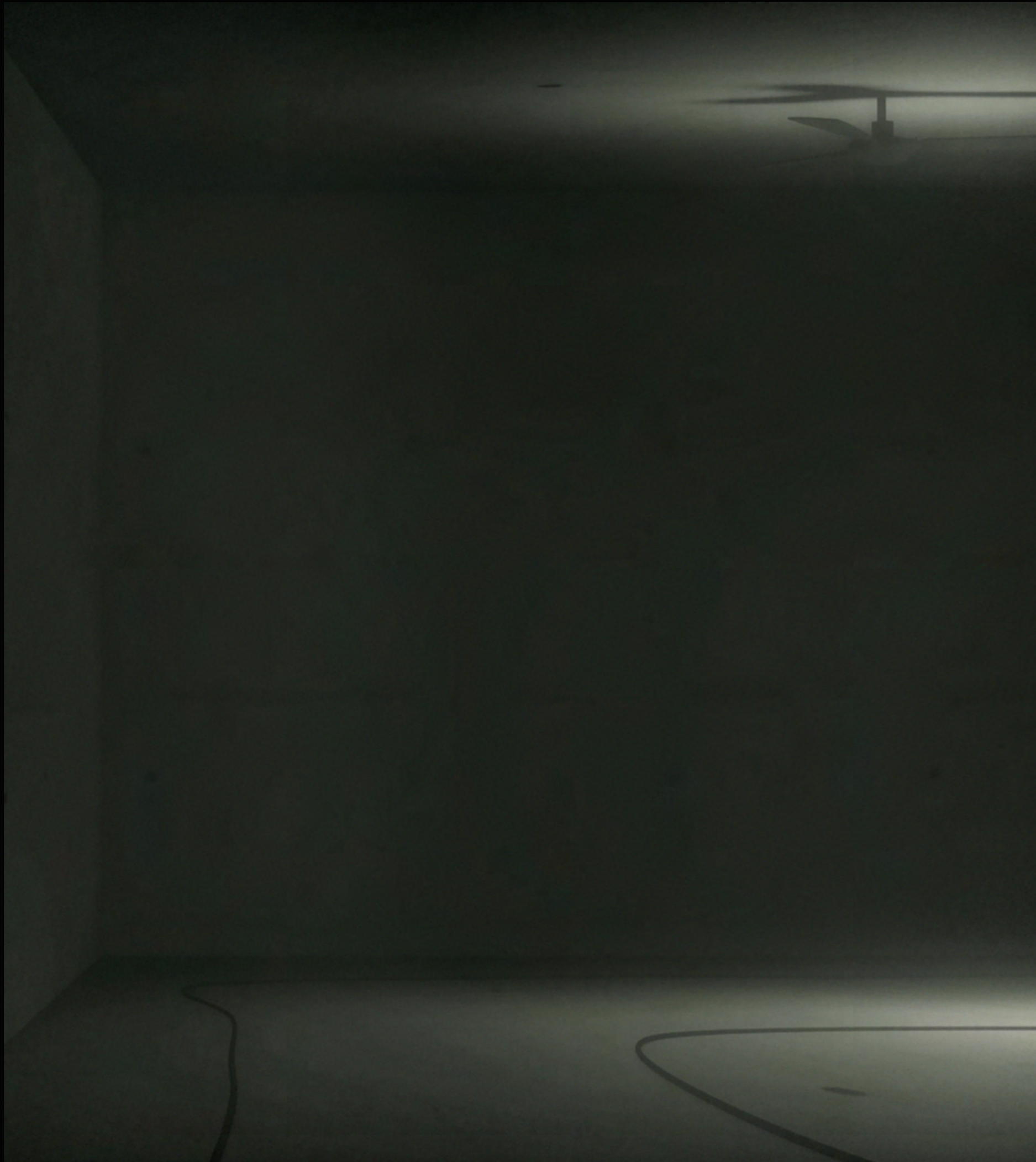
Auch in `>spacial speculations<` gewährt das „Fenster“ den Blick in einen Raum, es hat aber zusätzlich die Funktion den physischen Raum mit dem virtuellem Raum zu verbinden.

Bereits bei Leon Battista Alberti wird die Perspektive als eine der möglichen Schnittebenen durch die Sehpyramide und deren Projektion, die er „Fenster“ nennt, begriffen.

Mit der Vorstellung, „das Bild sei wie ein geöffnetes Fenster“ (fenestra aperta), verknüpft er das Fenstermotiv mit einer an die Zentralperspektive gebundenen Illusionsmalerei, die die dreidimensionale Wirklichkeit der äußeren Welt auf die zweidimensionale Ebene des Bildträgers transferiert.<sup>7</sup> Der distanzierte Betrachter, dessen objektiver Standpunkt vom Künstler genau vorgegeben ist, schaut auf eine Art von Bühne, die Realität liegt kategorisch hinter dem Bild.<sup>8</sup>

Auch Erwin Panofsky spricht in seinem Aufsatz „Die Perspektive als ‚symbolische Form‘“ „[...] von einer im vollen Sinne ‚perspektivischen Raumschauung‘, [...] wo sich das ganze Bild [...] gleichsam in ein ‚Fenster‘ verwandelt hat, durch das wir in den Raum hindurchzublicken glauben sollen – wo also die materielle Mal- und Relieffläche [...] zu einer bloßen Bildebene umgedeutet wird, auf die sich ein und durch sie hindurch erblickter und alle Einzeldinge in sich umfassender Gesamttraum projiziert. ...“<sup>9</sup>

7 Vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Leon\\_Battista\\_Alberti](https://de.wikipedia.org/wiki/Leon_Battista_Alberti)  
8 Vgl. Helmut Draxler, aus: Die Aktualität der Niederländischen Malerei (unveröffentlichtes Manuskript vom Autor zur Verfügung gestellt, 28.11.2020)  
9 Vgl. <https://www.martin-missfeldt.de/perspektive-tutorial/perspektive-kunst-entwicklung.php>  
10 Vgl. Helmut Draxler, aus: Die Aktualität der Niederländischen Malerei (unveröffentlichtes Manuskript vom Autor zur Verfügung gestellt, 28.11.2020)  
11 Vgl. Wolfgang Ahrens, <https://www.zeitraumzeit.de/fresh-widow-fensterbilder-seit-matisse-und-duchamp/>



Die räumliche Konstruktion in >spacial speculations< lässt sich vielleicht mit dem Konzept des „Hyperraumes“ oder auch der „vierten Dimension“ vergleichen.

Vereinfacht und ganz allgemein wird der Hyperraum als „eine Erweiterung des herkömmlichen Raumes“, „eine Konstruktion, die über das bisherige Raumkonzept hinausgeht“ bezeichnet.<sup>12</sup> „Zur Veranschaulichung von Räumen höherer Dimension wird z.B. der 3D-Raum um eine zusätzliche Dimension erweitert und die Körperdarstellung in den 3D-Raum projiziert.“<sup>13</sup>



Man könnte also behaupten, dass der dreidimensionale Raum – der Ausstellungsraum – um eine zusätzliche Dimension erweitert wird. Die Erweiterung ist hier der virtuelle Raum; also das, was wir durch die VR-Brille dreidimensional wahrnehmen können. Gleichzeitig wird diese Erweiterung als Körperdarstellung, als illusionistische Raumdarstellung in den dreidimensionalen Raum projiziert. Verkürzt gesagt: Der virtuelle Raum ist hier die Erweiterung des Ausstellungsraums um eine zusätzliche Dimension, das Fenster ist hier das Äquivalent zur projizierten Körperdarstellung.

Die Erweiterung des physischen Raumes erfolgt durch das Aufsetzen der VR-Brille. Hierbei wird die Schwelle zum virtuellen Raum durchbrochen und dieser mit Hilfe von Controllern begehbar und dreidimensional erfahrbar gemacht. Die Wahrnehmung des Betrachters „durchbricht“ das fiktive Fenster und befindet sich auf der anderen Seite der Fensterscheibe – im Bild? – hinter dem Bild?

