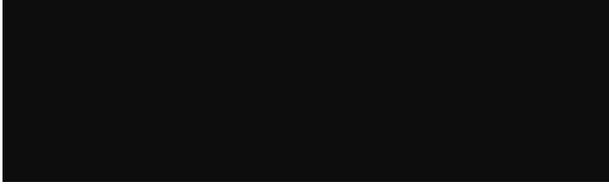
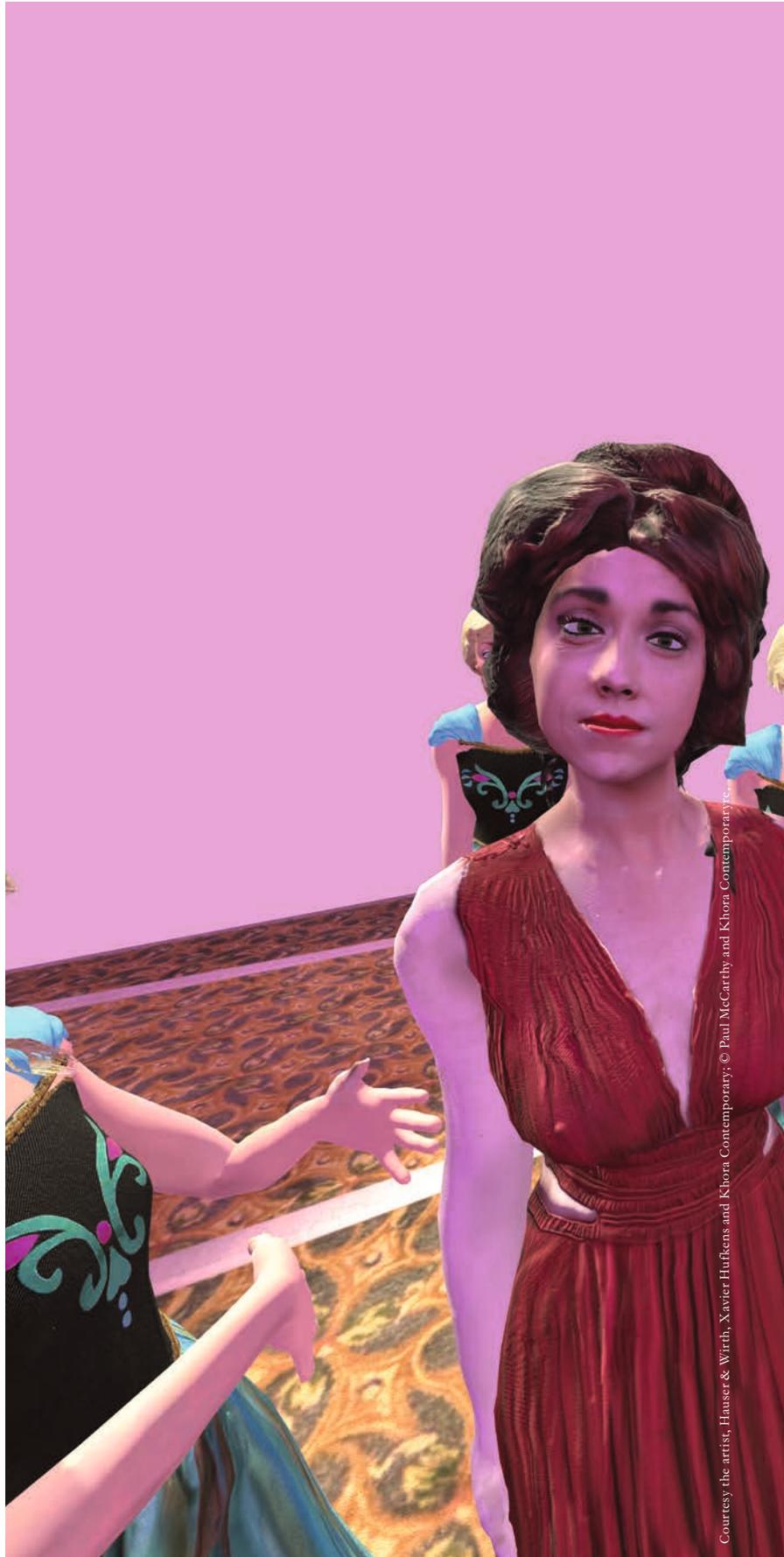


