

Interview

Nele Bröner,
RoomMate #4,
war die einzige
Künstler:in, die die
zehntägige Resi-
denz vor Ort wahr-
nehmen konnte.
Wir konnten sie mit
Tusche, Pinsel und
Papier und in der
VR mit zwei
Controlern in der
Hand beim Zeich-
nen beobachten.
Im Interview
spricht Kerstin mit
ihr über Körper-
wahrnehmung in
der virtuellen Welt,
über Erfahrungen
mit digitalen 3D
Objekten und die
Geschichte von
Monkey Girl und
Ms Reed.



Ich würde den Epilog, den du für die Ausstellung geschrieben hast, gerne als inhaltlichen Einstieg nutzen. Du schreibst gleich im ersten Satz:

„Ungefähr zu der Zeit, als der von Menschen produzierte Anteil den Anteil der Biomasse auf den Planeten überstieg, beginnt diese Geschichte.“

Das ist ja ein ganz zeitkritischer Moment, mit dem du da einsetzt und geologisch gesehen tatsächlich unsere krasse Gegenwart.

Ja. Das war letztes Jahr, glaube ich.

Genau. Das war Ende 2020, als das Weizmann Institut eine Studie veröffentlicht hat, in der die Wissenschaftler:innen davon ausgehen, dass die anthropogene Masse, also alles vom Menschen produzierte, erstmals die Biomasse, also alles was lebt, Pflanzen, Tieren, Pilze, Bakterien, übersteigen könnte.

Zu diesem Zeitpunkt etwas in der virtuellen Welt zu machen, ist natürlich ein Statement. Also diesen zeitgeschichtlichen

Moment als Absprung zu nehmen, um dich in die virtuelle Realität zu begeben, die wiederum substanzlos ist und als *Welt* nie Dinge hervorbringen kann, die konkreten Raum einnehmen oder etwas wiegen.

Schon ganz am Anfang, als ich noch zu Hause mit der VR gearbeitet habe, habe ich gemerkt, dass das was Befreiendes und Eskapistisches für mich hat, auch im Kontext der Pandemie. Sobald ich Kontakt zur Außenwelt aufnehme, sind die Nachrichten im Moment grauenhaft, immer wieder werde ich daran erinnert, dass es so aussieht, als gehe die Welt vor die Hunde und niemand ist wirklich gewillt, daran etwas zu ändern, außer ein paar Teenagern. Und dann bin ich abends einfach mal zwei Stunden in der VR rumgekrochen und hatte Ruhe von allem. So kam dann der Gedanke, dass das eigentlich ein guter Beginn für eine neue Erzählung ist, die ja auch darauf abzielt, eine eskapistische Erzählung zu werden, nämlich nach woanders hin. Das erzähle ich auch in dem Epilog, den die Besucher*innen der Ausstellung sich als Tonspur anhören können.

Genau. Du hast in der Ausstellung ja einen Weg angelegt und der Besuch beginnt mit einer Reminiszenz an diese, die haptische Welt, zu der manche vielleicht gerade ein bisschen den Bezug verloren



haben. Man sieht also erstmal einen Vitri-nenkasten, wo du die greifbare, die Bio-massen-Realität in all ihrer Vielfalt – sei es die gewachsene oder die erzeugte Struktur – präsentierst. Da liegt Plastik drin, da liegen tierische Produkte drin, da liegt Fauna und Flora vermischt beieinan-der. Du platzierst damit erstmal die Idee der Eindämmung von Welt draußen in ein Drinnen. Erst dann tritt man in den Par-cours, der mit dem Epilog anfängt. Im Vorfeld hatten wir darüber gesprochen, ob es eigentlich ein Prolog oder ein Epilog ist – immerhin steht er ja zu Beginn des Par-cours.

