

ERRERBOX

oder Der immersive Irrtum

ein Essay von

REINHART BUETTNER

Digital-Industrie, ein völlig neues und gänzlich anderes Erleben der Kunst zu ermöglichen, hallt uns allen noch in den Ohren. Paris, Instambul, Tokio, Berlin werben für ihre digitalen Zentren mit großen Namen aus der Kunst, die sich aber bei näherer Betrachtung allesamt als Jahrmarksattraktionen mit den üblichen Tricks und Täuschungsmanövern entpuppen. Mit erstaunlicher Einfallslosigkeit beuten sie die Kunst und Kunstgeschichte aus, verwursteln alles zu billigen, optischen Effekten, machen aus riesig vergrößerten Pinselstrichen und Farbverläufen eine gigantische Show, die aber bereits nach den ersten 5 Minuten des verblüfften Staunens, bald niemanden mehr interessiert.

Das hat vielerlei Gründe, die man mit etwas Nachdenken in der Physiologie der Wahrnehmung findet, in der Tradition der Wand- und Tafelbilder und in Vermutungen der Kunsttheorie.

Die genannten Minuten des verblüfften Staunens braucht es, um unseren vestibularen Sinn, der für die Lage im Raum zuständig ist an die fluide und horizontlose Umgebung anzupassen und unsere zunächst überrumpelten Sinne neu zu justieren. Diese Überrumpelung ist es, die uns bodenlos, schwindelig und orientierungslos macht und den eigentlichen Thrill auslöst, der aber sofort von unseren ordnungs- und sicherheitsliebenden Sinnen korrigiert wird. Das hat zur Folge, dass wir alsbald die Projektion erkennen, die durch ihr Spiel mit falschen Horizonten und Spiegeln unsere Orientierung narrt. Diese erkennende und orientierend-klärende Korrektur wird von den meisten Menschen dadurch zustande gebracht, dass sie eine Ecke, Kante oder auch einen Gegenstand ausmachen, der sich mit der sichtbaren Bewegung nicht mitbewegt, also ortsfest bleibt und dadurch die Bewegung als eine des Lichts erkennen lässt. Auf die gleiche Weise orientieren wir uns bei stürmischem und gleichzeitig sonnigem Wetter, wenn die Schatten über die Landschaft treiben. Etwas Ähnliches geschieht, wenn wir im Bahnhof in einem stehenden Zug sitzen und auf einem langsam anfahrenden Zug auf dem Nachbargleis schauen und für Sekunden nicht realisieren können,

wer sich hier bewegt. Wir entkommen der Verunsicherung durch das visuelle Suchen nach ortsfesten, immobilen Objekten. Sobald wir die Orientierung geklärt und die Projektion als Verursacherin der Bewegung erkannt haben, gewinnen wir bereits den sichernden Abstand, der uns zum distanzierten Betrachter eines bewegten Geschehens macht, der Thrill entschärft sich und damit schwindet auch unser Interesse: wir sehen nur noch einen mehr oder weniger interessanten Bilderreigen mehr oder weniger gut gemachter Abbildungen, in mehr oder weniger raffiniert collagierten und projizierten Arrangements.

Das ist alles ungefähr auf dem Niveau der Illusionisten des 19. Jahrhunderts im Musee Grevin/Paris. In dessen „Palais des Miracles“ drehen sich Spiegel, die durch multiple Reflexion, die Endlosigkeit des Raumes suggerieren, in dem mechanische und beleuchtete Schmetterlinge auf und niedersteigen.

Das einzig neuartige, das die immersiven Bühnenbilder bieten, sind übersteigerte Perspektiven und anti-physiologische Wahrnehmungsangebote, anti-physiologisch darum, weil wir nicht auf diese Weise sehen und wahrnehmen.

Unter Sehen verstehe ich das, was unser Auge tut und unter Wahrnehmen das, was der gesamte visuell-optische Apparat einschließlich Gehirn leistet.