Portrait



Wach träumen am Ende der Zeit



Virtual Reality

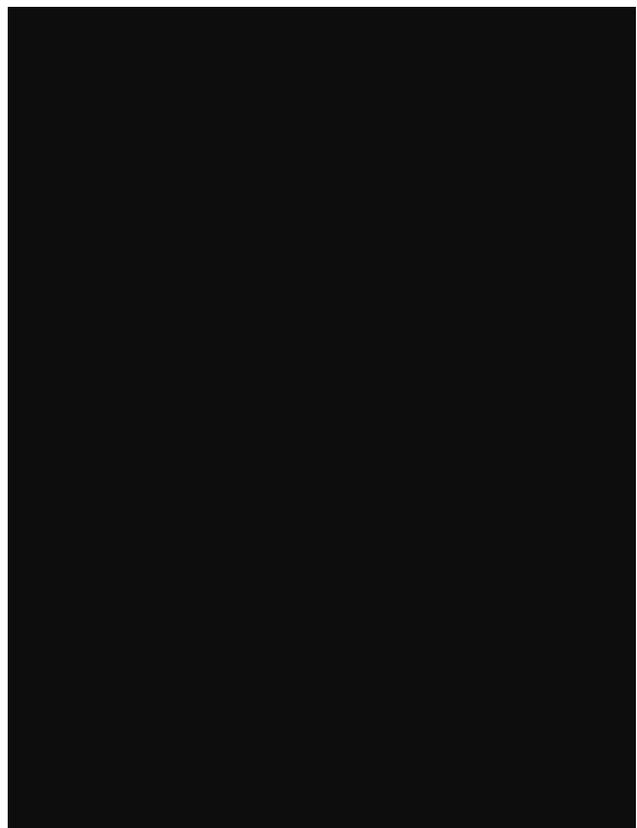
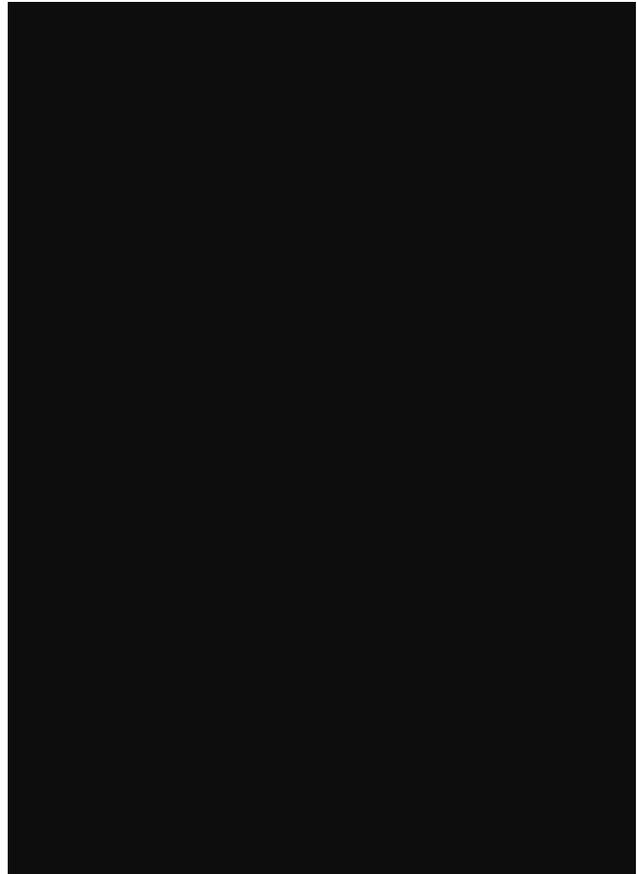


Dreaming Awake at the End of Time



Die virtuelle Realität steckt in den Anfängen und ist weit davon entfernt, ihre Möglichkeiten auszuschöpfen. Genau da liegt ihr künstlerisches Potenzial. Die besten VR-Kunstwerke sind jene, die ihre Ungelenkheit nutzen – wie Paul McCarthys überwältigendes VR-Erlebnis, in dem Avatarinnen sich durch eine Landschaft bewegen, die an Playstation 1 erinnert. BEN VICKERS über die vergessene Geschichte dieses jüngsten Mediums.

Virtual reality is still in its infancy. It has a long way to go until we can tease out its potential, and this is exactly what makes so ripe for artistic interrogation. The best VR works so far are those that embrace its ineloquence – as in a recent disorienting VR experience by Paul McCarthy where female avatars moving through Playstation 1–period graphics. BEN VICKERS on the forgotten history of the newest medium.



Jordan Wolfson, Installationsansicht / Whitney Biennial 2017; VR-Headsets, HD-Video, Farbe, Ton / Virtual reality headsets, HD video, color, sound, 2:25 min.





Courtesy David Zwirner, New York, and Sadie Coles HQ, London

D Bevor wir einschalten, müssen wir uns vielleicht erst orientieren. Wollen wir wissen, wie sich unser Inneres in einer vernetzten Welt verändern wird, müssen wir zuerst unsere eigene Innenwelt kennenlernen. Erkenne dich selbst. Besonders da virtuelle Realität heute noch einer Isolierzelle ähnelt, ist die Bedingung für neue Experimente, sich seiner eigenen Sinne bewusst zu werden. Was nehmen wir wahr und was nicht, was können unsere Sinne, was können sie nicht? Die sogenannte somatische Orientierung gehört zur Gruppe der Körpertherapien. Sie betont die Propriozeption und wird oft als eine phänomenologische Therapie gegen Ängste eingesetzt: Flugangst, Platzangst, die Angst vor dem Zusammenbruch der Zivilisation, Panikattacken oder Stress, der zu Schlaflosigkeit führt. Folgen Sie der anschließenden Anleitung, machen die zehnminütige Übung und lesen den Text erst dann weiter.

Sie sitzen, stehen oder liegen und konzentrieren sich auf ihre fünf Sinne (den sechsten und siebten lassen wir jetzt einmal weg). Fokussieren Sie jeden Sinn für jeweils zwei Minuten. In diesen zwei Minuten achten Sie bitte nur auf diesen einen Sinn und blenden alle anderen aus. Beginnen Sie mit dem Sehen. Lenken Sie ihren Blick auf einen bestimmten Punkt. Stellen Sie diesen Punkt scharf, dann wieder unscharf. Drehen Sie Ihre Augen soweit es geht. Schließen Sie dann Ihre Augen und gehen Sie aufs Hören über. Achten Sie nacheinander auf alle Umgebungsgeräusche – die am weitesten entfernten, die deutlichsten, die undeutlichsten. Jetzt geht es weiter mit dem Geruchssinn. Atmen Sie langsam durch die Nase ein und versuchen Sie, jeden Geruch in ihrer Umgebung zu identifizieren. Dann kommt das Schmecken. Betasten Sie mit Ihrer Zunge rundum Ihre Mundhöhle, schmecken Sie Ihren Gaumen, atmen Sie den Geschmack der Umgebungsluft ein. Am Schluss kommt noch der Tastsinn. Spüren Sie die Fingerkuppen. Gehen Sie dann in der Vorstellung Ihren Körper ab und achten Sie dabei genau auf alle Stellen, wo Ihr größtes Organ mit der Außenwelt in Kontakt tritt.

E Before we switch on, reorientation may be necessary. To understand what the exploration of inner space might mean in a networked environment, it is first necessary to reflect on your own inner space, to *know thyself*. Especially given that virtual reality is for the most part currently restricted to the isolation cell, an awareness of one's senses, what they can reach for and what they can and cannot do, is a prerequisite for such forms of experimentation.