Dieser kleine Vorraum hat sich durch die Installation von Raumlabor für diesen Zwischenschritt sehr angeboten. Die Zeichnungen im unteren Hauptraum star-ten schon den Abgesang auf die Welt, wie wir sie kennen. Und das ist in dem Schau-kasten im Vorraum eigentlich auch so. Die Dinge, die ich ausgewählt habe, sind auf ihre eigene Art für mich alle merkwür-dig. Ich habe nicht nach einem repräsen-tativen Stock oder Stein gesucht, es inter-essieren mich besonders die Gegenstän-de, die die Belebtheit formulieren. Zum Beispiel dieser Ast, der von Flechten über-wuchert ist, interessiert mich, weil die Kan-äle innen hohl sind und man in diese Astlöcher reingucken kann. Mein Inter-esse ist natürlich auch ästhetisch, weil das meine Art zu zeichnen und zu sehen ist und es da irgendeine Rückkoppelung gibt. Genau kann ich die nicht benennen, aber ich glaube, es hat etwas damit zu tun, dass ich die Natur als etwas Belebtes er-lebe. Und weil ich das nicht nur bei Tieren und Fischen, sondern auch bei Pflanzen und was sonst noch alles wächst auf die-tem Planeten, vermute, erhöht das noch mal das Drastische daran, dass das bald vielleicht nicht mehr da ist.

Ich erlebe deine Exponate im Schaukas-ten gleichermaßen als Brücke und Portal, gerade diesen Flechtenast, den du er-wähnst, mit seinen vertrockneten Kanä-len, die jetzt offen daliegen. Du greifst das als Formensprache oft auf, die Dinge, die in sich weitergehen. Und – jetzt springe

ich in die VR Welt – für mich war das so ein Erlebnis, in die Dinge eindringen zu können, die du in der VR gezeichnet hast. Man konnte beispielsweise die Pilze, die es dort gab, nicht nur von außen sehen, man konnte auch durch sie hin-durch und in sie hineingehen. Deine ana-logen Zeichnungen legen aber auch schon ganz viel von dieser Innerlichkeit, in die man reinguckt, offen.

Diese Innerlichkeit geht für mich in zwei Richtungen. Einerseits ist da eine Tiefe, die die Objekte haben, etwas, das man nicht leicht erschließen kann, das weiter geht, wie ein Tunnel. Aber es ist anderer-seits auch eine Belebtheit, die ich den Dingen zuschreibe.

Eine Zeug:innenschaft?

Eine Zeug:innenschaft...

... oder die Vermutung, vielen Dingen ein Leben abzusprechen, aus Unwissenheit oder aus Bequemlichkeit. Ich möchte das den Dingen aber zugestehen.

Oder es wieder zurückbringen.

Es sind ja auch Plastikobjekte zwischen den Naturdingen, hier ist tatsächlich Bio- und anthropogene Masse in einem schö-nen Gleichgewicht. Der Blick oder dein Zugriff, der die Objekte sortiert hat, bringt sie wieder in ein anderes Gleichgewicht, als das der schieren Masse, nämlich in das der Erzählung.

Wenn ich den Ast mit den beiden Löchern nach oben lege und dass dann auf ein-mal aussieht wie zwei Augen, ist das natürlich inszeniert.

Ja, die Dinge, die dich angucken weil sie dich angehen.

Die Geschichte, die du in der Ausstellung erzählst, die Geschichte von Monkey Girl

und Ms Reed, ist eigentlich eine versöhnende Erzählung des Sich-Wieder-Begegnens von zwei auseinanderdriftenden Sphären, der Natur und der Kultur/Technik.

Während sich die Welten auf deinen Skizzenblättern noch unsortiert begegnen und man mit forschendem Blick – was sind denn die Artefakte, die hier so anschwemmen – nach der Geschichte sucht, erzählt sich in deiner virtuellen Welt tatsächlich die Idee des Aufeinandertreffens oder zumindest des geteilten Raumes, wenn das auch nicht unbeschadet, nicht ohne Zurückhaltung oder Angst von beiden Seiten vor sich geht.