Da unser Sehen eine Mischung aus Sakkaden und Fixationen ist, salopp gesagt, aus einer raschen Folge von Film-Stillis und längeren Phasen des Erkundens und Betrachtens, ist eine ununterbrochene, optische Bewegung eigentlich nichts Interessantes fürs Auge. Da das, was während einer Sakkade von einer tausendstel Millisekunde an Verwischem zu sehen wäre, unterdrückt wird, und keine visuelle Information transportiert oder verarbeitet wird, ist es bestenfalls etwas für die Verbindung von Auge und Vestibularorgan und für dessen Verbindung mit Gelenken und Muskeln. Ein Indiz dafür sind die gesteigerten, experimentellen Bewegungen und Tänzeleien von Kindern in dergleichen Panomara-Projektionen.

Eine ununterbrochene Bewegung, die größer als wir selbst ist, reizt zudem unserer Auge und unser Vestibularorgan ständig auf die Suche nach ortsfesten, immobilen Gegenständen zu gehen, erzeugt also einen permanenten anti-immersiven Reflex.

Die Immersion stammt aus der Game-Industrie, in der auf ausgesprochen hohem technischen Niveau ständig nach neuen Hypes gesucht wird. Vor diesem Hintergrund wurde zur Steigerung der Ego-Shooter-Wirkung eine möglichst realistische, geschlossene und bruchlose Umgebung gesucht, die möglichst dem Erlebnis eines sich durchs Gelände bewegendes Helden nahek kommt, zeitliche Parameter und Sonnenuntergang inklusive.

Was hat man in der Kulturgeschichte der Imitation schon immer gemacht? Man hat in der Kunst nach gelungenen Beispielen gesucht, was deutlich leichter ist, als sich direkt bei der ursprünglichen Natur zu erkundigen.

Auf diese Weise ergibt sich folgende Entwicklungslinie:
Landschaftsmalerei – Landschaftsfotografie – Postkarte – Dokumentarfilm – Lokation – Trickfilm – Bluebox und Videotechnologie - Computergame – Second life - KI und Datenbank erzeugte Produkte.

Irgendwo auf den Letzten Kilometern dieser Wegstrecke muss der Abzweig zum Irrweg gelegen haben. Wahrscheinlich war es die Kreuzung mit dem allgemeinen Niedergang der Kunst in Richtung Event, die für die Vermischung und Verwechselung von medialen mit inhaltlichen Aspekten verantwortlich war.

Bei der Suche in der Kunstgeschichte muss irgendeiner dieser Kunstmarktstrategen den medialen Copisten eingeredet haben, dass sie, wenn sie schon einmal da seien und sich in der Kunst bedienten, doch auch gleich die Kunst selbst mitnehmen könnten. Vermischt mit der ohnehin um sich greifenden Hochkonjunktur der alten Kunst konnte auf digitale Weise des erste Exempel mit dem technologisch fortschrittlichen und daher naheliegenden Künstler Leonardo da Vinci gestartet werden, das alle Neugierigen, gleichermaßen Kunst-und Technik- Affinen bejubeln konnten.

ein Wandgemälde oder Fresko oder auch ein Tafelbild ist im Grunde nichts aufregend Neues bis auf die Tatsache, dass das Bild weg ist, sobald einer den Stecker zieht, wie im digitalen Fall. Um wie viel raffinierter und kunstreicher im Sinne von Effekt sind da die barocken Versuche mit Wandgemälden die Wirkung des Raumes zu verändern, ihn mit geschickten perspektivischen Täuschungen, Anamorphosen, teil-plastischen Ergänzungen und Dunstmalerei ins Unendliche auszuweiten oder ihn mit Hilfe architektonischer Täuschungen größer oder kleiner erscheinen zu lassen, wie es im Rokoko und Empire gerne praktiziert wurde. Wie plump, abgeschmackt und billig ist dagegen die Projektion, die in gänzlicher Fehleinschätzung der Genauigkeit und Unbestechlichkeit unserer Wahrnehmung jedes Beliebige zum Bildträger macht, oder machen möchte. Was ist am Effekt, die klassizistische Monumentalität des Arc de Triumph vorübergehend in wechselnden poppigen Farben zu sehen? Ihn zu verpacken wie Christo und ihn wochenlang so sehen, wahrnehmen, photographieren und filmen zu lassen, ist etwas anderes.