Somatic Orientation belongs to a family of bodywork therapies that emphasises internal physical perception, and is often taught as a phenomenological remedy to be carried and applied by those suffering from anxiety: fear of flying, claustrophobia, the pervasive sense that civilisation might be collapsing inward on a daily basis, the onset of panic attacks, the pressures that invite insomnia. Please read these instructions and then take a ten-minute break to perform the exercise before moving on.

Sitting, standing or lying down, you will move through the five senses (we'll ignore the sixth and seventh in this instance). For each sense, allow two minutes of succinct focus, paying attention only to that individual sense and closing out all others. Begin with sight: train your vision on a fixed space; focus in and out; pan your eyes in an attempt to exhaust the scope of their capabilities. Now close your eyes and move onto hearing: zone in on every sound, strain to listen to those furthest from you, the most pronounced and the indeterminate. Now move onto smell: breathing in slowly through your nose, attempt to decipher each layer of fragrance in your immediate vicinity. Next switch to taste: circle your tongue around the inside of your mouth, taste your gums, open your mouth and breathe in the flavour of the air around you. Then close out the experience with touch: starting with the skin of your fingers, run the course of your body in your mind's eye, paying close attention to every area in which you can feel the largest organ of your body making contact with the world.

D Blicken Sie sich um. Sie befinden sich in einem großen Raum mit strahlend weißen Wänden. Auf der Decke zeichnet sich Neonlicht ab. Der Boden glänzt grau, geschliffener Beton. Ein paar Säulen stehen verstreut im Raum. Als Sie sich umdrehen, sehen Sie einen weißen zylinderförmigen Hocker, auf dem ein grauer Virtual-Reality-Helm liegt, dessen einziges auffälliges Merkmal ein Logo in Kursivschrift ist: ZIVILISATIONSAUGENBINDE. Als Sie zum Helm greifen, nehmen Sie etwas Merkwürdiges wahr. Ihre Arme und Hände beginnen plötzlich seltsam zu leuchten, sind tiefblau wie der Kosmos und tragen Galaxien von Sternen. Sie blicken an Ihrem Körper hinab. Er ist völlig von diesem außerirdischen Aussehen erfasst. Ohne sich weiter darum zu kümmern setzen Sie sich auf den Hocker. Sie spüren ihn wackeln. Ungeschickt versuchen Sie, den VR-Helm aufzusetzen und zurecht zu rücken.

Als Sie endlich scharf sehen, erkennen Sie nur ein tiefes, hinterleuchtetes Dunkel – eine Leere, in der offenbar nichts existiert. Sie rücken den Helm zurecht: immer noch nichts. Ihre kosmischen Glieder sind nicht mitgekommen, also müssen Sie wohl körperlos sein. Einige Augenblicke später flackert etwa sechs Meter vor Ihnen ein helles Neonschild auf.

Das Licht ist so grell, dass sie die Schreifschrift kaum lesen können, aber sobald das Flackern aufhört und sich Ihre Augen richtig einstellen, erkennen Sie vor sich die Worte: „Die Geburt der virtuellen Realität als Kunstform“. Kurz darauf erscheint darunter ein zweites Neonschild, auf dem „Chris Milk – TED2016“ zu lesen ist. Darüber beginnt plötzlich eine Videoprojektion, die das Dunkel erleuchtet. Ein Mann betritt die Bühne. Er trägt Vollbart und hat die Haare zu einem Zopf gebunden. Mit stechend blauen Augen erklärt er: „... das ist das Besondere an der virtuellen Realität: Bei allen anderen Medien interpretiert Ihr Bewusstsein das Medium, in der virtuellen Realität ist Ihr Bewusstsein das Medium. Deswegen ist ihr Potenzial auch so enorm. Aber wo stehen wir, was ist der aktuelle Stand der Technik?“ Das Video stockt und das Ladesymbol taucht in der Mitte des Schirms auf.

Um Sie herum ist es jetzt wieder dunkel. Einen Augenblick lang sitzen Sie reglos da, und eine Stimme sagt, „man denkt, bevor man weiß, worüber man eigentlich denkt ... Je tiefer man gräbt, desto größer wird es.“ Ganz kurz sind Sie unsicher, ob das ihre innere und oder eine fremde Stimme ist. „Kennen wir das nicht schon?“

E Look around you. You find yourself in a large room, the walls are a glowing white, intensified by the dispersion of fluorescent light that runs along the ceiling. The ground appears a shiny grey, polished concrete; a few supporting columns are scattered across the central space. Turning around, you find a cylindrical white stool, on which a nondescript grey VR headset rests, the only distinguishing feature of the device an italicised logo that reads CIVILISATION'S BLINDFOLD. Reaching towards the headset, something jarring occurs in your sense perception; your arms and hands have taken on a luminescent cosmic quality – a deep blue tint beset with a galaxy of stars makes up the fabric of your limbs. Looking down, your whole body appears to encompass these same extraterrestrial qualities. Unperturbed, you sit down on the stool, which you notice swivels. Device in hand, you awkwardly attempt to strap the thing to your face, adjusting it for comfort.

As your eyes focus, you initially perceive only an intense backlit darkness, an empty void in which nothing appears to exist. Holding your hands up to the visor, still nothing; your cosmic extremities have not accompanied you to this place; you must be in some sense disembodied. After a few

moments a bright neon sign flickers, perhaps six metres from your position. The light is too bright to make out the handwritten text, but once the flickering settles and your eyes are able to adjust, you make out the words: “The birth of virtual reality as an art form.” A moment later a second neon sign appears below, reading “Chris Milk – TED2016”, and a large screen projection begins overhead, lighting up the infinite black space that surrounds you. You catch the man on the stage mid-sentence. Hair tied back, bearded, piercing blue eyes, he declares: “... here’s what’s special about VR: in all other mediums your consciousness interprets the medium, in VR your consciousness is the medium, so the potential of VR is enormous. But where are we now, what is the current state of the art?” The video stutters, a loading symbol appears in the centre of the screen.