Die Erfahrung als eine dieser Protagonistinnen den virtuellen Raum zu betreten oder einfach nur in die Geschichte einzutauchen, ist für die Besucher:innen auch wieder ein eskapistischer Moment. Was die Besucher:innen in der VR erleben, ist ja sehr individuell und die Ausstellung ist mit dieser Möglichkeit der Wiederbegegnung zu Ende.

Ich werde aber weiter an der Geschichte arbeiten. Noch bin ich unschlüssig, aber es ist durchaus möglich, dass sich die Heldinnen, also Monkey Girl und Ms Reed, für die andere Seite und gegen die Menschheit entscheiden. Vielleicht gibt es dann einen Krieg oder sowas. Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass sie irgendwie versuchen zurückzuschlagen.

Ms Reed macht schon mal den mehr oder weniger bewussten Anfang. Bei einem misslungenen Experiment wird ihr Kopf gegen eine Pflanze vertauscht. Damit ist die Idee eines organischen Verstandes oder des Ausschaltens der Kognition, des Anthropozän eigentlich schon angelegt. Man ahnt das als Möglichkeit, wenn man Ms Reed begegnet.

Die Sinne, auf die wir zurückgreifen, unsere Hauptsinne, sind für Ms Reed ausgelöscht. Was bleibt da übrig? Und was für Sinne haben die uns sehr fremden Lebewesen? Wir leben so nah mit ihnen zusammen, es ist kaum vorstellbar, dass wir zum Beispiel denken, Pflanzen würden

nichts fühlen.

Ms Reed hat nach dem Missgeschick keine Wahl. Ihr wird zum ersten Mal klar, dass sie, weil sie nicht mehr menschlich genug ist, auch keine Chance mehr hat in der Menschenwelt. Also flieht sie auf die andere Seite, in die Welt der Pflanzen, Mutanten und Chimären.

Also auch eine Flucht, ein Eskapismus.

Genau. Weil sie nicht mehr in die andere Welt passt, ist sie eine Geflüchtete und noch keine Heldin oder Rächerin – zum jetzigen Zeitpunkt.

Das unterscheidet sie ganz deutlich von Monkey Girl. Monkey Girl, wie ich sie in deinen Bildern und Erzählungen wahrnehme, hat etwas sehr intuitiv Präzises. Sie ist einfach da.

Absolut. Sie ist da, sie ist sich ganz vieler Dinge bewusst, sie beobachtet die verschiedenen Lebensräume.

Sie hat etwas Heroisches. Sie ist eine Kämpferin, sie ist bewaffnet und hat was vor.

Und zweifelt auch nicht daran, oder?

Sie zweifelt nicht daran, sie sucht nach den richtigen Möglichkeiten. Sie ist vielleicht am ehesten zu vergleichen mit einer Art Ninja oder Viet Cong, der im Geheimen wirkt. Ms Reed hingegen konnte noch keinen wirklichen Charakter ausbilden. Sie ist eher eine Antiheldin, die vom Schicksal gebeutelt in dieses ihr unbekannte Habitat stolpert. Monkey Girl beobachtet das einfach ganz souverän.

Gewagte These: Hast du das Gefühl, dass wir ebenso stolpernd wie Ms Reed die VR betreten? Wir kommen oben an, setzen uns die Brille auf und stolpern in eine neue Welt. Da ist nichts mehr an Orientierung. Wir haben zwar keine Blume auf dem Kopf, sondern das Gegenteil,

die schiere Technik, die VR Brille. Aber diese Technik schaltet das aus, was wir immer glaubten zu können, nämlich aufrecht laufend die Welt erfahren und begehen.

Ja, die Sinne funktionieren nicht mehr so, wie sie noch einen Augenblick vorher funktioniert haben. Vielleicht ist man tatsächlich ein bisschen wie Ms Reed, es ist schwer zu sagen.

Ich habe viele Stunden in der VR zugebracht und mir gefiel die Vorstellung immer besser, Monkey Girl in der virtuellen Welt zu sein. In der Ausstellung hat man aber die Wahl: Man kann als Monkey Girl durch die Welt laufen oder als Ms Reed, vielleicht je nach Tagesform.