“... the real and the virtual interpenetrate to such a degree that we have witnessed a profound cultural shift, permanently altering the way we experience and represent space, the viewing of multiple perspectives simultaneously [...] the breakdown of physical boundaries and temporalities”.<sup>14</sup>

Virtualität?

„Virtualität ist die Eigenschaft einer Sache nicht in der Form zu existieren, in der sie zu existieren scheint, aber in ihrem Wesen oder ihrer Wirkung einer in dieser Form existierenden Sache zu gleichen. Virtualität meint also eine gedachte Entität, die in ihrer Funktionalität oder Wirkung vorhanden ist.

Das Wort führt über den französischen Begriff virtuel (fähig zu wirken, möglich) zurück auf das lateinische Wort virtus (Tugend, Tapferkeit, Tüchtigkeit, Kraft, Männlichkeit).“<sup>15</sup>

Virtuelle Realität?

Als virtuelle Realität, kurz VR, wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.

Die Idee einer virtuellen Realität, deren Wortherkunft ursprünglich aus dem Science-Fiction Roman „The Judas Mandala“ von Damien Broderick aus dem Jahr 1982 stammt, gibt es also schon länger und wurde mit der Erfindung und Entwicklung von VR-Automaten, die im Jahr 1956 bei Morton Heilig begann, „realer“ denn je.<sup>16</sup>

<sup>12</sup> Siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/Hyperraum>:

Mit Hyperraum (von griechisch hyper für „über“) bezeichnet man ganz allgemein eine Erweiterung eines herkömmlichen Raumes, also eine Konstruktion, die über das bisherige Raumkonzept hinausgeht. In den meisten Fällen ist dies ein höherdimensionaler Raum, der im Vergleich zu einem dreidimensionalen Raum über zusätzliche Freiheitsgrade verfügt. Die konkrete Bedeutung des Begriffes hängt jedoch stark vom jeweiligen Kontext ab und lässt sich nur anhand des dort verwendeten Raumbegriffes verstehen.

Der Begriff Hyperraum wurde erstmals in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts verwendet, als in der Mathematik abstrakte Raumbegriffe aufkamen, welche über den dreidimensionalen Anschauungsraum hinausgingen. [...] In Anlehnung oder inspiriert durch seine Verwendung in der Mathematik, wo er auch einen Bruch mit den traditionellen Vorstellungen darstellte, fand der Begriff auch Eingang in viele andere Bereiche, wie zum Beispiel in die Literatur, Philosophie, Psychologie und die Physik. Der Mathematiker Simon Newcomb fasste die Faszination, die das Konzept weit über die Mathematik hinaus ausübte, in einer Ansprache an die American Mathematical Society im Dezember 1897 in die folgenden Worte: "The introduction of what is now very generally called hyper-space, especially space of more than three dimensions, into mathematics has proved a stumbling block to more than one able philosopher." („Die Einführung dessen, was nun im Allgemeinen als Hyperraum bezeichnet wird – besonders Raum mit mehr als 3 Dimensionen – in die Mathematik, hat sich als Stolperfalle für mehr als nur einen fähigen Philosophen erwiesen.“)

[...] Der Hyperraum wird in der Literatur zumeist als Parallelwelt mit speziellen Eigenschaften beschrieben, um ihn als Plot-Device nutzen zu können. In diesem Hyperraum gelten die realen physikalischen Naturgesetze zumeist nicht oder nur teilweise.

<sup>13</sup> Siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/4D>:

Die Einführung mehrdimensionaler „Hyperräume“, die unserer direkten Erfahrung nicht zugänglich sind, ergibt sich aus den Bereichen der Höheren Mathematik bzw. der Physik. Zur Veranschaulichung von Räumen höherer Dimension wird z. B. der 3D-Raum um eine zusätzliche Dimension erweitert und die Körperdarstellung in den 3D-Raum projiziert. In Verallgemeinerung der physikalischen Theorien Albert Einsteins wird die „vierte Dimension“ als durch die Zeit besetzt angenommen und der 4D-Raum mit dem Begriff Raumzeit gleichgesetzt. Verbindliche Annahmen der physikalischen Theorien bezüglich der Homogenität des Raumes (wonach alle Dimensionen hinsichtlich Qualität und Quantität ununterscheidbar sind) und der Betrachterinvarianz (wonach der Ursprung des Koordinatensystems und die Wahl der Achsen keinen Einfluss auf die Darstellung der Naturgesetze haben) legen jedoch nahe, dass die Zeit nicht als vierte Dimension angenommen werden kann. Ausprägungen von Raum können von denen der Zeit unterschieden werden, indem man z. B. versucht, einen Beobachter entlang einer Achse zu verschieben. Gelingt die Verschiebung, kann die Achse nicht die Zeit bedeuten.

<sup>14</sup> Zit. Stiles, Kristine. and Selz, Peter Howard. 1996. Theories and documents of contemporary art: A sourcebook of artists' writings. Berkeley: University of California Press. S. 30. <https://www.researchgate.net/publication/320271353>.

<sup>15</sup> Siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/Virtualit%C3%A4t>

<sup>16</sup> Siehe [https://de.wikipedia.org/wiki/Virtuelle\\_Realit%C3%A4t](https://de.wikipedia.org/wiki/Virtuelle_Realit%C3%A4t)





Eingetaucht in die virtuelle Welt befindet man sich nun in dem Raum, den man vom Ausstellungsraum aus wahrnehmen konnte. Sieht man sich um, erkennt man neben dem Ventilator auch das „Fenster“, durch das man jetzt vage, wie durch eine verzerrte dunkle Glasscheibe, vermeintlich zurück in den Ausstellungsraum blickt. Gleichzeitig werden mit Hilfe von Motiontracking der Oculus Quest die Bewegungen des Betrachters auf eine schemenhafte 3D-Figur übertragen, die man dadurch als die eigene interpretiert. Die Wahrnehmung ist verschoben und es entsteht der Eindruck, man könne auf sich selbst zurückblicken. Das Bild wird zur Realität und die Realität zum Bild? Einbildung, Traum, Erinnerung?

Die Positionierung materieller und immaterieller Räume als direkte Verlängerung des jeweils anderen schafft das Potential, ein Fenster zwischen den beiden zu schaffen – eine Grenze gemischter Realität.<sup>17</sup>

Lässt man sich auf die virtuelle Reise ein, hat man nun die Möglichkeit, den Raum durch eine Öffnung zu einem Korridor hin zu verlassen und eine Art Rundgang zu beginnen.

Neben der räumlichen Verschiebung stellt sich ebenso eine psychische Veränderung in der Sinnes- und Körperwahrnehmung ein. Der reale Körper befindet sich sozusagen an einem anderen Ort (dem Ausstellungsraum) als der Geist und wird daher nicht mehr in der virtuellen Welt dargestellt. Die Erfahrungen finden hier einzig und allein im Kopf statt und erscheinen umso „realer“ je länger sich die Wahrnehmung im virtuellen Raum aufhält.