The space fades back to an intense backlit darkness, you sit motionless for a moment. A voice speaks: “*one does one’s thinking before one knows what one is to think about... The further in you go, the bigger it gets.*” Distinguishing between your own internal monologue and the voice is at least for a moment a struggle. “*Haven’t we been here before?*”

D 1985 gründete Jaron Lanier VPL Research mit. Es war die erste Firma, die VR-Geräte kommerziell vertrieb. Lanier soll den Ausdruck „virtuelle Realität“ erfunden haben, und er hat sehr früh das weltverändernde Potenzial dieser Technologie erkannt. „Virtuelle Realität hat zwar als normales Medium wie Fernsehen oder Computer oder die Schrift begonnen, aber wenn sie einmal eine bestimmte Verbreitung erreicht hat, wird sie kein Medium mehr sein, sondern eine andere Realität, in der wir uns bewegen werden.“ Lanier meinte außerdem, die VR würde die Entwicklung der menschlichen Sprache so verändern, dass sie zu einem rein visuellen Kommunikationsmittel würde.

Diese Hoffnungen sollten sich – wie bei den meisten Unternehmen, die damals auf VR setzten – bald zerschlagen. Schon 1990 musste VPL Konkurs anmelden. Dennoch waren die Ideen von damals wichtige Vorläufer unseres heutigen Verständnisses von virtueller Realität. Sie sind nach wie vor eine Fundgrube voller Entwürfe für die unwahrscheinlichsten Anwendungen, die, alle zusammengenommen, unsere Vorstellungen von Körper, Sprache und dem menschlichen Bewusstsein infrage stellen. Es ist unfassbar, dass diese frühen Ideen und Experimente vollkommen in Vergessenheit geraten sind und wir heute nichts als grotesk vereinfachte

E In 1985, Jaron Lanier cofounded VPL Research Inc. – the first company to ship commercial VR equipment. Lanier is often credited with coining the term “virtual reality” and set out an early vision for how the technology would reshape the world. “You see, Virtual Reality starts out as a medium just like television or computers or written language, but once it gets to be used to a certain degree, it ceases to be a medium and simply becomes another reality that we can inhabit.” He proposed that VR would reformulate the evolution of human language into a new mode of communication embodied exclusively in visual actions.

As with the majority of companies that were focused on the promise of VR during this time, these aspirations were short lived. In 1990, VPL was forced to file for bankruptcy. Still, the ideas formulated in this era present an important precursor for how we are to understand virtual reality’s potential today. They offer a treasure trove of existing blueprints that outline the most improbable of practical applica-

Ausweitungen unseres spätkapitalistischen materiellen Gefüges sehen. Man denke nur an das virtuelle Büro (vollgestopft mit Multi-Monitor-Views) oder die karikaturhaften sozialen Räume, die die hegemoniale Facebook-Wall zu „Facebook Spaces“ erweitern und einen Ort versprechen, an dem es einzig „darum geht, man selbst zu sein“.

Da die heutige VR die frühen technischen Beschränkungen offenbar überwunden hat, ist allen klar, dass sich sämtliche Systeme unseres Alltags verändern werden. Die virtuelle Realität wird also einen Großteil dessen ausmachen, was wir heute „Wirklichkeit“ nennen. Damit steigen auch die Einsätze für unsere Vorstellungen, wie wir uns (re-)produzieren und verkörpern wollen.

Deutlich machte das schon die Mixed-Reality-Performance „Becoming Dragon“ von Micha Cárdenas im Dezem-



tions, which, if combined, may be capable of challenging our assumptions about embodiment, language and the nature of human consciousness. So it is harrowing to see that these early ideas and experiments have been entirely forgotten in the shallow-minded pursuit of grotesquely oversimplified extensions of the existing material fabric of the late-capitalist sensorium, whether that be in the form of virtual office space (replete with multimonitor views) or cartoon social spaces that extend the current hegemony of

Facebook’s friendship wall to “Facebook Spaces”, guaranteeing a place in which “it’s all about being yourself.”

Given that this round of VR has seemingly overcome the technical limitations that prevented it from previously succeeding, it’s obvious to anyone who has sampled VR that in one form or another this is a field that will increasingly shape the systems we interface with on a daily basis and claim for itself a large chunk of “reality”, creating high stakes for the imaginaries we chose to (re)produce and embody.

D ber 2008, als die Künstlerin 365 Stunden durchgehend in Second Life lebte. Im selben Jahr hatte sie ihre Hormon-Ersatztherapie begonnen. „Becoming Dragon“ wollte der Forderung, Transgender müssten ein ganzes Jahr lang ihre neue „Lebensrealität“ gelebt haben, bevor sie operiert werden dürfen, einen Spiegel vorhalten. Die frühe Verwendung von VR macht Cárdenas Arbeit zu einem Modell und bahnbrechenden Beispiel in der künstlerischen Auseinandersetzung mit dieser Technologie. Fast zehn Jahre später ist sie immer noch eine wichtige Kampfansage an die jämmerliche Behauptung, dass „zwei Identitäten zu haben ein Beispiel für fehlende Integrität ist“ und lässt uns erkennen, was wir verlieren, wenn wir die Möglichkeit neue phänomenologische Sprachen zu entwickeln, zu früh aufgeben. Die Rolle, die Künstler bei der Weiterentwicklung dieser neuen Technologi-

en spielen können, wird in den Texten Cárdenas deutlich. Ihre wichtigste Einsicht ist, dass „Prototyping einen Raum für Wissen schafft“. Das Arbeiten mit Prototypen steht der Vorstellung „die Welt zu bauen, die wir wollen“, entgegen und „ist besser geeignet für die sich permanent ändernden Bedingungen des postmodernen globalen Kapitalismus und trägt auch dem Ungewissen Rechnung. Vielleicht wissen wir nicht, wie die Welt, die wir haben wollen, aussehen soll“.

Im vergangenen Jahr hat VR die Kunstwelt geradezu erobert. In Museen, auf Biennalen und in Galerien sind Terminals wie Fruchtkörper eines fremdartigen Myzels emporgeschossen. Auch wenn es mit der Qualität und der Erlebnistiefe nicht immer zum Besten stand, hat die neue Technik enorme Aufmerksamkeit und Investitionen auf sich gezogen.