Das Problem des Bildes aus Licht ist die Leinwand und deren Umgebung, bei der sich bewegenden und der Bewegung vermittelnden Projektion kommt die dreidimensionale Beschaffenheit des Untergrunds hinzu.

Die Größe der Projektion, die Perspektive und die formale Art der Darstellung spielt für die gewünschte Immersion eine entscheidende Rolle. Überlebensgröße ist keinesfalls eine Garantie für direkt proportional zunehmende Immersion, ebenso wenig eine zu häufig strapazierte Vogel-oder Drohnenperspektive. Große, bewegte, geometrische Formen wirken anti-immersiv wie unappetitliche Details oder zu starke Beschleunigungen, die über eine mittlere bis schnelle Karusellgeschwindigkeit hinausgehen.

Wenn es nicht auf die zuvor erwähnte Art geschehen ist, bleibt es absolut rätselhaft, wieso ausgerechnet die Malerei für die digitalen Sessionen herhalten sollten oder mussten, dazu noch die alte.

Da das Ganze überaus kommerziell ist, waren es wahrscheinlich die abgelaufenen Bildrechte, die die Entscheidung für die alte Kunst beflügelt haben mögen und weniger wirkliche künstlerische Erwägungen. Denn wären es solche gewesen, hätte zumindest Einigen auffallen müssen, dass sowohl Dynamisierung von Stilleben als auch das Herumreiten auf Ausschnittvergrößerungen für eine Kunstshow absolut kontraindiziert sind.

Abgesehen davon, dass sich die Shows keinerlei Mühe geben auch nur die geringste Information über den Künstler zu vermitteln, ist die Auswahl der „sezierten“ oder besser „zerfledderten“ Werke derart willkürlich und marktschlüpfrig, dass die Suppe, die da eingerührt wurde, langsam zu stinken beginnt. Was außer der Opulenz, dem vielen Gold und der Spekulation auf pornographische Inhalte mitsamt der gerade abgabenfrei gewordenen Bildwelt, könnte sonst die Wahl Gustav Klimts in München und Berlin rechtfertigen. Ausstellung dürfte man das Spektakel im Grunde nicht mehr nennen, aber Klimt, wie auch die anderen vor ihm, kann sich gegen die kommerzielle Verhunzung seiner Malerei nicht mehr wehren, er ist sozusagen „gemeinfrei“ und jedem übergriffigem Zugriff ausgeliefert.

„To immerse“ versinken, versenken, eintauchen, untertauchen . . . to immerse oneself in something: in etwas aufgehen, auf etwas hoch konzentriert sein . . . und darüber die Welt und sich selbst vergessen, heißt es in der Wörterbüchern. Es ist einer dieser außergewöhnlichen und seltenen Zustände, die im Flow erlebt werden, den meisten Kreativen bekannt sind und als vergleichsweise erstrebenswert gelten. Es ist ein eher stilles Glück, keine marktschreierische Angelegenheit, weder Pomp noch Show, eher einsame, ruhige Kontemplation als laute Veranstaltung mit Vielen, die zwar ihre Achs und Ohhs nur im Flüsterton zum Besten geben, aber auch damit noch die pseudo-sakrale Stimmung stören.

Wer Konfektionierung mit Demokratisierung verwechselt, begeht ein Verbrechen, wofür noch kein Strafmaß gefunden wurde, was ins Besondere für die Behandlung von Kunst wichtig werden wird.

