

Norbert M. Schmitz

Oliver Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien

2001

<https://doi.org/10.17192/ep2001.3.2429>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schmitz, Norbert M.: Oliver Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 18 (2001), Nr. 3, S. 286–288. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2001.3.2429>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Medien / Kultur

Oliver Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien

Berlin: Reimer 2001, 300 S., ISBN 3-496-01230-7, DM 59,-

Graus Geschichte der virtuellen Realität beginnt bei der pompejanischen Villa dei Miseri (60 v. Chr.) und führt über den Sala delle Prospettivi des Baldessare Peruzzi von 1516 und die spektakuläre Simulation der Passion am großen Kalvarienberg des Gaudenzio Ferrari vom Anfang des 15. Jahrhunderts zum Sedanspanorama Anton von Werners, um von dort über fotografische und filmische Simulationstechniken bei den interaktiven Echtzeit-Medieninstallationen unserer Tage zu enden. Dieser über die Grenzen von analogen und digitalen Techniken hinweg weit gespannte Bogen ist mehr als ein Stück Medienarchäologie. Er konterkariert die Hypostasierung digitaler Technik in derzeit üblichen medienmaterialistischen Theorien, welche die Möglichkeiten digitaler Simulationsräume als voraussetzungslose Funktion des technischen Wandels auffassen. Im „Gegenteil, die Virtuelle Realität erneuert eine Kernidee von Mensch und Bild. Der scheinbar geschichtslose Bildgedanke der VR fußt auf einer dezidiert kunsthistorischen Tradition“. (S.16) Damit ist aber nicht einfach die Geschichte der Mimesis als Steigerung der Repräsentationsfähigkeiten in den unterschiedlichen Medien gemeint. Im Gegenteil: Der klassische Illusionismus faszinierte immer im Erkennen der Täuschung, „meist indem das Medium, der Bildträger in Widerspruch mit dem Dargestellten geriet und erkannt wurde“. (S.23) Dies „unterscheidet sich vom Konzept des Virtuellen und seiner historischen Vorläufer, die eben auf unbewusste Täuschung abstellen.“ (Ebd.) Anhand dieser Beobachtung entwickelt Grau den kritischen Gedanken seiner Analyse. Denn tendenziell wird hier die Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Bild. Subjekt und Objekt aufgehoben und einer Tendenz zur Immersion – so der Terminus technicus des Autors (S.24) – Vorschub geleistet, die er über weite Stationen der westlichen Kunstgeschichte unter dem Gesichtspunkt sehr unterschiedlicher Machtpraxen verfolgt.

Gerade die Selbstverständlichkeit, mit der der Autor seine Analyse – ohne dabei notwendige Differenzierungen zu unterschlagen –, vorbehaltlos auf die interaktive Medienkunst unserer Tage überträgt, eröffnet einen skeptischen Blick auf allzu affirmative Mediendiskurse der Gegenwart. Denn die technische Realisation natürlicher Interfaces – immer wieder wie selbstverständlich als emanzipatorische Überschreitung hinderlicher und gelegentlich repressiver apparativer Bedingungen gefeiert – lässt sich genauso gut zur Steigerung der Manipulationsmöglichkeiten des Users nutzen. Die Vorstellung einer technisch generierten Authentizität, wie sie namentlich die aktuellen Körperdiskurse der Mediendebatten beherrscht, hebt de facto eben jene Qualitäten auf, die der

Kunstwissenschaftler als die bleibende Errungenschaft der Moderne auffasst: Selbstreflexivität und Distanz. Natürlich stehen die von Grau exemplarisch vorgestellten interaktiven Installationen von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, Charlotte Davis oder Knowbotic Research in der Tradition moderner Kunst, doch teilen sie eben auch den jeder technisch orientierten Form der Moderne inhärenten Konflikt: Ihr eignet selbst in der skeptischen Durchdringung leicht ein affirmatives Moment. „Unbestreitbar ist, dass die Technologie mit Interaktion, Interfacedesign und Evolution einer gewandelten Ästhetik und neuen Wahrnehmungspotenzialen den Weg bahnt. Umso bedeutsamer wird daher die Beschäftigung mit den technologischen Grundlagen der bildlichen Illusion [...] um ein wirkungsvolles Therapeutikum gegen den heute so verbreiteten Hype um die neuen Bilder zu gewinnen – denn es bleiben nun einmal Bilder, nicht mehr, aber auch nicht weniger.“ (S.211)

Zwar neigt der Autor gelegentlich dazu, den vorhandenen Grad an Illusions- und das heißt bei ihm Immersionspotenz aktueller digitaler Medien zu überschätzen, doch seine differenzierte Betrachtungsweise historisiert nicht nur die Simulationstechniken, sondern das Wahrnehmungsphänomen selbst, indem er es in Relation zu den geschichtlich gewachsenen und eingeübten Umgangs- und Erwartungshaltungen des Publikums stellt. „Wir betrachten historische Illusionsmedien auf der Basis unserer gewachsenen Medienkompetenz der Gegenwart und empfinden ihr Suggestionspotenzial aus heutiger Sicht vielmehr als gering [...]. Es ist anzunehmen, dass aufgrund der geringeren Vorerfahrung [diese] oftmals stärker empfundenen wurden, als die [neuen digitalen] Medien heute. Diese Wirkungsrelativität der Illusionsmedien auf ihre Betrachter ist zunächst von der medialen Erfahrung abhängig.“ (S.213) Allerdings verengt sich Graus Blick dann doch wieder auf die technische Entwicklung, denn Simulation ist ihm vor allem optische Aufhebung der Grenze von Realität und Kunstwerk. Tatsächlich ist aber – wie insbesondere die Geschichte der Kinematografie zeigt – die Darstellungsform als ‚Grammatik der Erzählung‘ und die darin implizite Affektmodulation nicht weniger bedeutsam für das ‚Realitätsempfinden‘ der Rezipienten als der objektive Stand der Technik. D. h. auf Dauer reichen, wenn eben der Täuschungseffekt des gerade neuesten Illusionsmediums nachlässt, die von Grau eindrucksvoll beschriebenen Illusionstechniken allein nicht aus. Sie bedürfen vielmehr einer Dramaturgie, die Aufmerksamkeit ganz anderer Art erzeugt. Genau hier liegt auch die Grenzscheide zwischen dem extremen Illusionsmedium Panorama und dem Film, der Verblüffung des Publikums über die Dokumentarstreifen Lumières und der bald darauf einsetzenden Erwartungen an eine spannunggebende Film-erzählung.

Doch diese Einschränkung ist der prächtigen Arbeit nicht wirklich anzukreiden, denn ihre Ergebnisse sind notwendige Voraussetzung einer anstehenden, auf ihr aufbauenden weitergehenden Analyse. Diese wird dringend nötig sein, denn schon lange bevor technisch der Unterschied zwischen Simulation und Realität

aufgehoben sein könnte. dürfte Graus ‚Immersion‘ zumindest partiell mit den Mitteln einer subtilen Affektdramaturgie gesellschaftliche Realität geworden sein.

Norbert M. Schmitz (Kiel)