

LICHT UND SCHATTEN V. 3.0

Nadja Franz



1 Flowerfield

Das Projekt *Licht und Schatten V. 3.0* hat sich aus einer *real life*¹ – Photoarbeit weiter entwickelt. Version 1.0 waren Photographien, die Schatten des *realen* Raums abbildeten; diese Schattenbilder importierte ich in eine virtuelle Welt und konzipierte eine Ausstellung damit. In der zweiten Version habe ich diese Schatten als Texturen für verschiedene Gebäude in der virtuellen Welt SECOND LIFE (Linden Lab, USA 2003)² eingesetzt, unter anderem als transparente Texturen für Glasfronten eines Galeriebaus. Ich kam auf die Idee, in den beiden Regionen Licht und Schatten innerhalb von SECOND LIFE nach atmosphärischen Bildern im Zusammenhang mit Licht und Schatten zu suchen.

Im Arbeitsprozess erschloss sich mir der Zusammenhang zwischen der eigenen Präsenz in einer virtuellen Welt und den Schatten der Alltagswelt, die darin stets immanent sind. Man befindet sich zwar in der immersiven³, virtuellen Welt und kann entsprechend das Gefühl der Präsenz erleben, zur gleichen Zeit verfolgen einen ebenso die Schatten des Alltags, die man selten total ausblenden kann – sei es durch ein Verhalten, welches immer auch durch Erfahrungen oder Stimmungen, die man aus der Alltagswelt mit in die virtuelle bringt,

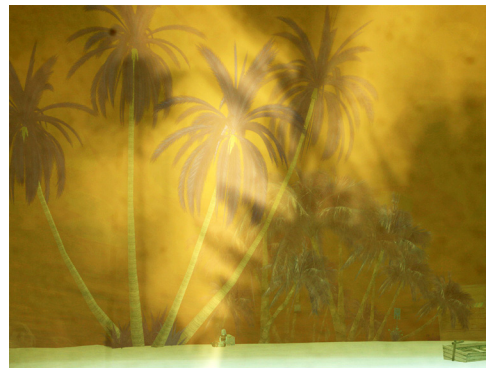
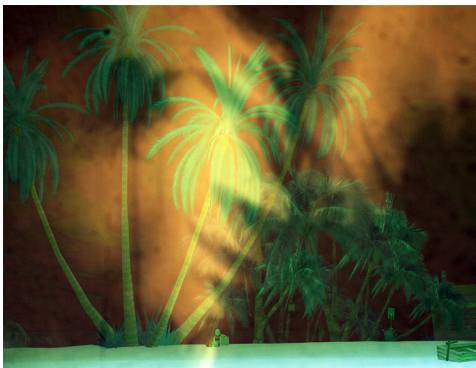
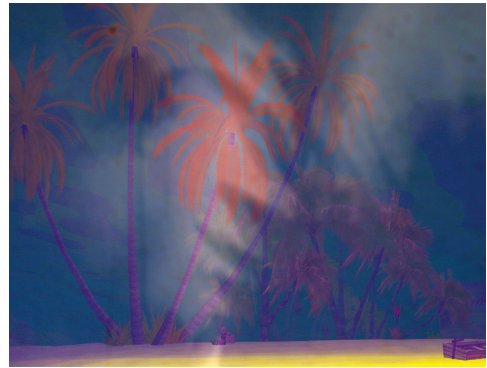
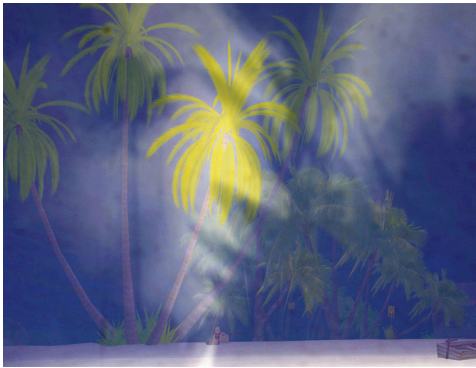
1 Der Ausdruck *real life* oder kurz RL wird unter Nutzern von virtuellen Welten häufig als Abgrenzung des synthetischen Raums zur normalen Alltagswelt benutzt.

2 Online unter: www.secondlife.com.

3 Immersion hier zu verstehen als «illusionistische[r] Eintritt in eine simulierte Welt» (vgl. Schweinitz 2006: 138). Der Begriff der Illusion ist mir hier besonders wichtig, da er durch seine Ableitung vom lateinischen Verb *ludere* eng mit dem Spielen bzw. bei *in-ludere* mit dem Begriff des innerlich Spielens verknüpft ist. Folglich spielt die Lust an der Täuschung, das Freiwillige sich darauf einlassen, eine große Rolle (vgl. Franz 2009: 28).



2 Tree



3a-d Palms

geprägt ist oder dadurch, wie man seine virtuelle Figur gestaltet oder was man mit ihr tut. Die Beeinflussung kann auch dahin gehend sein, dass man genau das Gegenteil seines Alltags-Ichs erschafft.