Wenn diese übergestülpten Betrachtungsarten, interessierte Perspektiven und Blicklenkungen die Zukunft unserer Ausstellungen dominieren sollen, müssen Künstler dringend eine Art von Kunst erfinden, die solches unmöglich macht. Wie diese aussehen soll, kann ich im Augenblick noch nicht sagen, aber es wird, um einen Begriff von Marcel Duchamp zu verwenden, sicherlich keine „retinale Kunst“ mehr sein, die dank ihrer Schönheit und Gefälligkeit den geistlosen Missbrauch nahelegt. Um einen solchen handelt es sich bei den ins Gigantische ausufernden Spektakeln nämlich, die Kunst als Bild- und Datenvorlagen benutzen, um angeblich die zu erreichen, die sonst und ohne dies' niemals ihren Fuß in ein Museum oder eine Galerie setzen würden. Dafür werden sie gelobt und man glaubt es kaum, auch noch unterstützt.

Diese und ähnlich dreiste Lügen werden ungebremst und unwidersprochen von interessierter Seite verbreitet, die bald schon vergleichbare Revuen für den Haus- und Partygebrauch anbieten wird.

Dass man sich ausgerechnet in Werke alter und vergangener Kunst vertiefen können soll, wäre alleine schon eine bildungsbürgerliche sentimentale Zumutung der besonderen Art, wenn es aber dann noch mit untauglichen Mitteln inszeniert wird, durch filmische Detail-Animation nämlich, wird diese Zumutung unerträglich. Es mag zwar gerade noch angehen wenn das Portrait aus einem Gemälde wie ein „Bäumchen-wechsle- Dich“ aus dem Hintergrund eines anderen Gemäldes schaut. . . wenn aber dann noch dessen untere Partie mit Macht nach seitlich unten ausströmt und sich seine einzelnen Bestandteile in einen dekorativen Schnörkel verdrehen, der sich mir sinnfern entgegen schlängelt. . . dann ist das weder phantasievoll, noch irgend kreativ als vielmehr geist- und zusammenhanglos, um nicht zu sagen äußerst degoutant. In welche Schule, ist man versucht zu fragen, sind die Hersteller solcher Machwerke gegangen, außer in die der Effektbox ?

Anfängen des Desktop publishing jene kleine Sammlung von Unterprogrammen, mit denen man Aufnahmen verhallen konnte, mit Echo versehen und in der Stimmung shiften, sprich transponieren oder sonst manipulieren konnte. Bilder heller, Töne dunkler, Schatten länger, Texte komprimieren, fremde Gesangsstimme der Tonhöhe der übrigen Aufnahme anpassen, Kontraste intensivieren, Bild weiter nach vorne holen, Schrift mit Schatten versehen, Titel explodieren lassen etc. etc.

Diese manipulativen Unterprogramme waren schon einigermaßen User-orientiert gedacht, verfasst und formuliert.

Nachdem sich der Personal Computer immer mehr von den Anwendungen bestimmen ließ (Rechnungswesen, Musik, schriftliche Veröffentlichung, Steuerung, Planzeichnung, etc.) hatte sich neben der Vervielfachung der Unterprogramme auch die Anzahl der Effektboxen erhöht. Eine für Bildbearbeitung, eine für Audibearbeitung, eine für Entwurfstechnik, eine für Prozesssteuerung etc. Das ganze mündete schließlich in speziellen Programmpaketen mit eigenen Effektboxen wie Photoshop, WaveLab, CoralDraw, Indesign. . .

Neben den verschiedenen Graden und Arten der Bearbeitung, gab und gibt es immer auch Standards und Fertigeffekte, deren Verwendung allerdings von den Könnern immer etwas verächtlich angesehen wurden und werden, die aber gleichwohl eine bedeutende Rolle spielen, sei es als Referenz oder Vorbild.

Elektronisch erzeugt Effekte, oder genauer gesagt: die durch software erzeugten Effekte zeichnen sich meist durch sturen Automatismus, Glätte und Künstlichkeit aus, sofern „handwerkliche Ungenauigkeit“, „used Look“, „Vintage“ oder „schlechter, alter Film“ nicht mitprogrammiert wurden.