Roe Rosen, Live and Die as Eva Braun, 1995–1997; Installationssansicht / Installation view Documenta 14, Benaki Museum, Athens

E This is clearly underscored in *Becoming Dragon*, a mixed-reality performance in which the artist Micha Cárdenas lived within Second Life for 365 hours during December 2008, the same year Cárdenas had begun hormone replacement therapy. *Becoming Dragon* sought to hold a mirror to the one-year requirement of “real life experience” that transgender people must fulfil in order to receive gender confirmation surgery. Cárdenas’s early application of these technologies serves as a high-water mark and semi-

nal milestone for artistic engagement in VR. Almost a decade later it still serves as an important challenge to the abject suggestion that “having two identities for yourself is an example of a lack of integrity” and signals to what might be lost if we throw off too early the possibility of developing a new phenomenological vernacular. The important role that artists can play in the co-development of these technologies is clear in Cardenas’s writing. The crucial insight is that: “Prototyping opens a space of knowl-

Dieser Trend war allerdings zum großen Teil von billigen Tricks, sensorischen Gags oder Didaktik durchsetzt. Eindeutig zu kurz kamen echte Experimente. Kein Kunstwerk steht mehr für diesen Trend als „Real violence“ (2017), ein zweieinhalb-minütiges 360-Grad-Video, das Jordan Wolfson auf der heurigen Whitney Biennale präsentierte. Das Video zeigt eine nicht motivierte, ultrabrutale Handlung, die scheinbar in einem Vakuum stattfindet, als ob es solche

edge.” Set against the idea of “building the world we want”, prototyping “is better suited to the constantly changing conditions of postmodern global capitalism, and also accounts for uncertainty. Maybe we don’t know what the world we want looks like.”

Virtual reality has been fast to proliferate over the course of the past year in the art world, with terminals sprouting in museums, biennales and galleries, like a strange mycological network in bloom. Whilst the quality and depth of experience has been mixed, the technology has garnered enormous attention and investment. This has for the most part been punctuated only by cheap tricks, sensorial gimmicks, or interpretative experiences, with a clear shortage of generous experimentation. No work exemplifies the former better than Jordan Wolfson’s recent contribution to the Whitney Biennale *Real violence*, a two-and-a-half-minute 360-degree video which sees the artist perform an unprovoked act of ultraviolence – the work seemingly articulating itself

D Formen von Gewalt nicht weltweit ohnehin täglich gäbe. Wolfsons Video reduziert sich auf ein reaktionäres Spiel mit Schock-Internetseiten wie Goatse oder rotten.com, eine künstlerische Strategie, die eher zum ursprünglichen Scheitern der VR in den 1990ern passt.

Obwohl ein Großteil der künstlerischen Vorhaben mit VR nur versucht, aus ihrer Neuheit Profit zu schlagen, gibt es auch einige tiefere Meditationen zu ihrem Wesen. Dazu gehört die Installation „Live and Die as Eva Braun“ (1995–1997) von Roee Rosen, die derzeit auf der Documenta in Athen zu sehen ist. Mit zwölf großen Textbannern wird der Betrachter hier durch den Plot einer immersiven VR-Installation geführt, die „nicht realisiert werden wird“. Man findet sich selbst in der Rolle Eva Brauns wieder, in persönlichen Augenblicken mit Hitler, während über einem das Dritte Reich zusammenbricht. Die Arbeit zwingt dazu, sich die Lücken in der Erzählung ohne jedes technische Hilfsmittel vorzustellen, und erinnert daran, dass die erste virtuelle Realität im Gebäude der Sprache entsteht.

Andere Künstler, die sich schon länger mit den phänomenologischen Implikationen der virtuellen Realität

E from a myopic vacuum in which it is presupposed that violence of this kind is not in fact a part of everyday life around the world – reducing the gesture to a retroactive play on goatse or rotten.com as artistic strategy that would perhaps be better situated in the initial failure of VR in the 90s.

Despite the majority of experiences seeking to capitalise on the novelty of occupying first-mover position within the medium, there have been a few sophisticated meditations on the nature of VR. Among them is Roee Rosen’s installation *Live and Die as Eva Braun* (1995–97; currently on view as part of Documenta in Athens). On twelve large banners of text, it guides the viewer through the plot for an immersive virtual reality installation that is “not to be realised”. Cast as Eva Braun, you find yourself trapped in moments of intimacy with Hitler as the Third Reich crumbles above you. The work forces the mind to fill in the gaps without the aid of technology, reminding viewers that the first construction of virtual reality exists in the

auseinandersetzen, verwenden die Technik zur Erforschung der neuen Möglichkeiten, die die Darstellung noch nie gesehener Welten gibt. Katharine Vega hat in den letzten Jahren immer öfter sinnliche, performative VR-Performances gemacht. Zu ihnen gehört auch „Gather“ (2013), die mit der Frage beginnt: „Wie würde sich unser Verhältnis zur Umwelt ändern, wenn wir die Umwelt für einen Teil unseres Körpers halten?“. Mit „einer binauralen Klanglandschaft, 3D-Requi-



assemblage of language.