Kannst du grob beschreiben, was du technisch gemacht hast?

Die Geschichte um Ms Reed und Monkey Girl, die Idee mit dem Pflanzenkopf gibt es schon länger, aber erst durch Scott

und das HybridLab der TU wurde die Umsetzung als VR möglich. Das Anstrengendste für mich beim Ausstellungsaufbau war zu merken, dass ich mich auf etwas eingelassen habe, das ich völlig aus der Hand geben musste, wo ich völlig auf andere angewiesen war, weil die Technik so kompliziert ist.

Aber unabhängig vom Programmieren der von dir gestalteten Welt – was tatsächlich ein hochkomplexer Vorgang ist, das konnten wir allein daran sehen, wie intensiv Scott und seine Kolleg:innen damit beschäftigt waren – hast du selber auch einen riesigen technischen Schritt vollzogen. Du erlebst die VR ja nicht nur, sondern du hast sie aktiv gestaltet.

Ich habe vor dem Projekt nur zwei-, dreimal eine VR-Brille probiert und fand das schrecklich, weil alles so schnell war und mich völlig überfordert hat. Deswegen war für mich klar, dass ich mich nur auf die Vegetation konzentrieren würde.



Ich habe mit Scott über einige Wochen abends probiert in dem nicht existenten, für mich immer noch nicht existenten, Raum zu zeichnen. Die ersten Male war das ganz überwältigend. Es hat mich zum Beispiel sehr fasziniert, dass ich etwas zeichnen kann, das 2D ist, wenn ich still stehe, aber 3D wird, wenn ich mich bewege, um das ich mich sogar drum herum bewegen kann. Also ein digitales 3D Objekt, das ich verändern und weiterführen kann, das finde ich schon krass.

Am Anfang musste ich eine gewisse Resilienz gegen das Schwindelgefühl und die Übelkeit aufbauen. Es war trotzdem so spannend, da drinnen zu gestalten, dass ich oft viel länger in der VR geblieben bin, als mir gut getan hat. Ich habe versucht, mit welchem Werkzeug sich zum Beispiel der Baum gut zeichnen lässt und was nicht klappt.

Ich hab das immer abends gemacht, wenn die Kinder im Bett waren und konnte dann oft ganz lange nicht einschlafen. Ich habe von diesen Erfahrungen geträumt, zum Beispiel in etwas reinzulaufen...

Ich glaube, das ist es auch, was einen so flasht, wenn man in dem Pilz drin ist oder

... und dann bremst der Körper, bevor es zum Kontakt kommt und man muss das Gehirn mühsam davon überzeugen, dass der Kontakt nicht physisch sein wird.

in dem Wrack. Man kann rein und raus und sieht das alles, aber man spürt nichts, nichts passiert.

Um die Rechenleistung der Computer nicht zu überlasten, musste ich eine VR Welt aus einzelne Modellen schaffen. Also habe ich viele kleine Gegenstände gezeichnet, habe mich sehr beschränkt auf schwarz-weiß und gelb und auf einige wenige Tools.

Ich habe oft bei den Zeichnungen, die jetzt an der Wand hängen, geguckt, was

ich noch in die VR nehme. Pro Tag habe ich vielleicht drei oder vier Pflanzen oder Objekte geschafft. Mich hat extrem überrascht, wie schnell ich sowas machen konnte, wie schnell ein Baum fertig war. Das hat mich begeistert. Ich hatte davor schon mal probiert, die einzelnen Modelle, die ich gezeichnet hatte, zu etwas zusammenzusetzen. Ich wusste, wenn ich zwei Palmen und drei extra Palmenwedel habe, dann kann ich daraus ein Palmengebüsch oder Wäldchen bauen, wo jede Pflanze anders aussieht. Das geht in 3D wahnsinnig gut, weil ich alles in jede Richtung drehen und kippen kann.

Und dazu hast du die Controller in der Hand gehabt, das waren dann sozusagen deine Pinsel?

