Kunst, Technologie und Interaktion:

Ein Interview mit Maria Korporal

Maria Korporal wurde 1962 in Sliedrecht, den Niederlanden, geboren. Korporals künstlerisches Schaffen umfasst Videokunst, interaktive Projekte und Installationen. Ihre multimediale Arbeit verwendet eine Vielzahl von Techniken. Der erzählerische Aspekt, sowohl persönlich als auch gesellschaftlich, spielt eine wichtige Rolle in ihrer Arbeit und führt zusammen mit der Direktheit der Bilder und Klänge zu einer starken Beteiligung des Betrachters. Besonders ihre interaktiven Installationen laden die Betrachtenden zur Teilnahme ein. In ihrer Arbeit spielt sie mit Virtualität und Realität, mit erfahrenen und künstlich erzeugten Erfahrungen. Die meisten ihrer Projekte beschäftigen sich mit sozialen und Umweltthemen.

Ein Projekt von Korporal ist „Qorporal Qodes“, das auf dem Konzept von animierten Kohlezeichnungen und QR-Codes basiert. Die gedruckten QR-Codes verändern sich kontinuierlich und offenbaren verschiedene Bilder und Codes. Die damit verbundenen Animationen können sowohl in Form von Daumenkinos ohne Stromversorgung als auch als 360° VR-Video betrachtet werden.

Das Projekt „Qat Qube - Is Schrödinger's Cat Dead or Alive?“ ist eine Weiterentwicklung von Korporals vorherigem Projekt „Qorporal Qodes“. Es handelt sich um eine Installation, die Augmented Reality nutzt. Im Zentrum der Installation schwebt ein Würfel. Jede Seite des Würfels ist mit einem QR-Code bedruckt, der mit einem Smartphone gescannt werden kann. Dadurch werden animierte Kohlezeichnungen sichtbar, die den Würfel zum Leben erwecken. Beim Erkunden des Inneren des Würfels gelangen die Betrachtenden in eine Welt der Überraschung und Unsicherheit, während Schrödingers Katze zwischen Leben und Tod hin und her schwankt.

Ylva Seidel: Du arbeitest mit vielen verschiedenen Medien, wie mit Animation, aber auch mit Kohle. Wie entscheidest du, welches Medium passend ist für welches Projekt?

Maria Korporal: Das entscheide ich sehr oft nicht im Voraus. Manchmal ja, aber es kann auch mal anders laufen. Mit „Qorporal Qodes“ hatte ich zum Beispiel nicht vor, auch noch

Virtual Reality zu machen. Aber das ist in jedem Kunstwerk, wenn man damit anfängt, eine Art Abenteuer. Ich weiß auch nicht genau, wie es laufen wird. Ursprünglich hatte ich nur die Idee, Daumenkinos zu machen. Das war die erste Idee und dann war es so, dass die Animation eigentlich ganz schön war. Ich dachte: Ja, das ist schade, das dann nur so zu lassen und deswegen habe ich dann die Virtual Reality. Ich habe eigentlich während der Arbeit die Idee von diesem eingeschlossenen Bunker bekommen.
Ich bin beeinflusst auch durch die Umstände. Ja, auch meine Umstände. Das war zuerst Lockdown. Das war dann schon vorbei. Dann auch durch den Krieg in der Ukraine. Das beschäftigt mich sehr vor allem, weil ich eigentlich seit Jahren sehr mit digitalen Techniken beschäftigt war. Was macht man mit digitalen Techniken, wenn es keinen Strom gibt? Wenn alles ein bisschen unsicher geworden ist oder wenn man sich in einem Bunker einschließen muss? Das hat sich auch während dieser Arbeit entwickelt. Meistens dauert so ein Projekt wie „Qorporal Qodes“ ein bisschen, bis es fertig ist und in dieser Periode entwickele ich natürlich auch wieder andere Ideen.

Y.S.: Ein Aspekt, der deine Projekte besonders spannend macht, ist die Interaktivität. Versuchst du alle Projekte interaktiv zu gestalten oder kommt das auf das Projekt an?