Others who have dedicated long-form thought to the phenomenological implications of VR have used the technology itself to explore the novel affordances it lends to rendering realms not yet seen. In recent years, VR veteran Katharine Vega, for example, has increasingly produced convivial performance-driven VR works. Among them is *Gather* (2013), which is

initiated by the question “How would our relationship with the environment alter if we felt that the land was part of our own body?” and seeks to push the audience far beyond comfortable imaginaries with the aid of “a binaural soundscape, tactile 3D props and scent”. Many participants felt totally overwhelmed by the intensity of the immersion experienced in this work, with some moved to tears and one de-

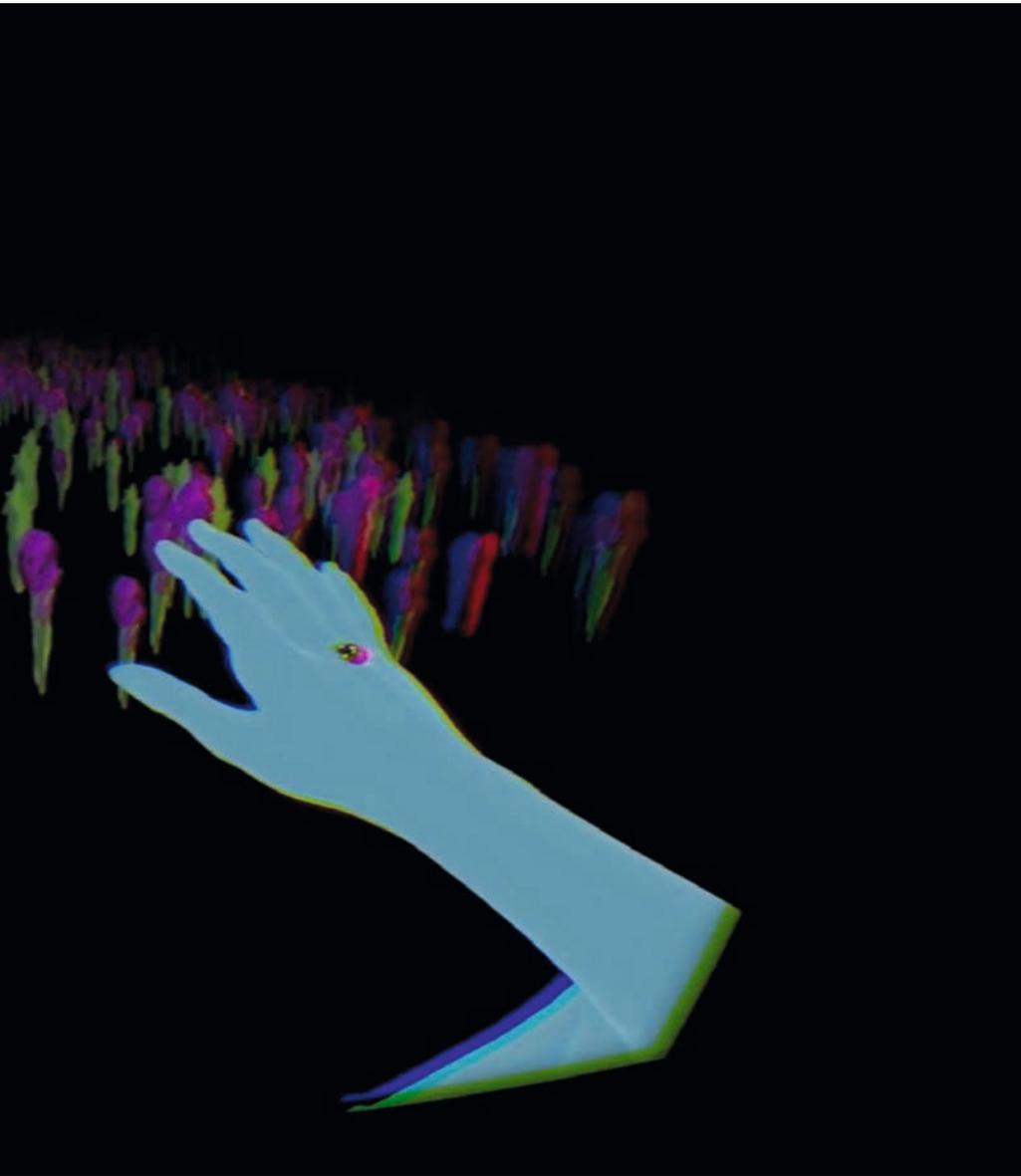
D sites und Gerüchen“ führt sie das Publikum weit über bequeme Vorstellungswelten hinaus. Viele sind von der Intensität dieser Arbeit total überwältigt oder zu Tränen gerührt. Ein Besucher meinte sogar: „Man bekam das Gefühl, dass die Natur für immer verloren ist“.

Jeder, der wie Vega auf seinen nächtlichen Forschungsreisen den Ursprung der virtuellen Realität selbst erfahren will, ist sicherlich erstaunt, wie stark sie aus den Drogenkulturen

heraus entstand. Man wird dabei schnell auf Terence McKenna stoßen, dem erfahrenen Ethnobotaniker der zweiten psychedelischen Ära, der schon 1991 sagte, die künftige Entwicklung der VR werde „die Seele als eine Art inneres transdimensionales Objekt sichtbar in der Welt manifestieren“. Erst durch die Linse des psychedelischen Erlebens sieht man über die Übertreibungen von wegen „revolutionäre Technologie“ hinaus eine rohe, unentwickelte und noch junge

Low-Tech. Doch gerade diese Unreife der virtuellen Realität macht ihr Potenzial aus. So gesehen sollte man, wenn man ihre Entwicklung wirklich vorantreiben will, über ihre derzeitige Ungelenkheit nicht hinwegtäuschen, sondern bei ihr ansetzen. Es ist also interessant, dass ausgerechnet ein VR-Kunstwerk von Paul McCarthy, das formal alles in sich trägt, was seine frühen Videos so ungewöhnlich und unheimlich gemacht hatte, als wirklich erfolgreiche Arbeit bezeichnet werden kann. Das gerade in der Faurshou Foundation in Venedig gezeigte „C.S.S.C. Coach Stage Stage Coach VR experiment Mary and Eve“ (2017) versucht erst gar nicht, die technologischen Kanten zu glätten. Der Besucher begibt sich auf ein zwei

Katharine Vega, Gather, 2013



VR is what lends it its potential, and right now this ineloquence is what should be embraced, not glossed over, if we are to make meaningful steps in its development. It is, then, revealing that an artwork that can claim genuine success in this teenage era of VR is Paul McCarthy's *C.S.S.C. Coach Stage Stage Coach VR experiment Mary and Eve* (2017), a return to form that inherits everything that was exceptional and horrifying in the artist's earliest video works. Currently on view at the Faurshou Foundation in Venice, it refuses to smooth the edges of the technology. Taking place on a two-square-meter platform, the experience is initiated with the appearances of two female figures reminiscent of Playstation 1-period graphics. These avatars continually multiply, staring through you, moving through you, their imprecise modelling breaking apart on contact, pointing and screaming obscenities, "who the fuck are you?", the sky pans through garish bright tones, "what's your fucking name?" Overwhelming and disorien-

E claring: "it gave a feeling of a natural world that was being irredeemably lost."