Ja. In der rechten Hand habe ich einen Pinsel gehabt, auf den ich wechselnde Werkzeugspitzen setzen konnte und in meiner linken Hand hatte ich ein Menü, mit dem ich verschiedene Farben und Werkzeugspitzen auswählen konnte und Funktionen wie *select all* oder *group selected*. Diese ganzen Werkzeuge habe ich eigentlich nur im ersten Schritt genutzt. Als die Modelle fertig waren, habe ich im leeren Raum angefangen, die Welt zu bauen. Dort habe ich dann gar keine Pinsel mehr genutzt, weil individuelle Striche, die ich ja aus der freien Hand mache, die Rechenleistung extrem hochtreiben. In die neue Szene habe ich die Modelle dann importiert, gedreht, skaliert und neu zusammen gebaut.

Nur um das noch mal zu betonen: immer noch in der virtuellen Welt.

Immer noch in der virtuellen Welt. Ja. Der Unterschied ist einfach, dass ich in Schritt 1 Einzelobjekte erzeugt habe und in Schritt 2 daraus eine Szene gebaut habe, die immer weiter wuchs. Und die schließlich einen großen Raum erzeugte.

Was du gerade über den Sog der VR erzählt hast, der dich länger in der virtuellen Welt gehalten hat, als du körperlich eigentlich vertragen hast, erinnert mich an

einen Diskurs von der Gegenseite, der Spielwelt, der aus Sicht der Rezipient: innen/Spieler:innen/User geführt wird. Es gibt da den Begriff der sensomotorische Synchronisierung. Das heißt, dass der Spieler, die Spielerin, wenn sie sich auf so eine virtuelle Welt einlassen, tatsächlich erstmal einen sehr langen Vorlauf brauchen, um sich körperlich darauf einzustellen. Sensomotorische Synchronisierung schlägt manchmal fehl, vor allem bei unerfahrenen Spieler:innen, deren Körper noch nicht adaptiert ist auf diese andere Umwelt- oder Reizsituation. Man sieht das oft bei Kindern, wenn sie beispielsweise bei einem bewegungsintensiven Spiel auf dem Handy mit dem ganzen Körper lenken...

...und vom Sofa fallen.

Und vom Sofa fallen. Das ist eine fehlgeschlagenen sensomotorische Synchronisierung. Meine These ist, dass du deinen Körper in einem Zustand erlebt hast, in dem die sensomotorische Synchronisierung noch nicht weit fortgeschritten ist. Einmal durfte ich Dich beobachten, als du hier vor Ort gezeichnet hast. Du hast dich irgendwann hingesetzt und das ist ein, wie ich finde, total spannender Prozessschritt im Adaptieren von zwei Welten, von zwei Systemen. Da ist dein Körperschema, das du aus der realen Welt mitbringst und da ist eine ganz eigene Koordinaten-, Schwerkraftsituation, die in der virtuellen Welt vorherrscht. Als sich diese beiden Schemata zu weit voneinander entfernten, suchtest Du erst mal festen Boden. Du sagst ja auch, dass du die ganze Zeit eigentlich im leeren Raum warst, wenn du gezeichnet hast. Du hast dir keine Horizontlinie erzeugt, oder?

Nein. Nur so kleine Inseln.

Das Gefühl des leeren Raumes hat sich noch mal verstärkt, weil es in der VR keinen festen Boden gibt. Wir wissen nicht genau, wie das passiert ist, vermutlich, weil ich die Sachen nicht kalibriert habe, weil ich einfach nicht wusste, wie das geht. Aber es gab keinen festen Boden und dadurch gab es immer wieder den

Moment, dass ich 50cm unter dem Fußboden war. Und das wiederum hat natürlich dieses Gefühl vom leeren Raum nochmal verstärkt und gleichzeitig auch sehr stark auf meinen Körper gewirkt, zum Beispiel mit Irritationen des Gleichgewichts.