In diese Effektbox-Schule scheinen die Hersteller der großen Digitalshows gegangen zu sein, denn womit sonst ließe sich der sinn-und bedeutungsentleerte Formalismus ihrer Machwerke erklären, wenn nicht mit Übungen aus der Effektbox.

Es macht einen großen Unterschied, ob man so lange an Details und Parametern herumfeilt, sie manipuliert und ändert bis der gewünschte Effekt entsteht, oder ob man einen Fertigeffekt über ein Datum stülpt, dessen einzelne Parameteränderungen gar nicht offengelegt werden, ich folglich das Zustandekommen des Effekts weder rekonstruieren, noch im Einzelnen kennenlernen und verstehen kann. Ob in der Kunst ein Schatten immer nur schwärzlich-dunkel ist, oder aber etwas von der Farbe des Gegenstandes annimmt, der ihn wirft, ist ein Zuwachs an Differenzierung, der nicht ohne Auswirkungen auf andere Details bleibt.

Ein weiteres zu beachtendes Detail liegt nicht in der inneren Feinstruktur des Effekts vor, sondern in seiner Wiederholung. Wir verfügen nicht nur über eine erstaunlich differenzierte Wahrnehmung von audiovisuellen Effekten, sondern auch über ein entsprechend ausgeprägtes Gedächtnis für dergleichen. Gerade die sprachlich kaum beschreibbaren Ereignisse prägen sich uns mit einer solchen Genauigkeit ein, dass das Wiedererkennen nahezu zwangsläufig wird. Selbst bei passagerer Aufmerksamkeit erkennen wir Bildwiederholungen und wiederkehrende akustische Signale und Passagen. Auch das selbe bewegte Muster in anderer Richtung, im Vor- und Rücklauf etwa, wird sofort als das nämliche erkannt. Das wirft für Großprojektionen raum- und zeitfüllender Art Probleme auf, denn das Repertoire an Phänomenen, Bewegungen, Gestaltungen, samt Gags und Überraschungen ist endlich, der audiovisuelle Hunger eines Publikums hingegen scheint kaum Grenzen zu kennen. Effekte nutzen sich rasch ab, je gesuchter desto schneller, wie man am Zoom-Effekt in Laien-Videos sehr gut studieren kann.

Wie man an den die Kunst missbrauchenden digitalen Großprojekten sieht, scheint die animierte Collage derzeit das Mittel der Wahl zu sein, in der irrigen Annahme, auf diese Weise, aus ruhenden und unveränderlichen Dingen „aufregende Erlebnisse“ zu machen. Es sollen nicht nur aufregende Erlebnisse sein, sondern sie sollen darüber hinaus auch noch den Betrachter

miteinbeziehen, er soll im Kunstwerk baden können und den Schauer erleben dürfen, wenn die Wellen des Genies über ihm zusammenschlagen.

Diesem und ähnlichem Unfug ist nicht weiter hinzuzufügen. Man kann durchaus Gegenstände in Aspekte, Sichtweisen und Lesarten auflösen, wenn man anschließend versucht, die einzelnen Aspekte zu beleuchten, zu klären, die Lesarten zu verstehen, die Sichtweisen nachzuvollziehen. Lässt man allerdings die Aspekte lediglich tanzen und sinnlos durcheinander wirbeln, um sie sodann in einer mißverständlichen Choreographie elegant zusammenfließen zu lassen, einmal hoch und auf der anderen Seite des Raums wieder herunter, von Sternen-ähnlichem Gefunkel begleitet, ist leider nichts gewonnen. . . der Feuerlöscher bleibt unbeeindruckt an der Ecke zum Treppenaufgang hängen, auch wenn er jetzt unvermittelt in einem lichten, frühlingshaften und impressionistischen Waldrand hängt.

