Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin,Bonn: Dietrich Reimer Verlag 2001
ISBN-13: 978-3-496-01230-6, 302 S

Rezensiert von: Stephan Hoppe

Zwei Begriffe haben zur Zeit ohne Zweifel Konjunktur: "Virtuelle Realitaet" (bzw. "Virtuelle Kunst") und "Bildwissenschaft". Beide spielen eine zentrale Rolle in einer aktuellen Buchneuerscheinung des Reimer Verlages: "Oliver Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin 2000." Textgrundlage ist eine von Horst Bredekamp betreute, und von einer eindruckgebietenden Phalanx internationaler Fachleute im Entstehen mitverfolgte kunsthistorische Berliner Dissertation. Der Autor hat darin den Versuch unternommen, die durch die rasante Entwicklung der Computer Hard- und Software in den letzten Jahrzehnten ermoeglichte Praesentation von Computerdaten als scheinbar den Betrachter raeumlich in sich aufnehmende("immersive") Realitaet nicht nur in ihrer aktuellen Anwendung im Kunstbereich zu analysieren, sondern auch in eine zweitausendjaehrige Geschichte der (westlichen) Kuenste zu integrieren. Eine zentrale Stellung nimmt dabei die Vorstellung von ausgewaehlten juengeren Projekten der elektronisch-interaktiven Kunst ein, so das ab 1990 von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss konzipierte "The Home of the Brain - Stoa of Berlin", das Werk "A-Volve" von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau aus den Jahren 1993/94 und "Osmose" von Charlotte Davies von 1995. Ausserdem wird ausfuehrlich auf das von Anton von Werner geschaffene, 1883 eroeffnete Panorama der Schlacht von Sedan eingegangen. In einer triadischen Fokussierung auf Autor, Werk und Betrachter werden die Konzepte dieser fuer den Grossteil der Kunstinteressenten wie Kunsthistoriker noch recht ungewohnten und fremden Arbeiten beschrieben und vielfaeltig (und mit durchaus kritischen Untertoenen) in den Kontext ihrer gesellschaftlichen und medientechnologischen Entstehungsbedingungen eingeordnet. Ergebnisreich verarbeitet Oliver Grau hier eine Vielfalt theoretischer Ansaetze, die auch fruchtbare Anstoesse fuer die weitere Beschaeftigung von Artefakten dieser Art zu geben vermoegen.

Gerade aufgrund der Breite des gewaehlten Zuganges stellt sich bei solchen Beschaeftigungen der Geistes- bzw. Kulturwissenschaften mit Technik natuerlich stets die Frage nach dem Adressaten solcher Ausfuehrungen: So mag die Erlaeuterung zu den informationstechnischen Grundlagen der Virtuellen Realitaet (S. 150 ff.) vielleicht immer noch manchen Kunsthistoriker ratlos zurueckklassen, waehrend sie fuer den etwas erfahreneren Anwender Eulen nach Athen traegt. Leider hat Grau den bei dieser Art von Kunst/Medium grundlegenden Interfacebegriff nur unsystematisch herangezogen (hier haben sich auch kleine Missverstaendnisse eingeschlichen, wenn das Feld des Interfaces manchmal den Datenstrukturen ueberlassen wird: "Verkuerzt gesagt, organisiert eine Datenstruktur Symbole fuer spezifische Zwecke" S. 148). Einen eindrucksvollen Beleg fuer die Leistungsfaehigkeit einer metaphorik-analytischen Verwendung des Interfacebegriffes gibt z.B. Steven Johnson in seinem vielbeachteten Essay: Johnson, Steven: Interface Culture. How New Technologie Transforms the Way We Create and Communicate. New York 1997 und spaeter. Dt.: Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativitaet und Kommunikation veraendern. Stutt-

gart 1999.