Ein komisches Gefühl ist auch, wenn ich mit dem Controller – in dieser Phase war das nicht mehr mein Pinsel, sondern meine Greifhand – nach einem Objekt greifen will, aber ich komme nicht mehr dran, weil der physische Boden des realen Raumes mich davon abhält, während es gleichzeitig in der virtuellen Welt diesen Boden überhaupt nicht gibt.

Das ist eine komplette Verdrehungen von Empfindung, von Sehen, von Innen- und Außenwelt. Teilweise greift die Außenwelt doch wieder massiv in meine virtuelle



Welt ein, weil ich beispielsweise an den Baum, den ich noch weiter bauen möchte, nicht mehr dran komme, weil da ein echter Boden im Weg ist und ich deshalb in der virtuellen Welt nicht mehr weiter greifen kann.

Ich habe mich hingesezt, um länger in der virtuellen Welt arbeiten zu können, weil ich das Gefühl hatte, ich müsse mehr Körperfläche in der realen Welt verankern, mich irgendwie erden, um dann in der virtuellen Welt Hand und Gehirn sein zu können. Dort brauche ich meinen Körper nicht, ich brauche nur meine Hand und mein Gehirn und da habe ich den Rest meines Körpers in der realen Welt abgelegt. Die Avatare haben auch nur Kopf und Hände bekommen, sie sind auch körperlos.

Der Technikphilosoph Gilbert Simondon schreibt über das Körperschema und vor allem über technische Interferenzen – was macht eine Technik, in die du hineinwächst, mit deinem Körper und wie lernst du Technik zu bedienen, in Abhängigkeit von deinem Alter. Mit Simondon könnte man deine Exkursion ins Virtuelle als d/eine technische Autotopologie bezeichnen, also die Art und Weise, wie du dich technisch in einer Welt verortest unter zu Hilfenahme von Technik.

Wir Menschen lösen uns mit zunehmendem Alter immer weiter vom Boden. Diesen Weg durchliefst du quasi rückwärts, indem du dich hingesezt hast und deine Kontaktfläche zum Boden vergrößertest. Im Mutterleib ist der Druck auf den Körper 100%, durch das Fruchtwasser bekommt der kleine Körper von überall Gegendruck, Reize. Nach der Geburt liegt das Baby auf dem Bauch und auf dem Rücken und die Druckfläche halbiert sich. Dann fängst es an zu krabbeln und die Druckfläche halbiert sich noch einmal. Wenn wir dann stehen, spüren wir nur noch ungefähr 2% Gegendruck. Das nennt man Propriozeption, also das, was wir durch Kontaktfläche an Welt wahrnehmen. Im Gehen sind es nur die Fußsohlen, die uns mit der Welt koppeln, was wir aber kognitiv zu kompensieren gelernt haben indem wir Kontaktflächen bspw. auch visuell mentalisieren. Du hast nun auf eine Horizontlinie

und - mehr oder minder absichtlich - auf eine Kalibrierung des Bodens verzichtet. Und damit auch die Erinnerung der Füße an den Kontakt zum Boden gelöscht. Das war eigentlich das schrittweise Zurückkehren in den Kleinkind- oder gar Säuglingstatus. Hast du auch im Liegen gemalt?

Ich hab mich oft hingelegt, wenn ich fertig war. Mich wieder geerdet, gewissermaßen.

Es ist körperschematisch eingeschrieben, sobald du das Gefühl der propriozeptiven Orientierungslosigkeit hast...

... wenn du nicht mehr weißt, wo du stehst, wo du aufhörst und Welt anfängt, vergrößerst du einfach deine Kontaktfläche.



Ja, das stimmt.

Ich habe am Anfang viel gestanden und mich zwischendurch auch viel unter Sachen durch geduckt oder bin drunter durch gekrabbelt, völlig sinnlos, weil ich in der VR einfach durchlaufen kann. Erst durch das Bauen der Objekte habe ich festgestellt, dass ich die Welt bewegen kann. Es ist viel einfacher und produktiver ein Objekt oder die Welt zu bewegen und dabei sitzenzubleiben, als in der Welt rumzulaufen. Aber das war ein Lernprozess. Ich bin körperlich in meiner eigenen Evolution rückwärts gegangen und dafür konnte ganz viele Sachen die Technik erledigen. Der Schritt zurück war auch eine Entwicklung. Ich muss nicht mehr um das Gebüsch herumlaufen, ich kann es einfach auswählen, danach greifen und es drehen.