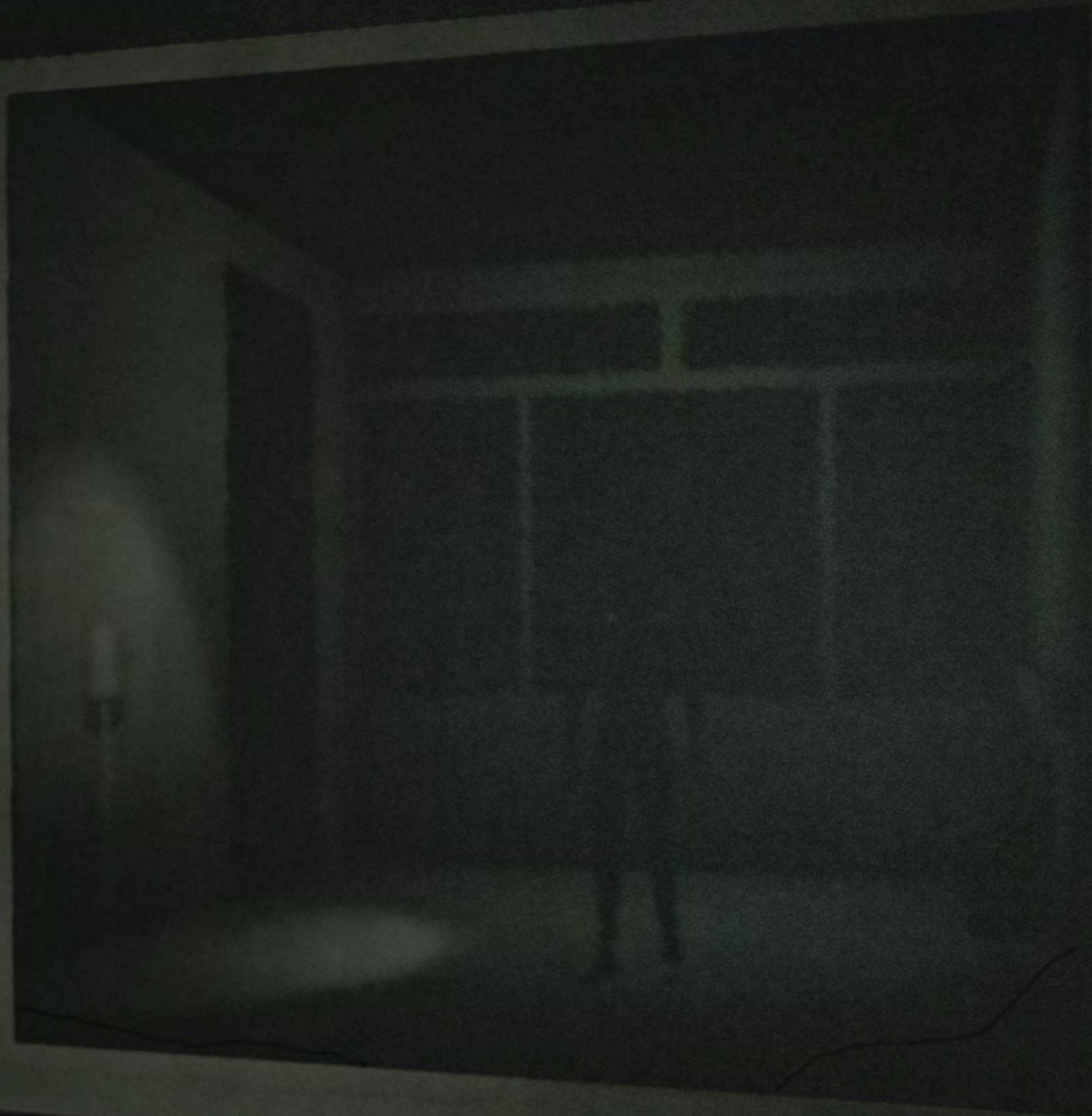
Um diese Verschiebung zu thematisieren, arbeite ich mit Schatten. Der Schatten von Objekten und der eigene Schatten.

An dieser Stelle denkt man unweigerlich an die Gefangenen in Platons Höhlengleichnis, die die vorbeiziehenden Schatten als Wirklichkeit interpretieren.<sup>18</sup>

Im Gegensatz zu den Gefangenen in der Höhle kann aber der „Besucher“ natürlich die virtuelle Welt zu jeder Zeit verlassen.

17 Vgl. Glenda Hobdell, Beyond actuality, locating an authentic hybridity between heterogeneous media in an installation art practice, S. 7 [https://www.researchgate.net/publication/320271353\\_Beyond\\_actuality\\_locating\\_an\\_authentic\\_hybridity\\_between\\_heterogeneous\\_media\\_in\\_an\\_installation\\_art\\_practice](https://www.researchgate.net/publication/320271353_Beyond_actuality_locating_an_authentic_hybridity_between_heterogeneous_media_in_an_installation_art_practice).

18 <https://studienart.gko.uni-leipzig.de/antike-poster/2018/06/19/das-hoehlengleichnis-nach-platon/>



Laut Platon ist die Idee die höchste Form des Seins. Die Materialisierung der Idee sei bereits eine Unterordnung und nur mehr bloßer Schein. „Nach der Ideenlehre sind alle sinnlich wahrnehmbaren Dinge nur unvollkommene und daher fragwürdige Abbilder. Als solche sind sie bestenfalls von sehr begrenztem Wert. Naturgegenstände, darunter auch die Körper der Lebewesen, sind Abbilder von Ideen. Kunstprodukte, etwa Werke der bildenden Kunst, deren Urheber Naturgegenstände nachahmen, sind Abbilder von Abbildern und daher noch minderwertiger als das, was sie darstellen sollen. Mit solchen Abbildern von Abbildern haben es die Höhlenbewohner zu tun, denn die getragenen Gegenstände, deren Schatten sie sehen, sind keine Naturdinge, sondern künstliche Nachbildungen lebender Körper. Die Gefangenen, die im Gleichnis für die Masse der unphilosophischen Menschen stehen, leben somit in einer Kunst- und Phantasiewelt von Abbildern zweiter Ordnung. Ihre Meinungen sind völlig falsch.“<sup>19</sup>

Was aber, wenn der Schatten, wie hier, weder real noch eine materialisierte Abbildung ist – sich aber wie ein realer Schatten benimmt, indem er dem Betrachter folgt und dessen Bewegungen wiedergibt – in unserer Wahrnehmung zum eigenen Schatten wird?

Ideen sind nicht über die sinnliche Wahrnehmung, sondern allein durch geistige Einsicht (*nóēsis*) erfassbar. Die dafür zuständige Instanz im Menschen ist der *Nous*<sup>20</sup> (Intellekt), dessen Tätigkeit Platon als ein Schauen bezeichnet. Das Schauen ist metaphorisch zu verstehen, da sich die betrachteten Gegenstände jenseits der raumzeitlichen Ebene befinden. Der menschliche Intellekt hat aufgrund seiner Wesensverwandtschaft mit den Ideen Zugang zu ihnen, denn Ähnliches wird durch Ähnliches erkannt.<sup>21</sup>

Gleichzeitig entstehen Assoziationen mit dem mythologischen Schattenbild.

Schatten (Mythologie)

Schatten ist in den mythologischen Vorstellungen vieler Kulturen ein Begriff für das Spiegelbild der Seele, für das „zweite Ich“ des Menschen, für dessen Doppelgänger oder Ebenbild, das meist in einem jenseitigen „Reich der Schatten“ angesiedelt und mit Dunkelheit, Nacht und Tod assoziiert wird. Der sichtbare Schatten gilt nach dem Volksglauben häufig als lebenswichtiger Bestandteil, der zum Wesen eines Menschen gehört und ihm aufgrund seiner Beweglichkeit nachfolgt und ihm vergleichbar mit dem ausströmenden Atem körperlich anhaftet. In der Ethnologie sind die Begriffe Freiseele und Schattenseele etabliert. Die Unterscheidung einer Schattenseele außerhalb des Körpers von einer Lebensseele im Körper ist ein bis weit in vorchristliche Zeit zurückgehendes Menschenbild. Der mit einer Lebenskrise verbundene Verlust des persönlichen Schattens ist ein psychologisches Grundmotiv in der europäischen romantischen Literatur des 19. Jahrhunderts.