Diese Art der Präsenz hat außerdem insofern eine Verwandtschaft zu der des Schattens in der Alltagswelt, insofern dieser, um zu erscheinen, sowohl etwas Physisches als auch Licht braucht. Der Schatten selber ist dabei jedoch nicht physisch – ähnlich unserem Dasein in der virtuellen Welt, welches auch unsere physische Person benötigt, um den virtuellen Avatar zu steuern. Ich fing also damit an, die *real life* – Photographien mit atmosphärisch stimmigen Bildern aus *SECOND LIFE* zu kombinieren, so dass der Schatten der Alltagswelt immer durch das transparente Bild der virtuellen Welt hindurch scheint.⁴ Die Kolorierung verweist auf das subjektive Empfinden im virtuellen Raum

und verschiedene atmosphärische Stimmungen. Entschlüsselt der Betrachtende, dass es sich auf dem Bild um zwei verschiedene, übereinander gelegte Aufnahmen handelt, so kann dieser seinen Fokus zwischen den Schatten der Alltagswelt und der Szene der virtuellen Welt oszillieren lassen. Die Wirklichkeit liegt hier stets unter einem leichten Schleier und die Entschlüsselung jener Wirklichkeit ist ebenso schwer, wie sich bei dem Aufenthalt in einer virtuellen Welt alleinig dieser zuzuordnen. Denn totale Immersion⁵, wie sie z.B. im Film *MATRIX* (*THE MATRIX*, Larry and Andy Wachowski, USA 1999) und Büchern wie *Neuromancer* (1999) von William Gibson oder der *Otherland*-Reihe (1996–2001) von Tad Williams dargestellt wird, wird sicher noch einige Zeit eine Illusion bleiben. Bis zur Möglichkeit der völligen ‚Ausblendung‘ des Körpers, was für eine totale Immersion essentiell ist, wird – zum Glück – noch einige Zeit vergehen.

⁴ Als Präsentationsform für die Werke stelle ich mir letztendlich kein gedrucktes Bild vor, sondern eine Bildschirmdarstellung oder eine Projektion, die die Bilder quasi ‚erleuchtet‘.

⁵ Zum Immersionsbegriff vgl. Franz 2009: 28f.



4 Wildwood A

Ich behaupte, dass der Nutzer einer virtuellen Welt sich stets in einem ›Dazwischen‹ befindet: zwischen seiner Alltagswelt und der angebotenen virtuellen Welt, in der sich dieser mit seinem Avatar bewegen kann. Wobei ich dieses ›Dazwischen‹ als einen mentalen Raum definiere – etwas, das sich unsichtbar zwischen den beiden ›Welten‹ aufbaut und nur für den jeweiligen speziellen Nutzer erreichbar ist. Dies ist vergleichbar mit einer Atmosphäre, die sich z.B. zwischen Bild und Betrachter aufbauen kann. Ich lehne mich dabei an die Definition von Barbara Becker an, die Atmosphäre als etwas ansieht, das ein »spezifisches Wechselverhältnis zwischen Subjekt und Objekt impliziert« (2004: 43) und sich im besonderen Fluidum zwischen Selbst und Anderem entfaltet. Mal mag der *User* dabei mehr in die eine oder andere Richtung driften, je nach Grad der Immersion, nach Grad des Präsenzgefühles, aber auch je nachdem, inwiefern er bereit ist, sich den Illusionen der virtuellen Welt hinzugeben: »Bei so genannten virtuellen Welten muss man immer den Bildraum auf dem Display und den realen Raum der Betrachter zusammen untersuchen« (Schröter 2009: 27).

Die Fragen, die sich zu stellen anbieten, sind hier: Was passiert, wenn man Bilder einer (teil) immersiven, virtuellen Welt zu zweidimensionalen Bildern verarbeitet? Um welchen *Raum* handelt es sich auf den Bildern? Gibt es einen konkreten

Bildraum oder muss man die Werke immer mit dem Gedanken an die ineinander fließenden *Räume* betrachten? Entstehen gar ein oder mehrere *Räume* außerhalb des Bildes? Kann man dies noch Raum nennen oder ist ein Begriff wie Atmosphäre, Fluidum⁶ oder ähnliches treffender? Welche Wirklichkeit(en) haben diese Bilder?

Eben jenen Fragen versuche in meiner Arbeit nachzugehen.

Literatur

- Becker, Barbara (2004) Atmosphäre. Über den Hintergrund unserer Wahrnehmung und seine mediale Substitution. In: *Media Synaesthetics. Konturen einer physiologischen Medienästhetik*. Hg. von Christian Filk/Michael Lommel/Mike Sandbothe. Köln: Halem.
- Butler, Mark (2007) *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin: Kadmos.
- Franz, Nadja (2009) Einreihung des Mediendoms in eine Illusionsgeschichte. In: *Jahrbuch Immersiver Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas im Auftrag der Fachhochschule Kiel.

⁶ Die Sphäre des Fluidalen als Kombination der Phänomene des Flow-Erlebnisses und der Immersion beim Versunkensein in einer virtuellen Welt wird von Mark Butler in seinem Buch *Would you like to play a game? – Die Kultur des Computerspielens* benutzt (vgl. 2007: 118–120).



🔊 5 Wildwood B

Gibson, William (1999) *Neuromancer* (9. Auflage). München: Heyne.

Schröter, Jens (2009) Die Ästhetik der virtuellen Welt. In: *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*. Hg. von Manfred Bogen/Roland Kuck/Jens Schröter. Bielefeld: Transcript.

Schweinitz, Jörg (2006) Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel. In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Hg. von Britta Nietzel & Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren.

Williams, Tad (1998) *Otherland – Stadt der goldenen Schatten*. Stuttgart: Klett-Cotta.