Mehr als solche kleinen blinden Flecken verwundert angesichts der vom Autor immer wieder betonten Polysensualitaet der besprochenen Werke jedoch, dass als grundlegender methodischer Ansatz eine "sich konstituierende Bildwissenschaft" (S. 21) und eine mediale Qualitaet des B i l d e s (vgl. die Einleitung) beschworen wird, wo doch offensichtlich, und von Grau auch mehrfach unterstrichen (bereits ab S. 15), auch ganz andere Rezeptionskategorien als die visuelle Wahrnehmung konstituierend fuer die Virtuelle Realitaet sind (z.B. die aus fast jeder Multimediaanwendung bekannte "immersive" Wirkung der Tonspur). Diese eigenartige, in sich widerspruechliche Beschraenkung des Medienbegriffs tritt besonders zu Tage in dem den ausfuehrlichen Werkanalysen moderner Kunst vorgeschalteten Kapitel zu den historischen Wurzeln der "Immersion".

Der dahinterstehende Anspruch, die scheinbar voraussetzungslos neue Medienkunst durch die Wahl geeigneter Betrachtungskategorien in die Geschichte der Kunst einzubinden und den kunsthistorischen Diskurs jenseits der Scheuklappen eingefahrener und oft auch wissenschaftsorganisatorisch festgeschriebener Epochenbegriffe zu fuehren, kann gar nicht hoch genug eingeschaetzt und unterstuetzt werden. Natuerlich ist es kaum moeglich, am Anfang einer wissenschaftlichen Laufbahn zweitausend Jahre europaeischer Kunstgeschichte bis ins Detail zu bewaeltigen; dieses oder jenes fehlende Vergleichsbeispiel wird man deshalb nicht monieren. Trotzdem erscheint die von Oliver Grau in seiner Arbeit getroffene Auswahl von Kunstwerken, die dem Prinzip der (bildlichen) "Immersion" folgen sollen, doch etwas beschraenkend. Leider verzichtet Grau auf eine Definition der Begriffe "Virtuelle Kunst" und "Immersion" als Ausgangspunkt. Den Anschein nach hat deren Bedeutungsfeld fuer ihn etwas mit der auf "unbewusste Taeuschung" abgestellten bildraeumlichen Illusion zu tun: "Mit den Mittel dieses Illusionismus wird dem Imaginaeren der Schein des Wirklichen gegeben - Mimesis wird durch Praezision im Detail, Oberflaechenerscheinung, Beleuchtung, Perspektive und Farbpalette konstruiert. Diese Elemente sucht der Illusionsraum tendenziell aus ihrer isolierten Perfektionierung in einem komplex gebuendelten Gefuege synergetischer Wirkung zu komponieren. Im Illusionsraum erfaehrt der sich bewegende Betrachter durch ein Fokussieren auf sich gegeneinander verschiebende Objekte einen illusionaeren Eindruck von Raum." (S. 23).

Abgesetzt wird dieses Konzept vom "Trompe l´oeil", das demgegenueber eine bewusste Taeuschung anstrebe. Abgesehen von dem fehlenden Nachweis, dass sich die von Grau ausgewaehlten Beispiele nicht doch in der Regel auch als bewusste Taeuschungen verstanden wissen wollten (leider hat er die mustergueltige Studie von Hundemer zur Rhetorik barocker Deckengemaelde nicht herangezogen:Hundemer, Markus: Rhetorische Kunsttheorie und barocke Deckenmalerei. Zur Theorie sinnlicher Erkenntnis im Barock. Regensburg 1997). Graus bemalte Kastenraeume entsprechen in ihrer Mehrzahl - anders als seine modernen Kunstwerke - gerade nicht seinen Kriterien fuer unbewusste Illusion. Ein Konzept wie das der Klosterkirche von Weltenburg mit echten raeumlichen Komponenten waere z.B. viel adaequater als historische Wurzel oder Parallele heranzuziehen und zu analysieren gewesen. Ausserdem scheint unter dem Lichte der "Bildwissenschaft" der Begriff "Raum" eine Verkuerzung im Sinne von umbautem Raum oder gar Zimmer, bzw. nach dem anderen Extrem hin als gemalt-illusionierter Raum erfahren zu haben. Andere Konzepte von Raum, wie sie der Autor an den Monti Sacri anspricht, kommen nach Meinung des Rezensenten in der historischen Herleitung viel zu kurz. Sicherlich ist der Rezensent an dieser Stelle besonders empfindlich, da er sich als mit Architekturgeschichte befassender Kunsthistoriker (der allerdings