[...] Lange Schatten können ängstigen und sind ein typisches Stilmittel mit Spannung aufgeladener Filme. [...] <sup>22</sup>

Eine ähnliche Definition finden wir in der analytischen Psychologie nach Carl Gustav Jung, der den Schatten als einen der wichtigsten Persönlichkeitsanteile und zugleich, in seinem überpersönlichen Aspekt, als einen Archetyp des kollektiven Unbewussten bezeichnet. Er hat sowohl eine individuelle als auch eine kollektive Bedeutung. „Seine Natur läßt sich in hohem Maße aus den Inhalten des persönlichen Unbewußten erschließen“<sup>23</sup>

In >spacial speculations< ist der Schatten die Darstellung des Geistes, im Sinne von Psyche in einer vermeintlich anderen Dimension, der die eigenen Bewegungen<sup>24</sup> spiegelt, sodass wir uns mit diesem identifizieren können.

Das Phänomen, in der Lage zu sein, eine virtuelle Gestalt als seine eigene zu identifizieren, zeigt unter anderem die Sinnes-täuschung „The Rubber Hand Illusion“, die auf einem Experiment aus dem Jahr 1998 basiert. Dabei legt eine Versuchsperson ihre rechte Hand auf einen Tisch. Die Wissenschaftler verdecken diese Hand und legen eine künstliche Hand, eine echt wirkende Gummihand, daneben. Anschließend streicheln sie mit einem Pinsel oder einer Bürste im gleichen Rhythmus sowohl die verdeckte echte Hand als auch die sichtbare unechte und schon nach kurzer Zeit haben die Probanden das Gefühl, die künstliche Hand sei Teil ihres Körpers.<sup>25</sup>

Sobald ein virtueller Raum gewisse Kriterien der Wirklichkeit erfüllt, kommt es beim Betrachter zu dieser Wahrnehmungs- und Wirklichkeitsverschiebung. In zahlreichen Filmen wie zum Beispiel „Welt am Draht“ (1973) oder dem ersten „Matrix“ Film von 1999 sowie in der Literatur, wird die virtuelle Welt Teil oder sogar Ersatz der realen Welt und nur schwer kann zwischen Simulation und Wirklichkeit unterschieden werden.

19 <https://de.wikipedia.org/wiki/H%C3%B6hlegleichnis>

20 <https://de.wikipedia.org/wiki/Nous>

21 [https://de.wikipedia.org/wiki/Ideenlehre#Der\\_Gegensatz\\_zwischen\\_Ideen\\_und\\_Sinnesobjekten](https://de.wikipedia.org/wiki/Ideenlehre#Der_Gegensatz_zwischen_Ideen_und_Sinnesobjekten)

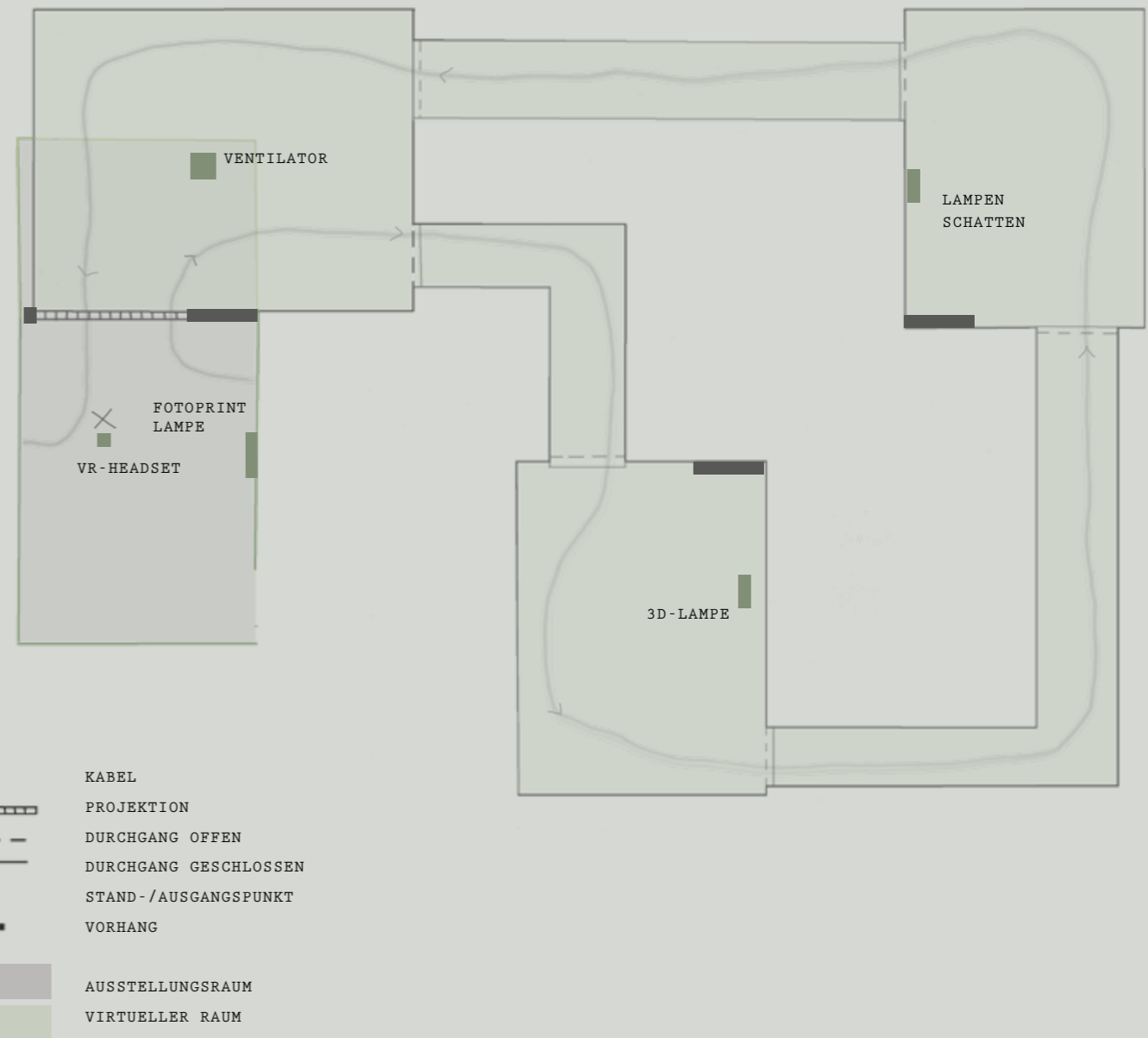
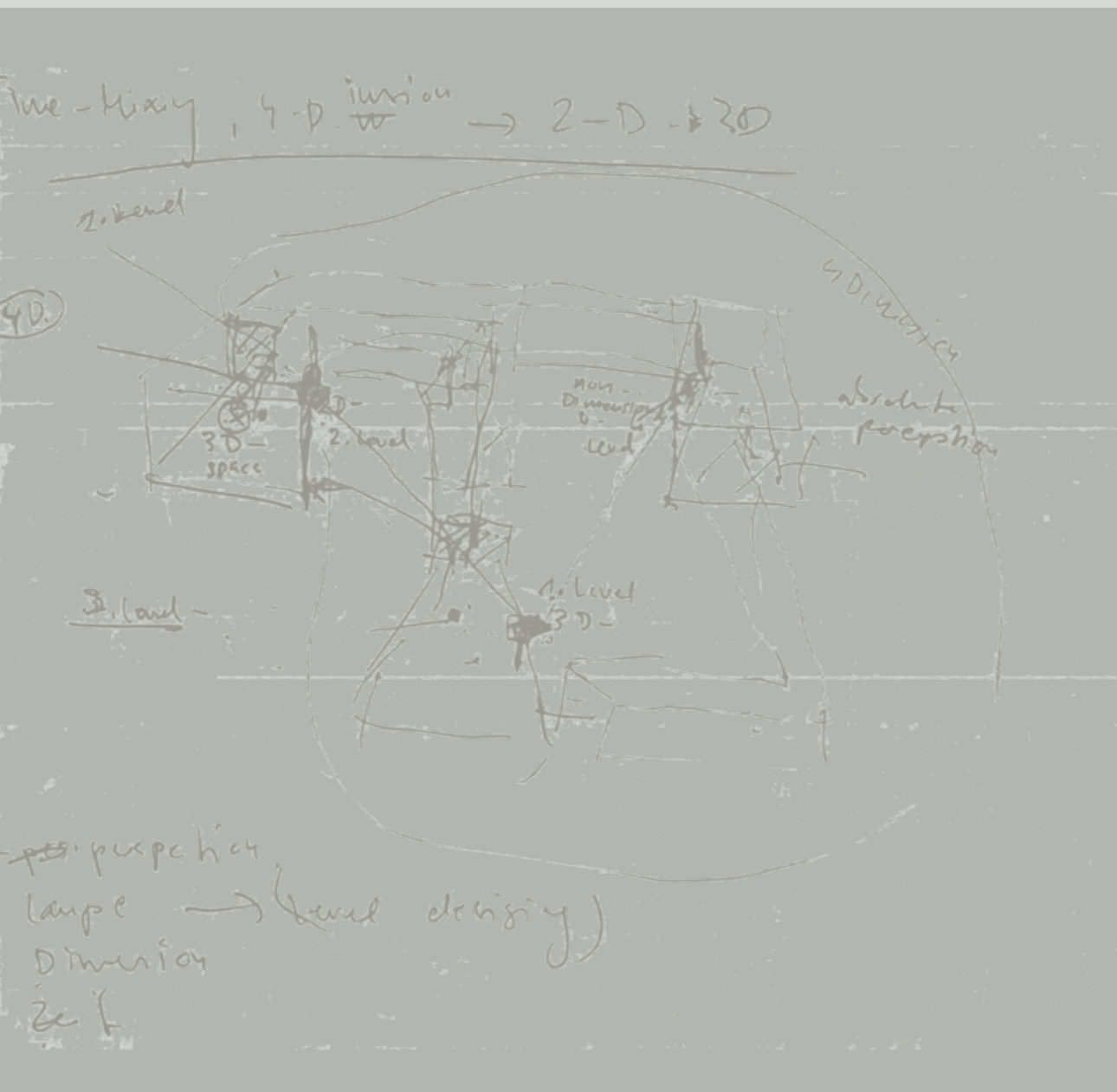
22 [https://de.wikipedia.org/wiki/Schatten\\_\(Mythologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Schatten_(Mythologie))