Ausgerechnet Kunstwerke, die durch ihre stille, unaufdringliche Präsenz auf sich aufmerksam machen und gerade weil sie da wo alle wursteln nicht mitwursteln als widerständige und paradoxe, die Zeit anhaltenden Zeugnisse imponieren, sollen nun plötzlich die Besonderheit ihres So-seins aufgeben ? Es wäre schade, ein kulturgeschichtlicher Skandal und überaus traurig, wenn sie das müssten

– aber es ist ja nicht so -- ,

ihre Aufbereitung, Zubereitung, „Verhackstückelung“, unechte Dynamisierung, Konfektionierung und zur Schaustellung beschädigt zwar ihre öffentliche Wahrnehmung, tut ihnen aber selbst nichts an, erreicht sie nicht einmal - auch nicht im mindesten.

Der Codex Antlanticus bleibt in der Ambrosiana in Mailand, auch van Gogh und Frieda Kahlo bleiben in Museen und Kunstsammlungen, der Kuss von Gustav Klimt bleibt im Belvedere in Wien. . . alle diese Werke können nach wie vor besucht und

besichtigt werden, darüber hinaus sind sie alle bereits inflationär im Druck vorhanden, wozu also diese gänzlich überflüssige weitere Vermarktung? Um das Publikum schließlich noch weiter für die Akzeptanz der digitalen Technologie weichzuklopfen, so scheint es. Als hätte sie noch nicht die gigantische Verbreitung, die sie bereits hat, tun die Ingenieure so, als wäre das, was sie da anbieten etwas gänzlich Neues, nie da Gewesenes, Revolutionäres, die Kunst durch neue Erlebnisformen Belebendes.

Das ist alles so fadenscheinig, ignorant und gleichzeitig verlogen, dass sich kaum ein Künstler eine Stellungnahme ersparen dürfte.

bevor noch weiteres Verdummungsunheil geschieht, oder aber *ein* Exemplar für die Archivierung im Museum der Irrtümer und Monstrositäten vorsehen.

Der Irrtum der Immersion mag für Actionfilme und ihre Ableger in der Game-Industrie den Kitzel ihrer User und Genießer noch erhöhen, sei's drum, der Missbrauch der bildenden Kunst zu derlei billigem Klamauk aber, hat die Grenzen der Geschmacksdebatte überschritten. Wie soll man sonst das UNESCO-Programm zur Erhaltung nicht-materieller Kulturgüter glaubhaft vertreten, wenn auf der Ebene der materiellen bereits so etwas geschieht, geduldet, belobigt und unterstützt wird?

Gerne regt man sich über die Zerstörung von Kulturgütern durch die kriegführenden Taliban auf, schimpft sie Barbaren und Kulturverächter und schweigt erstaunlicherweise zu diesem Missbrauch durch die allmächtige Digital-Industrie. Gewiss, es wird nichts zerstört, aber es geschieht etwas ungleich Verheerenderes: der Geist wird ausgetrieben und die Kunst verkommt schließlich endgültig zur sinnentleerten Unterhaltung, auf die sanfte und berauschende Tour, im Sinne der Huxley'schen Utopie, nicht der Orwell'schen.

Ein Gutes hat diese grauenhafte Entwicklung: sie zwingt die verbleibenden Künstler dazu, das eigene, stolze und gefährdete Metier neu zu denken. Die bodenlose Kunst mit ihrer Geschichte, mit ihren Ansprüchen und ihrer unsicheren Begriffswelt der Schönheit, der Harmonie, der Erkenntnis und des Sinns muss in der Tat von derlei Machwerken auf die eine oder andere Weise unterscheidbar sein und werden.

Das ist nicht leicht, und mehr als eine Generationenaufgabe. Es geht nicht um die leidigen Themen: „Was ist Kunst, oder Wann ist Kunst“ und um irgendwelche heftigen Diskussionen darüber, sondern um fraglos überzeugende Beispiele, die gar nicht erst kategorisiert werden müssen, sondern da sind, gemacht sind und wirken.

Danke