



„Wir sind Zeitzeugen einer Entwicklung aus einer Fiktion in die Realität.“

ROBIN KLENGEL

„Wenn ich wandern gehe und einen wunderschönen Sonnenuntergang sehe, denke ich mir: Ja, fast so schön wie im Computerspiel.“

Viele Preise zeichnen die Arbeit von Robin Klengel und seinen Kolleg:innen bei Total Refusal aus, wie der 2018 verliehene für den besten österreichischen Kurzfilm beim Vienna International Shorts Filmfestival. Das Kollektiv wächst stetig weiter, an neuen Ideen und Projekten fehlt es nicht. Der Kulturanthropologe spricht über die Herausforderungen und Möglichkeiten der Kunst im Zeitalter der technischen Partizipierbarkeit.

Wie sind Sie auf die Idee gekommen, die Welt von Videospielen künstlerisch neu zu interpretieren?

Es hat eigentlich mit einer konkreten künstlerischen Arbeit begonnen, die ich gemeinsam mit Leonhard Müllner 2017 gemacht habe. Wir sind beide große Architekturfans. Die Idee kam uns gemeinsam während des Spielens (Anmerkung: Gaming), da die Spielhandlung sehr langweilig und repetitiv war. Die Entwickler haben für dieses Spiel Midtown Manhattan

fast eins zu eins nachgebaut. Irgendwann hatten wir mehr Spaß am Betrachten des Bühnenbilds als am Spiel an sich. Da kam die Idee, wir könnten auch eine Stadtführung in diesem Rahmen geben. Je mehr wir darüber nachgedacht haben, desto schlüssiger wurde unser Vorhaben. Uns hat schon zuvor die Umnutzung von Spielen und Spielräumen interessiert. Wir fanden es auch ein wenig absurd, dass es so wenig künstlerische Arbeiten gab, die sich mit zeitgenössischer Technologie und mit der Wirklichkeit in unserem Zeitalter auseinandersetzen. Dass dieses Medium bei Künstler:innen so wenig Thema war und so wenig genutzt wurde. Das alles hat uns dazu gebracht, dass wir dieses Projekt realisiert haben.

Welche Erfahrungen haben Sie bei der Verwebung von analogen und digitalen Räumen bereits gemacht?

Unsere Wirklichkeit ist ja sehr digital durchdrungen. Es ist ein ständiges Neben- und Ineinander von analog und di-

gital. Natürlich ist es dann auch sinnvoll, dass die Kunst die Augen davor nicht verschließt und dabei mitgeht oder sich zumindest damit beschäftigt. Eine Arbeit von uns hat dieses Durchflechten selbst zum Thema, bei der wir Sonnenuntergänge und Sonnenaufgänge in Computerspielen aufnahmen und diese dann übertragen haben. Die Fernseher steckten in der Erde. Die digitale Sonne ging also im realen Boden unter. Währenddessen hörte man Spieler:innen aus sogenannter Lets-Play-Footage, wie sie sich an der digitalen Natur ergötzen. Diese Lautmalereien, die man aus der echten Welt kennt, wurden darübergelegt. Dabei ging es um die Absurdität des Naturgenusses und wie wir ihn erleben. Kunstwerke, die es schaffen, auf die Normalität der Durchdringung hinzuweisen oder sich darüber lustig machen, genieße ich sehr, weil sie einen gewissen AHA-Effekt haben und uns an uns selbst erinnern. Wenn ich in meiner persönlichen Lebenswahrnehmung wandern gehe und einen wunderschönen Sonnen-

untergang sehe, denke ich mir: Ja, fast so schön wie im Computerspiel. Kommt nah ran, ist aber natürlich nie so schön wie im Spiel. Und diese Weltwahrnehmung prägt uns die ganze Zeit. Selbst wenn wir nicht vorm Computer sitzen, haben wir diese Erfahrungen in unseren Köpfen und messen die Welt am Hyperrealismus der digitalen Welt.

Muss man dann nicht aufpassen, dass man die reale Welt nicht mehr zu schätzen weiß?