23 [https://de.wikipedia.org/wiki/Schatten\\_\(Archetyp\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Schatten_(Archetyp))

24 hier wieder durch Motiontracking der Oculus Quest

25 Stangl, W. (2020). Stichwort: „Rubber-Hand-Illusion“. Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik.





Der „Betrachter“ in Gestalt eines Schattens macht sich auf den Weg.  
 Dieser führt in zwei Räume, die durch Korridore miteinander verbunden  
 sind und schließlich wieder in den Eingangsraum münden.

Die Bewegung durch die virtuelle Architektur zitiert die chronologische  
 Struktur von Filmen mit einem Anfang, Mittelteil und einem Ende, aber  
 auch die lineare Struktur von klassischen Videospiele, indem der  
 Spieler sich Level-artig stets vorwärts bewegt und die Wahrnehmung sich  
 gleichzeitig von der realen Welt entfernt. Beim Betreten eines neuen  
 Raumabschnittes schließt sich der Eingang und der Weg zurück ist  
 versperrt. Ein in sich geschlossenes System in eine Richtung entsteht.





Die Korridore dienen hier als zeitliche und räumliche Trennung der virtuellen Räume.

Wo vorher das Fenster als (unmittelbare) Schwelle zwischen physischem und virtuellem Raum war, sind nun die Korridore die „Übergänge“ zwischen den virtuellen Räumen.

Dieser Zustand des Dazwischen-Seins oder auch Schwellenzustand wird unter anderem Liminalität oder auch – bezogen auf Räume – „Liminal Spaces“ genannt und stammt von dem lateinischen Wort „limen“, zu Deutsch „die Schwelle“.<sup>26</sup>

„Liminal Spaces“ sind Durchgangsbereiche, wie Schwellenorte, die zwischen einem Herkunfts- und Zielort liegen. „betwixt and between“ [...]: so lautet die berühmte Formel, die der schottisch-amerikanische Anthropologe Victor Turner (1920–1983) für sein Modell der Liminalität geprägt hat [...] Es kann aber auch der unbefriedigende Zustand eines Nicht-mehr-und-Noch-nicht in einem Niemandsland sein, der die sich Aufhaltenden aus beiden aneinander angrenzenden Räumen ausschließt.“<sup>27</sup>

Das Innehalten an einem Schwellenort kann durchaus als unangenehm empfunden werden, da dieser keine andere Funktion hat, als ihn zu durchqueren.



Wie auch im Eingangsraum „bestehen“ die Wände der Korridore aus Beton und assoziieren somit Stabilität und Gewicht – ganz im Gegensatz zu der eigentlichen, nicht vorhandenen Materie.

Der teilweise sichtbare Teppichboden im Korridor ist angelehnt an die Filmästhetik, wie sie z.B. in „The Shining“ von Stanley Kubrick aus dem Jahr 1980 oder in den Videospielen wie „Hitman: Contracts“ oder „Baphomets Fluch 3“ zu sehen ist. Er ist das einzige Element in >spacial speculations< das in seiner Erscheinung einen Charakter aufweist und somit gezielte Assoziationen weckt, im Gegensatz zur eher kahlen, rohen Ästhetik der restlichen Architektur.

So könnte die Kulisse von >spacial speculations< an einen verlassenenen, leer gefegten Ort, einen Hotelkorridor, ein Theater oder ein Büro erinnern und spielt dadurch mit der Imagination des Betrachters, der vielleicht ein plötzliches, spektakuläres, ungewöhnliches oder vielleicht sogar übernatürliches Ereignis erwartet oder glaubt, eine Mission erfüllen zu müssen, wie wir es aus Filmen oder Videospielen gewohnt sind. Doch diese Erwartungen laufen ins Leere. Wenn Emotionen erzeugt werden, entstammen sie einzig und allein der Erinnerung und Phantasie des Betrachters.





Blick in den Raum mit Lampe

28 Glenda Hobdell, Beyond actuality: locating an authentic hybridity between heterogeneous media in an installation art practice; S. 3 (Übersetzung der Autorin)

Der erste Korridor führt in einen Raum, dessen Architektur und Ausstattung identisch mit dem des wirklichen Ausstellungsraums zu sein scheint. Hierfür wurden die realen Raummaße zu Grunde gelegt und Fotografien von Boden und Wände des Ausstellungsraumes als virtuelle Texturen verwendet.

Anstelle des Fotoprints im Ausstellungsraum befindet sich hier jetzt eine dreidimensionale Lampe, die man von allen Seiten betrachten kann. Nun kann man sich tatsächlich fragen, ob der Fotoprint im Ausstellungsraum das Abbild dieser Lampe zeigt – das dreidimensionale virtuelle Objekt der Ursprung der Fotografie ist und somit vielleicht „realer“ als seine materialisierte Abbildung ist? Oder umgekehrt?