Manchmal greife ich in der VR auch nach Dingen wie Betrunkene, ich hole groß aus und gucke, wann ich das Objekt erreiche. Die Bewegung in der VR wird wieder sehr raumgreifend. Das war auch bei den Besucher:innen zu beobachten, die breitbeinig stehen, ihre Arme ausbreiten, rudern und den Platz um sich markieren wollen. Und wahrscheinlich auch um klar zu machen: Ich bin jetzt hier, lauft nicht rein.

Wie war es, nach dem Arbeiten in der VR wieder mit Tusche und Feder zu arbeiten?

Das sind meine absoluten Lieblingsmaterialien, feiner Pinsel, Tusche, Stift, Papier – seit vielen Jahren. Ich hatte immer das Gefühl, dass es die Vertrautheit mit den Materialien war, die mir erlaubte, mich auf andere Sachen zu konzentrieren. Das war nun unheimlich interessant für mich zu erleben, dass es auch in der VR so eine Vertrautheit mit meiner Objektwelt gab, dass ich genauso auf sie zurückgreifen konnte. Auch wenn mein Körper anders funktionierte als draußen, hatte ich diese Objektwelt, diese Sammlung, die ich in meinen analogen Zeichnungen angelegt hatte, immer dabei. Deswegen hatte ich auch eine ziemlich klare Idee, was in der virtuellen Welt passieren sollte, was richtig ist, was falsch.

Mein grafisches und mein formales Wertesystem funktionieren auch in der VR.

Was aber nicht zu unterschätzen ist: In der VR kann ich die Controller sehen, aber nicht meine Hände – logischerweise. Ich sehe nur Handattrappen und es hat relativ lange gedauert, die Knöpfe an den Controllern sicher zu bedienen, ohne lang rumfummeln zu müssen. Die haben alle einen anderen Grip, sind also voneinander zu unterscheiden, aber so einen Autopiloten, wie man ihn hat, wenn man nach einem Stift greift ohne hinzugucken oder im Dunkeln den Schalter der Nachttischlampe anmacht, das funktioniert in der VR noch nicht.

Die Aneignung von Welt, von virtueller Welt, verläuft wahrscheinlich ähnlich zur frühkindlichen Entwicklung. Das Kind lernt sich die Dinge durch Greifen anzueignen. Ich kann etwas greifen und wenn mich die Rückseite davon interessiert, dreh ich es um. Wenn auch die technischen Voraussetzungen grundverschieden sind, ist das wahrscheinlich doch eine sehr ähnlichen Situation.

Ja. Ich habe zum Beispiel auch nie gescrollt in meinem Menu in der VR, obwohl diese Möglichkeit von den Programmier:innen angelegt war. Ich habe stattdessen meine Hand gedreht. Das ist viel intuitiver. Wir haben gelernt, dass es besser ist, einen Stein hochzuheben, wenn wir die Unterseite sehen wollen, als sich auf den Boden zu legen und sich drunter zu schieben.

Es ist etwas sehr Schönes, zu sehen, wie die zwei Welten, die VR Welt und die haptische Welt, kollabieren. Man muss gar nicht Teil der virtuellen Welt sein, um sehen zu können, dass eine Person gerade in einer anderen Welt ist. In der virtuellen Welt kann ich in die Dinge gucken, ich kann meinen Kopf in deine Wrackkisten stecken und das finde ich genauso be rauschend, wie von außen zu sehen, wie

da jemand seinen Kopf in Nichts tauchen lässt. Das kann man als Umstehende so toll beobachten, wenn jemand in der VR ist.