auch stets bildgenerierende Strategien der Baukunst aufmerksam verfolgt hat) in dem Konzept einer Bildwissenschaft schlecht wiederfindet. Wo ein solches Konzept, wie oben angesprochen, zur Ueberwindung eines Denkens in nur noch muehsam begruendbaren Stilepochen und analog eines Gaensemarschs der Stile hilft oder den Blick auf bislang ignorierte Objektgattungen weitet, ist es auf jeden Fall zu begruessen. Durch die derzeitige Organisation des Museumswesens ist Bildkunst im (architektonischen, landschaftlichen) Raum immer noch nur rudimentaer im allgemeinen Bewusstsein praesent. Auch Kunst im Sinne des Faches Kunstgeschichte spricht in vielen Faellen weitere Sinne an als den des Auges.

Angesichts der Medialitaet des Themas stellt sich angesichts der vorliegenden reinen Buchform des Werkes uebrigens mehr den je die Frage, wann die Kunstgeschichte die Moeglichkeiten von Multimediaproduktionen als zusaetzliches Medium ihrer Argumentation nutzt. Es muss sich dabei nicht immer um "High-Tech" handeln; bereits eine bescheidene CD-Rom als Buchzugabe haette manches behandelte Kunstwerk dem Leser deutlicher vor Augen und Ohren stellen koennen als es die wenigen Fotos leisten. Es ist klar, dass man von einer Dissertation, und schon gar nicht von einer, die sich bereits so vielfaeltig theoretisches und empirisches Ruestzeug angeeignet hat, die Beantwortung aller (und zum Teil erst hier) aufgeworfenen Fragen erwarten kann. Angesichts des Mutes, die Interpretation juengster Medienkunst durch die Suche nach Kategorien in der Geschichte der Kunst voranzutreiben, soll hier einfach die Frage aufgeworfen werden, ob nicht auch der Begriff des Kunstwerkes, der von Grau durch die von ihm behandelten Medienarbeiten (z.B. durch die implementierte Interaktivitaet) zum Wandel getrieben gesehen wird, nicht von einer Ausweitung der komparativ-historischen Betrachtung profitieren koennte. Gerade hat Hans Belting in seinem eigentlich jedem Kunsthistoriker ans Herz zu legenden Buch "Das unsichtbare Meisterwerk" in vielerlei Facetten deutlich gemacht, in welchem Masse der uns gelaeufige Werkbegriff ein Produkt des 19. Jahrhunderts ist. Vielleicht sollte deshalb gerade in Bezug auf die Revolution der Medienkunst auch vermehrt vor die Revolution des buergerlichen Zeitalters geschaut werden. Vielleicht wuerden sich noch andere Parallelen zwischen barocken Kunstwerken und denen der juengsten Zeit offenbaren als das Prinzip der perspektivischen Wandmalerei. Dass die Arbeit von Oliver Grau an solche Desiderate erinnert, ist gewollt und sicher ein grosses Verdienst von ihr.

Empfohlene Zitation:
Stephan Hoppe: [Rezension zu:] Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin,Bonn 2001. In: ArtHist.net, 15.03.2001. Letzter Zugriff 31.10.2026. <https://arthist.net/reviews/213>.

Dieser Text wird veröffentlicht gemäß der "Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 4.0 International Licence". Eine Nachnutzung ist für nichtkommerzielle Zwecke in unveränderter Form unter Angabe des Autors bzw. der Autorin und der Quelle gemäß dem obigen Zitationsvermerk zulässig. Bitte beachten Sie dazu die detaillierten Angaben unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de.