„Es wird anerkannt, dass es eine Interdependenz zwischen dem Realen und dem Virtuellen gibt; das eine existiert nicht ohne das andere – ein Zustand der Wirklichkeit würde nicht existieren, wenn das Gegenteil nicht zuträfe. Wenn das Reale und das Virtuelle ohne Dominanz kombiniert werden, wird ein Zustand der Liminalität erreicht und eine Authentizität, eine Gültigkeit hybrider Medienformen erreicht. Es wird davon ausgegangen, dass interaktive Elemente des generativen Werks eine bedeutende Rolle bei der Offenlegung seiner Potenzialität spielen.“<sup>28</sup>

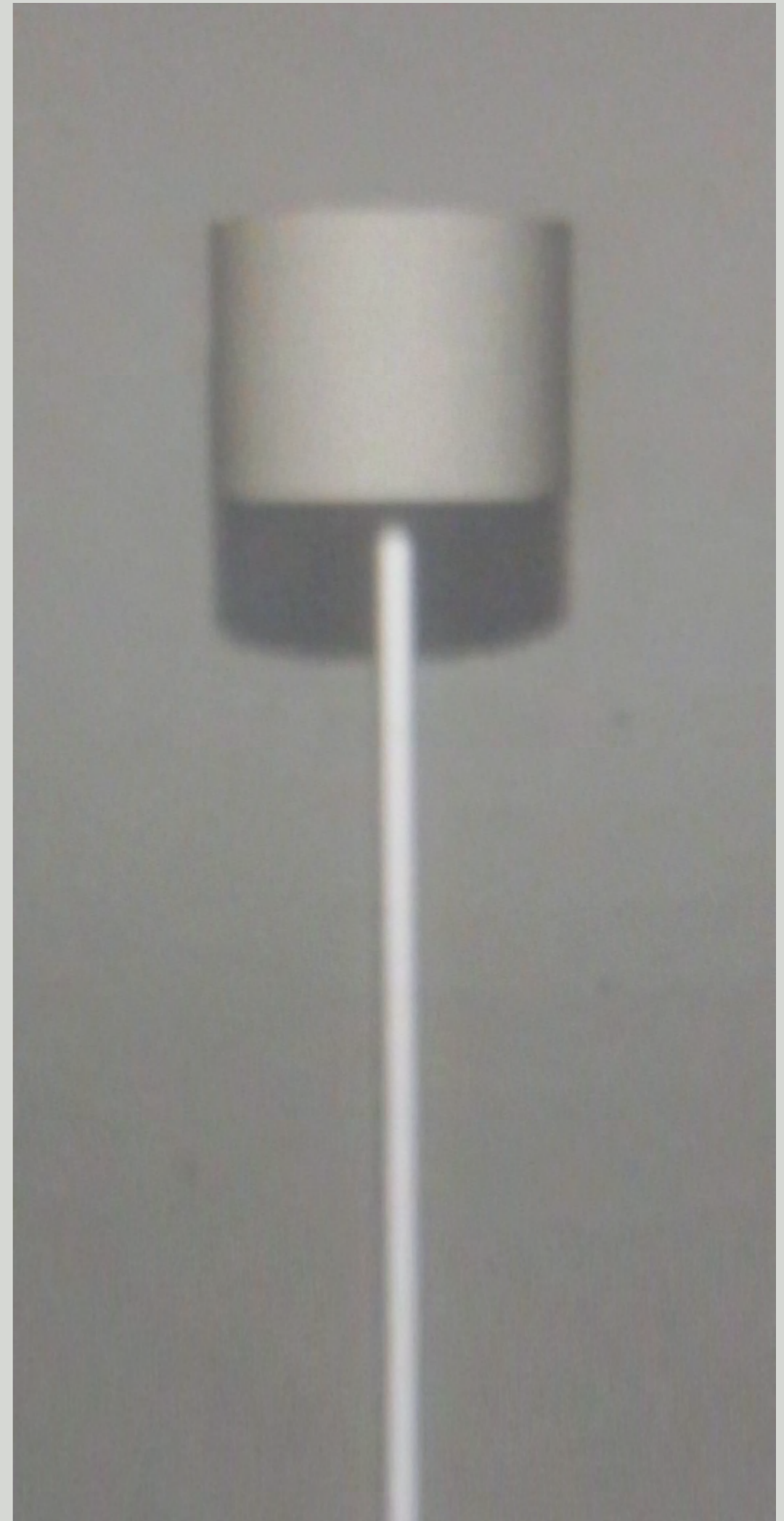
Der Fotoprint der Lampe im Ausstellungsraum ist jedoch ebenso wenig Abbild einer realen Lampe wie das dreidimensionale Objekt. Beides besteht lediglich aus einer Aneinanderreihung von Pixeln, deren Zusammensetzung wir als Lampe erkennen.

Der Prozess und Transfer vom digitalen Objekt zu dem im Ausstellungsraum hängenden, physischen Bild ist vielschichtig und beginnt mit einem Bildschirmfoto aus dem virtuellen Raum, gefolgt von einer Kombination aus analoger Fototechnik und digitaler Manipulation.

Diese oder ähnliche Vorgehensweisen Bilder zu erstellen, habe ich bereits bei einigen meiner älteren Arbeiten angewandt. Sie können letztendlich eigentlich kaum mehr als Fotografien im klassischen Sinne bezeichnet werden, da kein realer Bildraum dargestellt wird. Vielleicht weisen die Abbildungen eher Gemeinsamkeiten mit Malerei auf – im Sinne der Darstellung der Idee, wobei die digitale Erschaffung wiederum skulpturale Elemente in sich trägt.

Das Abbild befindet sich also im labilen oder latenten Zustand von Sein und Nicht-Sein und kann daher wieder zurück auf das Konzept der Hauntology geführt werden, bei dem die „Anwesenheit des Seins durch eine verschobene Nichtherkunft ersetzt wird, die durch die Figur des „Geistes“ als das dargestellt wird, was weder vorhanden noch abwesend ist, noch tot.“<sup>29</sup>

Man könnte dabei auch an die Arbeit „One and three Chairs“ aus dem Jahr 1965 des Konzeptkünstlers Joseph Kosuth denken. Das Werk besteht aus einem Stuhl, einer Fotografie dieses Stuhles und einem Lexikoneintrag mit einer Definition des Wortes „Stuhl“. Nach Platons Gedanken zur Idee eines Gegenstandes hinterfragt Kosuth die verschiedenen Erscheinungsformen des Stuhles und vielleicht auch welche eigentlich „echt“ ist. Man müsste sich wohl für die Definition entscheiden, denn ohne diese würde man nie wissen, was ein tatsächlicher Stuhl ist.



In ›spacial speculations‹ wird gleichermaßen über verschiedene Erscheinungsformen spekuliert, jedoch wird die Untersuchung zusätzlich in den virtuellen Raum verlegt.

Da die Lampe von vornherein nie als physisches Objekt existiert hat und sich daher immer im Zustand zwischen Sein und Schein befindet, führt der Versuch einer Definition dieser Lampe daher zu einem ontologischen, aber auch semantischen Problem, denn sie erfüllt in ›spacial speculations‹ niemals ihre Funktion.

Die einzelnen Elemente stehen außerdem nicht wie in Kosuth's Installation im unmittelbaren Zusammenhang, sondern sind räumlich und zeitlich voneinander getrennt.

Ihre Transformation von einem zweidimensionalen Monitorbild auf einen haptisch greifbaren Bildträger zu einem de-materialisiertem, volumetrischen Bild findet hier allein durch unsere Erinnerung statt: als Rückkopplung oder Überlagerung bekannter Bilder.

Zwischen den beiden „Lampen“ entsteht also eine „différance“.  
„Die différance als Temporisation findet Derrida in der klassischen Struktur des Zeichens als Re-präsentation wieder, d.h. als 'aufgeschobene Präsenz, nach deren Wiederaneignung man strebt'“<sup>30</sup>

„Différance steht für eine (Sprach)Auffassung, in welcher „Begriffe“ nicht definiert werden (oder in welcher es keine Begriffe, sondern eben „Differenzen“ gibt. Dekonstruktivismus (also die Anwendung der Differance) steht für eine spezifische „Dekonstruktion“ von Begriffen. Das Dekonstruktionsverfahren besteht darin, die leitende Unterscheidung einer Begriffsbildung zu beobachten, also dem (vermeintlichen) Begriff eine Art Anti- oder Un-Begriff, von welchem er unterschieden wird, zuzuordnen. Die Differenz steht dann für die Grenze zwischen den beiden Seiten der Unterscheidung und in einem zweiten Beobachtungsschritt für die Einheit der Unterscheidung.“<sup>31</sup>

In dem Aufsatz „Beyond actuality: locating an authentic hybridity between heterogeneous media in an installation art practice“ von Glenda Hobdell wird anhand einer visuellen Interpretation der „différance“ folgendes geschrieben:

„Zusammen wirken sich äußerlich angetroffene (tatsächliche) Kunstwerke und innere Konstrukte (virtuelle) auf die Erfahrung des Publikums aus, indem sie als binäre Gegensätze wirken, die zunächst in Zeit und Raum getrennt waren. Ihre kollidierende Beziehung, ihre Hybridität, schafft jedoch eine neue Bedeutung. Es werden Vorstellungen von multiplen und möglicherweise widersprüchlichen Interpretationen vorgeschlagen, wobei sich die Bedeutung eines Werkes im Laufe der Zeit durch Interaktion verändert und zu einer vermittelten, visuellen Erfahrung führt. [...] Die Begegnung des Publikums wurde als „Wahrnehmung, Kommentar und Entwicklung in einem einzigartigen Raum und einer einzigartigen Zeit“ beschrieben (Bourriaud 2002, 16). Als Ort der Begegnung wurden verschiedene Elemente einer Installationsarbeit „als relational erkannt und daher miteinander verbunden“ (Bourriaud 2002, 20). Als Raum der „Koexistenz“ werden Verbindungen zwischen dem Kunstwerk selbst und dem Publikum hergestellt, was zu einem dialogischen Austausch anregt und dadurch die Potenzialität des Werkes fördert. [...] Ein „Kriterium der Koexistenz“ wurde von Bourriaud definiert als „die Umsetzung der vom Künstler konstruierten und repräsentierten Räume in die Erfahrung, die Projektion des Symbolischen in das Reale“ (Bourriaud 2002, 82).“<sup>32</sup>

Dreht man sich im Raum oder möchte man umkehren, ist auch hier der Eingang verschwunden. An dessen Stelle ist nun eine Video-projektion – eine scheinbare Live-Übertragung aus dem tatsächlichen Ausstellungsraum. Aus dem Raum also, in dem man sich eigentlich „momentan“ befindet. Auch hier verdeckt ein Vorhang einen Bereich der Projektion. Die „Betrachter-Bild“ Situation ist exakt dieselbe wie im Ausstellungsraum.

Sobald man die Situation realisiert, tritt Irritation und Unsicherheit ein. Die Wahrnehmung wird gestört – auch weil man selbst nicht in der Videoaufzeichnung zu sehen ist. Der Standort im Ausstellungsraum, an dem man eigentlich stehen müsste, ist leer. „Wo bin ich? – In welchem Raum? – Zu welcher Zeit?“

Bekannt für die Manipulation der Wahrnehmung des Publikums sind vor allem die Werke mit Videokamera und Liveübertragung von Bruce Nauman zu Beginn der 1970er Jahre. Eigentlich könnte man den Rundgang durch Korridore und Räume in ›spacial speculations‹ mit seinen „Corridor-Installations“ vergleichen – nur an die Stelle der gebauten Wände, die die „Corridors“ definieren, tritt die Wegführung (der Rundgang) durch den virtuellen Raum. „Die Wege sind limitiert und der Betrachter befindet sich in einer Art Versuchsanordnung auf einem Parcours – von Kameras und Monitoren auf verwirrende Weise „überwacht“ – der ihn immer wieder in die Lage versetzt, zwischen physischer, visueller und intellektueller Information zu vermitteln. Bruce Nauman schreibt: ‚Da gibt es den realen Raum und das Abbild des realen Raums, und das sind schon zwei ganz verschiedene Dinge. Man hat also in gewissem Sinne zwei Arten von Information, einerseits die reale Information, dass man sich an einer Wand, im Raum, innerhalb einer Eingrenzung befindet, und man hat andererseits Informationsbruchstücke, die einen eher intellektuellen Umgang mit der Welt darstellen. ...‘“<sup>33</sup>

An dieser Stelle möchte ich auch die Arbeit „N. Schmidt, Pferde-gasse 19, 48143 Münster, Deutschland“ von Gregor Schneider erwähnen, die 2017 bei Skulptur Projekten Münster als temporäre Installation gezeigt wurde.

„Die Wohnung in Münster gab nun Gelegenheit, der Persona N. SCHMIDT auf die Spur zu kommen. Ein separater Eingang an der Westseite des Museumsneubaus führte über eine Treppe in den ersten Stock und zu einem Vorraum, von dem aus die Wohnung abzweigte. Im Durchschreiten von Garderobe, Wohnzimmer, Schlafzimmer und Bad gelangte der/die Besucher\_in in einen Vorraum und eine weitere spiegelgleiche Einheit, deren räumliche Abfolge und Interieurs mit der ersten baulich identisch waren. In einer kreisförmigen Laufrichtung erreichten die Besucher\_innen erneut den ersten Vorraum. Auf diese Weise wurde die Wiederholung von Erfahrungen ermöglicht, die, nun von Erinnerungen modifiziert, einen anderen Raum eröffneten. Das Prinzip von Verdopplung und Differenz setzte sich auch in den virtuellen Raum fort: Das Geschehen innerhalb der einen Wohnung schien synchron auf Bildschirme in der jeweils anderen Wohnung übertragen zu werden.“<sup>34</sup>

Die Arbeit ›spacial speculations‹ zitiert diesen Wiederholungs-Moment, indem sie den Betrachter den vermeintlich selben Raum samt Interieur in mehrfacher Ausführung erfahren lässt und baut so gleichermaßen auf der Familiarität und Erinnerung des bereits Vergangenen auf. Jedoch geht es hierbei nicht um die scheinbare An- bzw. Abwesenheit einer „konkreten“ Person, sondern eher um das „Bewusst-sein“ im virtuellen Raum. Die VR-Brille verdeckt die Sicht auf die tatsächliche Umgebung und erinnert den Betrachter daran, dass er sich eigentlich an einem (sozialen) Ort befindet und womöglich nicht allein ist, was – wie in Schneiders Arbeit – das seltsame Gefühl erweckt, gleichzeitig allein und nicht-allein zu sein und dies wiederum verweist auf Derridas „Geist“.

32 <https://www.researchgate.net/publication/320271353>, S. 12  
33 <https://www.michaeluethy.de/bruce-nauman-eigentliche-taetigkeit.pdf>  
34 <https://www.skulptur-projekte-archiv.de/de-de/2017/projects/196/>



Und wieder markiert eine leicht geöffnete Tür den Ausgang in einen verwinkelten Korridor, der zum letzten Raum führt. Auch dieser gleicht dem vorherigen und somit auch dem physischen Ausstellungsraum. Doch zunächst scheint er – bis auf den identischen Vorhang – komplett leer zu sein. Die Lampe als dreidimensionales Objekt ist verschwunden und allein ihr Schatten ist übrig. Dieser und der „eigene“ Schatten werden langsam von einem an- und ausgehenden Licht verschluckt und wieder abgebildet.