Wenn man den ganzen Tag impressionistische Landschaftsmalereien betrachten würde, würde man über die Realität auch sagen, es ist fast so schön wie bei Monet. Computerspiele sind stark von der

en nicht so sehr an der Oberfläche bleibt. Was oft zu sehen ist, dass es künstlerische Arbeiten gibt, die ausprobieren, was technisch möglich ist. Es bleibt dann aber beim Ausprobieren. Inhaltlich ist es nicht sehr spannend, subversive Arbeiten wären toll. Das ist das Problem bei den meisten VR-Kunstprojekten. Sie erschöpfen sich in erster Linie darin, dass man das erste Mal im Leben so ein Device aufsetzt und aufgrund der Erfahrung staunt und nicht aufgrund der Kunst. Es sollte mehr Anspruch darauf geben, dass man mit dem Medium arbeitet. Es ist oft sehr ungenügend, was die Kunst beiträgt. Sie macht oft technische Fingerübungen, aber keine tiefer gehenden Arbeiten.

wie möglich darauf verbringen und Geld ausgeben. Ich bin der Meinung, dass wir diese wichtigen, zentralen Schnittstellen, mit denen wir uns vernetzen, vergesellschaftet werden müssen. Es ist irrsinnig, dass die wichtigsten Kommunikationsmittel unserer Zeit in privater Hand sind. Das wäre mein Wunsch, dass man sich diese Räume als Gesellschaft holt oder umbaut. Das ist halt schwierig, da diese Tools nicht als demokratische, empowernde Tools geschaffen wurden, sondern als kommerzielle Werkzeuge. ■

Robin Klengel ist Vorstandsmitglied des Forum Stadtparks in Graz und Teil des Kollektivs Total Refusal. Der Kulturanthropologe erzählt von seinen Erfahrungen mit der Verwebung der analogen und digitalen Welt.



„Reale Projekte ins Digitale zu übertragen ist eine Sache, die den Output in den seltensten Fällen besser macht.“

Romantik geprägt und so gemacht, dass sie uns möglichst zum Staunen bringen. Natürlich stimmt es, dass es manchmal bedenklich ist. Nicht nur weil man diese Landschaften sieht, dazu noch der digitale Konsum, durch den wir ständig unterhalten werden. Und unsere sinkende Aufmerksamkeitsspanne. Wenn es ruhig ist und keine Medienbespielung stattfindet und man das Gefühl hat, es fehlt etwas. Die Frage ist, wie man das kuriert, aber was ist die Alternative des Umgangs? Sicher nicht der Eskapismus, also dass man sich zurückzieht. Die Realität besteht nicht mehr nur aus der analogen Welt. Die reale Welt besteht aus verschiedenen digitalen und realen Anteilen, die verflochten sind. Das kann man kritisieren, aber das ist die Welt in der wir leben. Als Künstler finde ich das interessant und beobachte das.

Welche künstlerischen Chancen sehen Sie generell im Verweben von analogen und digitalen Räumen?

Ich würde mir wünschen, dass die künstlerische Beschäftigung mit digitalen Medi-

Welche Herausforderungen sehen Sie bei hybriden künstlerischen Arbeiten?

In der Coronakrise mussten wir Künstler:innen realisieren, dass man zwar Expertise beim Bespielen von realen Räumen hatte, aber wenig beim Bespielen von digitalen Räumen. Reale Projekte ins Digitale zu übertragen ist eine Sache, die den Output in den seltensten Fällen besser macht. Meistens ist es eine komische Krücke, die niemanden wirklich glücklich macht. Das ist eine eigene Wissenschaft. Da muss man sich vertiefen und sich Fähigkeiten aneignen, die man zuvor nicht hatte.

Welche Entwicklungen erwarten Sie im Bereich Kunst zwischen digital und analog?

Es gibt Räume und Möglichkeiten für Kunst und Kultur im analogen Raum. Das sind zumeist öffentlich verwaltete Räume, mit öffentlichen Geldern finanziert. Man zahlt kaum Eintritt. Das sind alles Erregenschaften und so eine Infrastruktur haben wir im Digitalen nicht. Was ich an der Art und Weise, wie digitale Wirklichkeiten gebaut sind, problematisch finde, ist, dass dies Räume sind, die so tun als wären sie öffentlich. In Wirklichkeit verfolgen sie aber private Interessen. Das sind alles kommerzielle Produkte. Die Apps wollen uns nicht nur möglichst gut vernetzen, sondern wollen, dass wir so viel Zeit