Ich finde das total interessant. Wenn wir normalerweise feststellen, dass jemand in einer anderen Welt ist – das ist ja meist mit Wahnsinn oder Drogen verknüpft –, dann machen wir oft einen Bogen um diese Person. Der Wahnsinn macht mich nervös und die Person wirkt oft unberechenbar, weil sie in diesem Moment nicht in meiner Welt ist. Und gleichzeitig ist dieser Gedanke, dass mehrere Welten parallel existieren könnten, auch gruselig für uns. Aber in der VR hat das für mich so eine schöne Ästhetik. Wenn ich jemanden zuschaue, der da rum kriecht, sich darin bewegt, nicht in meiner Welt ist, dann ist meine Assoziation eher Tai Chi, nicht Grusel.

Es ist erstaunlich, dass ein technisches Gerät so viel Legitimationen mit sich bringt. Die VR-Brille ist quasi genauso dicht wie jede Paranoia. Sobald du sie sichtbar trägst, weißt du zwar, du kannst sie jederzeit wieder ablegen. Aber indem du sie trägst, trittst du aus der gemeinschaftlich geteilten Welt heraus.

Ich finde übrigens der Vergleich zum Rauschzustand ist ganz präsent, wenn man die Brille wieder absetzt. Ich hatte danach eine Art Kater, die Irritationen im Gleichgewichtsempfinden, die Aufgekrattheit, alles Sachen die auch mit einem Besuch in einer anderen Art der Wahrnehmung einhergehen.

Du hast deine Welt *Swamp Islands* genannt. Im Mittelhochdeutschen gibt es das Wort *Swamp*, auch, es bedeutet *schwanken*.

Das ist toll, das passt natürlich großartig. Es gibt ja auch die Figur des *Swamp Ninja*, die ich so toll finde. Die sind inspiriert von entflohenen Sklaven in den USA, die sich in den großen Sümpfen versteckt haben, weil das die einzigen Rückzugsgebiete waren, wo sie nicht mit Hunden zu

finden waren und die wild und verlassen genug waren, um dort unentdeckt leben zu können.

Mit dem Roommates-Zyklus wollten wir untersuchen, was es mit Geschichten macht, wie Erzählungen funktionieren, wenn man immer wieder diese Schwelle überschreitet, die das Analoge vom Digitalen oder sogar Virtuellen trennt. In deinem Teil dieser Recherche war wirklich der Weg dort hin sehr zentral. Welchen Weg gehe ich als betrachtende Person durch diesen Sumpf von erzählerischer Struktur im Umbruch. Digitales Erzählen heißt ja nicht einfach, dass man ein Bilderbuch einscannet, wir müssen den sicheren Boden auch verlassen. Du sagst mit deiner Ausstellung: Das ist auch eine Erzählung, die fängt in einem Raum an und führt dich in einen ganz anderen Raum. Und das ist hier wunderschön poetisch gelungen.

Im Moment habe ich das Gefühl, dass die Arbeit mit der VR so unheimlich viel eröffnet, so viele Fragen aufgeworfen hat und unheimlich viel Potential birgt. Vielleicht finde ich eine Gelegenheit, das weiterzuführen. Was wir hier gemacht haben, es als Labor zu verstehen, ist für mich voll aufgegangen. Gerade weil es ein Experimentierraum war, war es so produktiv. Es hat einiges geklappt, einiges hat auch nicht geklappt, aber ich habe mich auf jeden Fall ein ganz schönes Stück weiterbewegt. Nicht-lineares Erzählen war für mich immer ein Thema, schon während des Studiums. Aber gerade bei Comic und Zeichnen hat es immer damit geendet, dass die Leser:innen vielleicht auswählen konnten, ob sie auf Seite 3 oder auf Seite 7 weiterlesen wollen. Es war also noch nicht mal möglich, sich von der Idee der Seite zu lösen. Man nimmt irgendwie den Ballast, den man durch die Welt bekommen hat, immer mit, ohne wirklich etwas Neues zu schaffen. In der VR hatte ich das erste Mal das Gefühl, dass ich mich ablösen kann von dem Materiellen.