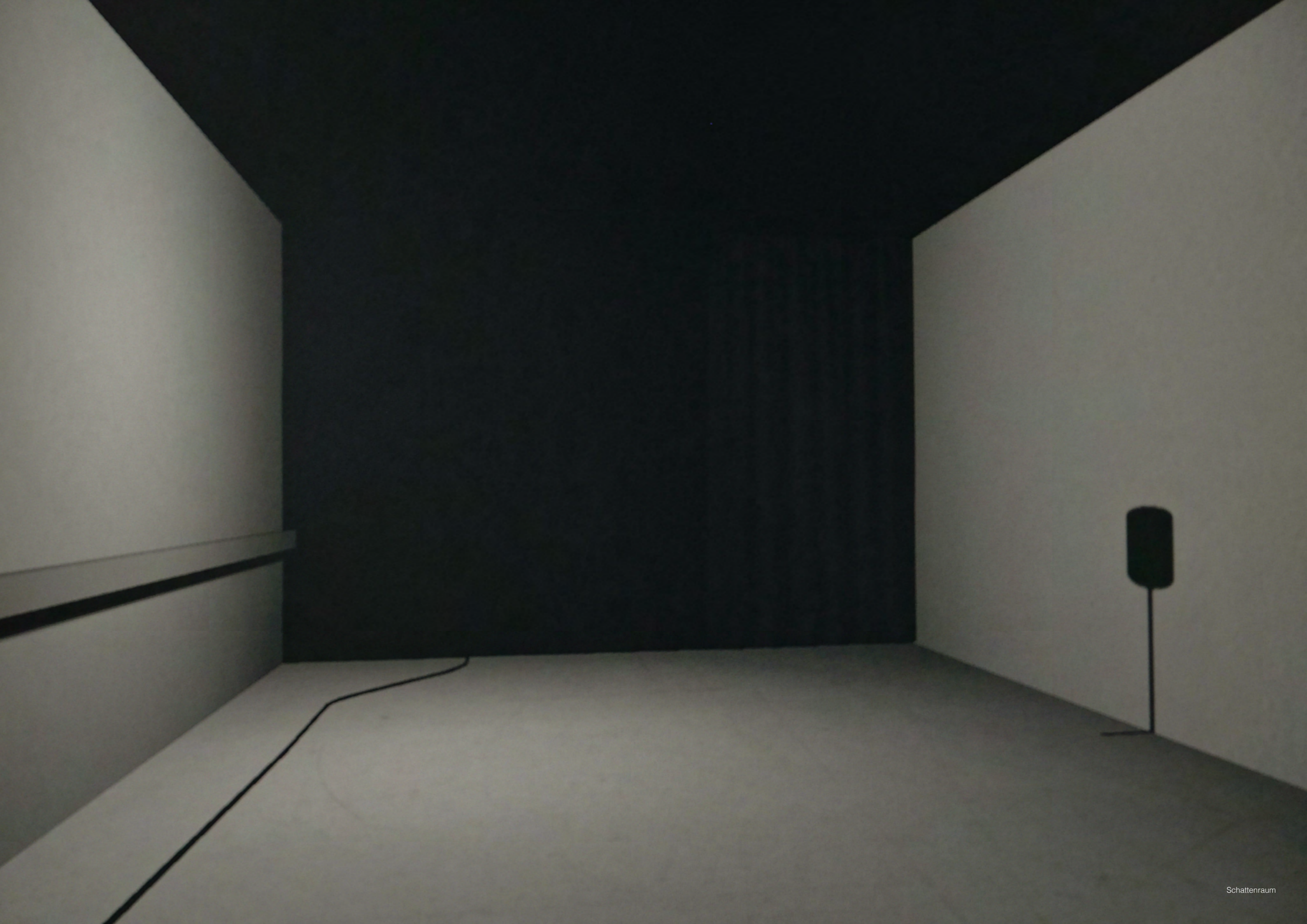
Durch die Verbindung mit dem Element Licht bekommt der Schatten hier eine erweiterte Bedeutung. Er ist nicht mehr „nur“ die Gestalt des „Geistes“, sondern auch die Voraussetzung dafür, dass wir visuell wahrnehmen können. Dieser Dualismus (Licht und Schatten) ist quasi Ursprung und Notwendigkeit.

Heißt das, dass wir hier auf das Ursprungsbild der Lampe schauen? Oder entsteht hier ironischerweise ein paradoxes Bild, wenn wir auf die Lampe in der Gestalt eines Schattens schauen?

Vielleicht kann der Schatten aber auch als „negatives Nachbild“<sup>35</sup> gedeutet werden, als die zeitlich versetzte Wahrnehmung oder auch die Abbildung der Erinnerung.  
„Als Nachbild bezeichnet man eine optische Wahrnehmung, die nach dem Betrachten eines Gegenstandes oder einer Lichtquelle fort dauert [...]. Der Seheindruck dauert nur für kurze Zeit an und löst sich dann nach und nach auf.“<sup>36</sup>

Der Bezug zu Gregor Schneiders Arbeit ist subtil in die virtuelle Kulisse eingebaut. Man erkennt ihn nur, wenn man diesen Text zur Installation liest, in den Türen, die jeweils den Ausgang des zweiten und dritten Raumes markieren: eine ordinäre, charakterlose weiße Tür und gleichzeitig die exakt gleiche Wohnungstür aus Schneiders Arbeit. Hierfür wurde ein Bildschirmfoto der Tür aus Gregor Schneiders Arbeit als Textur verwendet. In der Computer- und Videospiele-Sprache würde man so einen versteckten Verweis als „Easter Egg“ bezeichnen.





---

## Der Sound

Auch bei der Gestaltung des Sounds, der sich im virtuellen Raum je nach Umgebung verändert, beziehe ich mich auf die Soundscapes in Videospielen: ein Zusammenspiel aller akustischen Erscheinungen, die sich in einem Raum und durch diesen produzieren.

Im Eingangsraum hört man die Mechanik des rotierenden Ventilators. Befindet man sich direkt unter ihm, so hört man das Geräusch eines Luftzugs. In allen drei Korridoren spielt dieselbe, verlangsamte Musik. Im ersten Raum hört man beinahe Stille, die ab und zu durch ein Rascheln unterbrochen wird. Nähert man sich der Wandprojektion, ertönt eine akustische Rückkopplung.

Im dritten Raum hört man nur ein Surren, das vom Schatten der Lampe auszugehen scheint.

Der Sound wird mit Lautsprechern in den Ausstellungsraum übertragen. Er ist somit das einzige Element der Arbeit, das dem Ausstellungsbesucher mit und ohne VR-Brille gleichermaßen dargeboten wird. Die akustische Zuordnung und Wahrnehmung der unterschiedlichen Geräusche verschiebt sich je nachdem in welcher Welt man sich gerade bewegt. So werden die im Ausstellungsraum erzeugten Geräusche zur Irritation im virtuellen Raum und umgekehrt.

Ein letztes Mal geht man durch die „Gregor Schneider-Tür“ und gelangt in einen Korridor, der in den Eingangsraum zurückführt. Aus der Richtung des Fensters hört man jedoch dieses Mal ein leises Stimmengewirr, das immer lauter wird, je näher man dem Fenster kommt.

Dort angekommen stoppt der Sound, die Umgebung löst sich langsam auf und es erscheint folgendes:

„Ich spekuliere noch immer ...“  
sage ich zu mir selbst  
und schaue auf mich aus der Ferne ...

Damit endet der Rundgang, man kann die Brille abnehmen und in die „Gegenwart zurückkehren“.

Übrig bleiben Erinnerungen, die wie Geister den Ausstellungsraum füllen, erweitern und überschreiben. Die zuvor fremden Abbildungen lassen uns nun differe(a)nziert auf eine bereits abwesende Gegenwart blicken. Die raumzeitliche Rückkopplung von Realem und Virtuellem wird zu einem Konglomerat aus Wahrnehmung und Vorstellung.

Als virtuelle Wissenschaft eröffnen die aufgeführten Verweise im Text weitläufige Spekulationen. Ihr Ursprung befindet sich im digitalen Fenster, als Schwelle zwischen Tatsache und Fiktion. Was aber, wenn die virtuelle digitale Welt unseren Erinnerungsspeicher ebenso füllt wie die reale analoge Welt? Inwieweit können wir differenzieren oder leben wir bereits in einer virtuellen Realität?



Diese Publikation erscheint anlässlich der Diplomausstellung 2020/21  
an der Universität für angewandte Kunst Wien / Institut für Bildende und Mediale Kunst  
Abteilung Fotografie  
Oskar-Kokoschka-Platz 2  
1010 Wien

© 2021, Maximiliane Leni Armann

Besonders danken möchte ich  
Jorit Aust, Helmut Draxler, Michael Hassmann, Elisabeth Kohlweiß, Gudarz Moradi, Michaela Obermair,  
Gabriele Rothemann, Matas Sergijus Satunas, Anatol Vitouch und Doris M. Würkert.

Maximiliane Leni Armann