Like Vega, anyone who has made the late-night journeys necessary for retracing the legacy of virtual reality first-hand cannot fail to be struck by how it emerged in the countercultures of altered states. They will be quick to stumble upon the words of seasoned ethnobotanist of the second psyche-

delic age Terence McKenna, who in 1991 described the future evolution of VR as "bringing the soul into visible manifestation in the world as a kind of internal, transdimensional object". It is the lens of the psychedelic experience that allows one to see past the hyperbole of this "breakthrough technology", unveiling a crude, unevolved, youthful low-tech.

The immaturity that oozes from

D Quadratmeter großes Podest, auf dem das VR-Erlebnis mit zwei Avatarinnen beginnt, deren Grafik an die Zeit der Playstation 1 erinnert. Diese Avatarinnen vervielfachen sich ständig, starren und bewegen sich durch den Betrachter hindurch, wobei ihre ungenaue Modellierung bei jedem Kontakt in Stücke bricht. Sie zeigen auf dich und befehlen dich mit Obszönitäten. Der Himmel zieht in grellen Farben vorüber und sie brüllen: „Wie ist dein Scheißname?“ Das Erlebnis ist so überwältigend und desorientierend, dass man zum ersten Mal tatsächlich das Gefühl bekommt, man sollte den VR-Helm doch lieber abnehmen.

Ähnlich funktioniert Christian Lemmerz' „La Apparazione“ (2017): Obwohl ruhiger, bietet auch sie kaum eine Atempause. Ein noch atmender Jesus in Gold hängt unmittelbar vor einem auf dem Kreuz, wobei jede seiner fünf heiligen Wunden in Griffweite scheint. In der Ablehnung jeglicher Transzendenz schwingen hier blasphemische Untertöne mit und verweisen auf die Gefahr der Götzenanbetung, die jeder Technologie droht, die verspricht, die materielle Welt zu er-

setzen und sich zum Fleisch gewordenen Bewusstsein erklärt.

Jede neue Technologie verzerrt bei ihrer Einführung die Realität. Das Gespenst der dualistischen Begriffe von virtuell und „real“ hat die alte Vorstellung wiederauferweckt, dass Technologie die Rolle der Institution in den Hintergrund drängen oder sie übernehmen könne. Wenn es auch unwahrscheinlich ist, dass das Museum seine jahrhundertelange Mittlerrolle verliert, führen VR-Erlebnisse doch zu interessanten Fragen. So rekonstruierte vor kurzem der Künstler Mat Collishaw für die Ausstellung „Thresholds“ im Londoner Somerset House die erste Fotografie-Ausstellung der Kunstgeschichte aus dem Jahr 1839 in virtueller Realität. Man kann als Besucher durch „ein vollimmersives Portal die Vergangenheit betreten, sich frei in dem digital rekonstruierten Raum bewegen, die Vitrinen, Einbauten und Gussformen berühren; sogar die Wärme eines Kohlefeuers wird simuliert“. Lassen wir für einen Moment beiseite, dass dieser klassische Kunstwelt-One-Liner per se nicht gerade spannend klingt. Dennoch zeigt die Arbeit die immer größere Krise der



E tating, McCarthy's is the first experience which has forced the feeling that one should remove the headset: a categorical success. Also on view at the Faurshou Foundation is Christian Lemmerz's *La Apparazione* (2017). Although much quieter, it offers little

reprieve. A golden living and breathing crucified figure of Christ hangs suspended in front of you, each of the Five Sacred Wounds heaving within arms' reach. Refusing the transcendental, the scene rather gestures in blasphemous overtones towards the

danger of idolatry in any technology that proposes a challenge to materialist realms and declares itself to be consciousness incarnate.

As with the distortion of reality that accompanies the inception of any new technology the spectre of dualist

Michele Cárdenas, *Becoming Dragon*, 2008, Still aus einer 365-stündigen Mixed-Reality-Performance in *Second Life* / Still from a 365 hour mixed reality performance in *Second Life*

D Rolle der Institution, wenn man in einer – wie Lanier sagen würde – „anderen Realität“ arbeitet. Hat diese neue Realität auch weiße Wände? Gibt es noch Wandtexte? Soll jeder denselben Avatar verkörpern? Sollen wir Menschen oder Drachen sein? Und soll man dort, wo man unendlich viele Möglichkeiten hat, ausgerechnet die Vergangenheit wiederauferstehen lassen? Man erkennt recht schnell, dass sich die kunsthistorische

Abhängigkeit vom White Cube aufzulösen beginnt. Vielleicht liegt ja genau hier der Riss, durch den das Licht eindringt.

Obwohl wir wahrscheinlich keine neuen Utopien erschaffen können oder alte obsolet werden, wird die störende Kraft der VR mit Sicherheit zu neuen Möglichkeiten führen. So sagte der eher skeptische VR-Künstler Ian Cheng in einem Interview mit Gianni Jetzer (Spike No. 47) auf die Frage, ob



Christian Lemmerz, La Apparazione, 2017, Virtual Reality

E notions of the virtual and the “real” have resuscitated all-too-common suggestions that somehow “Technology” might have the potential to eclipse or disrupt the role of the institution. Whilst the disintermediation of a centuries-old organisational form

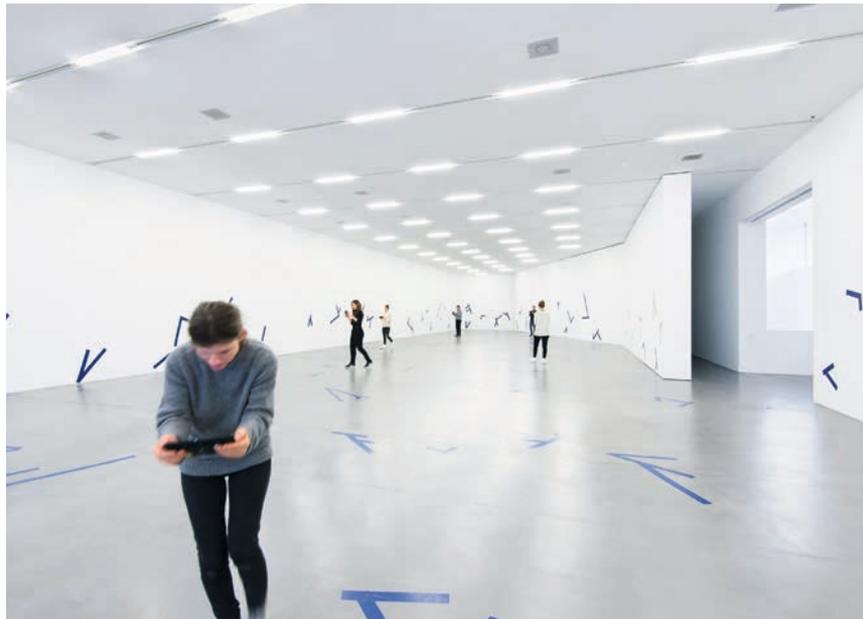
such as the museum seems unlikely, the cultivation of VR experiences does raise some interesting dilemmas. In a recent exhibition at Somerset House in London titled “Thresholds”, the artist Mat Collishaw restaged the earliest known photography exhibi-

tion (from 1839) in VR, offering an opportunity to enter “a fully immersive portal to the past; walk freely throughout a digitally reconstructed room, and touch the bespoke vitrines, fixtures and mouldings; even the heat from a coal fire will be recreated.” Ig-



D VR unseren Körper obsolet machen wird: „Mit der Zeit wird VR uns erlauben, die virtuelle Realität besser zu verstehen, der wir mit unseren biologischen Sinnen und der Verarbeitung von Sinnesdaten ohnehin schon unterworfen sind. Sie wird einen schnelleren, direkteren und intelligenteren Weg bieten, den ganzen Problemen zu begegnen, die daraus entstehen, dass wir in einer wirklich schrägen Welt leben.“

Auf das Unbekannte zugehen, auf das Fremdartige um uns herum achten, ein Animismus, der uns untergründig immer begleitet hat, das Chthuluzän unserer Zeit. Die besten



Ian Cheng, Emissary Forks For You, 2016; Installationsansicht / Installation view "Forking at Perfection" Migros Museum für Gegenwartskunst, Zurich 2016

E noring for a moment the limited potential for excitement in this classic art-world one-liner, the work gestures to an increasingly prevalent crisis of context for the institution's role, if one were to address the medium, as Lanier asserts, as "another reality". Does this reality have white walls? Wall texts? Should everyone embody the same avatar? Should we be dragons or humans? In a place in which one can render infinite possibilities, should we seek to rehearse the past? Quite quickly one sees that the art-historical reliance on the life-script of the white cube begins to dissolve. Perhaps here is our sweet spot, *the crack that lets the light in*.

Though we are unlikely to produce new utopias or make existing forms obsolete, it's clear that virtual reality's natural distortion field offers up an opportunity. As Ian Cheng – an artist engaged with but hesitant about the use of such mediums – told Gianni Jetzer in an interview (Spike No. 47), answer to a question about whether

VR would make the body obsolete: "Over time, VR will allow us to more fully understand the virtual reality our biological senses and sensory processing already submit us to. It will offer a quicker, faster and more agile way to manipulate all the problems that come from living in such an objectively weird world."

The embrace of the unfamiliar, a drawing of attention to the strangeness that surrounds us, an animist intent that has always been with us but all too opaque, the chthulucene of our time. Artistic interrogation of VR at its current best pushes us into these zones of discomfort, whilst we are a long way from inventing the instruments necessary for teasing out these possibilities. Its introduction opens a space of knowledge that signals a dramatic turn away from the ideologically motivated "solutionist" technology typically born from the engineering minds of Silicon Valley. It presents an opportunity that should be neither underestimated nor neglected, but ex-

künstlerischen Untersuchungen der virtuellen Realität zwingen uns, diese unbehaglichen Zonen zu betreten, auch wenn wir noch weit von der Technik entfernt sind, die uns alle Möglichkeiten ausschöpfen lässt. Die virtuelle Realität öffnet einen Raum für neues Wissen, was eine dramatische Abkehr von den ideologisch motivierten „Lösungen“ sein könnte, die die Ingenieure des Silicon Valleys meistens im Auge haben. Sie bietet Möglichkeiten, die man weder unterschätzen noch vorüberziehen, sondern auf die man sich schrankenlos und unbekümmert einlassen sollte: Körpertherapien, psychedelische Drogen, Trauma-Release-Übungen, Magie, Symposie, die Neuordnung unserer Sinne – all das brauchen wir, um den Raum der virtuellen Realität zu erweitern. Um der Totalität zu entfliehen und unseren selbstmörderischen Anthropozentrismus zuversichtlich überwinden zu können, müssen wir mit Werner Heisenberg verstehen: „Das Universum ist nicht nur fremdartiger, als wir denken, es ist auch fremdartiger als wir denken können“.

Ben Vickers ist Kurator für Digitales an der Serpentine Gallery und Initiator des Open-Source-Ordens unMonastery.

explored with reckless abandon in an orgy of combined forms: somatic therapies, psychedelics, trauma release exercises, magic, symposies and a realignment of the senses are all allies required to expand the scope of VR. So, to ensure that we are capable of escaping from the existing totality, and confidently rejecting suicidal anthropocentrism, we must move to an understanding that – in Werner Heisenberg's words – "Not only is the universe stranger than we think, it is stranger than we *can* think."

Ben Vickers is Curator of Digital at the Serpentine Galleries and an initiator of the open-source monastic order unMonastery.