M.K.: Das kommt auf das Projekt an, ja also das sind nicht alle. Manchmal ist es auch so, dass ich es mit Absicht nicht interaktiv gestalten will. Das ist immer ein bisschen schwierig, besonders in einer Ausstellung. Menschen trauen sich meisten nicht so. Man muss immer dabei sein und den Menschen sagen: Ja, du kannst das auch anfassen und das kannst du machen. Wenn man das so lässt, gucken sie oft nur und gehen dann weiter, dann verstehen sie es nicht. Es ist also etwas schwierig. Aber auf der anderen Seite ist es auch ganz toll, wenn es klappt. Vor ein paar Jahren habe ich angefangen, mit Raspberry Pi und Arduino zu experimentieren. Damit kann man viele interaktive Sachen machen. Das ist jetzt dann nicht mehr so aktuell. Ich finde, wenn etwas interaktiv ist, beschäftigen sich die Leute auch selbst damit, dann erleben sie dieses Kunstwerk viel mehr, viel tiefer natürlich, statt dass sie so etwas von einer Distanz und mit Abstand anschauen.

Y.S.: Was ist für dich die Relevanz von interaktiver Kunst?

M.K.: Ich kann diese Frage stellen, wie bei „Qorporal Qodes“: Was kann man machen mit digitalen Codes, digitalen Zeichen, wenn man in so einem Raum eingeschlossen ist? Die

Frage kann man stellen, aber es wird viel stärker, wenn die Leute dann so eine Brille aufhaben und sich wirklich in so einem Raum befinden. Damit wird die Frage auch interessanter natürlich.

Y.S.: Gibt es ein bestimmtes Publikum, dem du deine Werke widmest oder mit dem du in einen Dialog treten möchtest?

M.K.: Ich möchte ein möglichst großes Publikum ansprechen. Und ich finde es auch schön, wenn junge Menschen daran interessiert sind. Ich habe auch schon an Schulen unterrichtet oder Präsentationen gehalten, auch für Kinder im Alter von zehn bis zwölf Jahren. Dass die auch so interessiert sind in meine Arbeit, das finde ich schön. Das möchte ich auch gerne. Es muss nicht diese Hürde geben eigentlich. Genauso möchte ich ältere Leute ansprechen.

Y.S.: Zu „Qorporal Qodes“: Wie bist du auf die Idee gekommen QR-Codes in deine Kunst mit einzubeziehen?

M.K.: Ja, das war eigentlich so. Ich hatte die ersten Ausstellungsbedingungen, das war alles noch nicht so klar. Ich wurde zu einer Ausstellung eingeladen und fragte dann nach den Details. Gibt es Strom? Es war ein bisschen unsicher und dann habe ich gesagt, dann kann ich vielleicht etwas mit QR-Codes machen, die dann gescannt werden können und dann haben sie gesagt: Ja, aber Internet, das ist auch ein bisschen schwierig. Dann wollte ich trotzdem etwas mit den QR-Codes tun und habe auch so ein bisschen gegoogelt und dann bin ich auch auf etwas anderes gekommen. Es gab in der Geschichte so etwas wie Q-Codes. Die werden im Rundfunk verwendet. So Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts. Q-Codes haben die das dann genannt und die Codes das sind bestimmte Abkürzungen und die stehen dann für zwei Buchstaben. Ja, das war eigentlich der Ursprung und dann dachte ich die Buchstaben, die kann ich dann in eine Website einbauen und von da mache ich dann einen QR-Code und der hat dann eigentlich diese Bedeutung. Diese QR-Codes habe ich dann ganz analog, in eine Animation verändert.

Y.S.: Warum war es dir wichtig, diese Interaktion zwischen den ausgedruckten QR-Codes und den Daumenkinobüchern umzusetzen, also eine Betrachtung ohne Strom zu ermöglichen? Ging es dir um Zugänglichkeit?

M.K.: Ja, genau. Wenn es also gar keinen Strom und kein Internet gibt, kann man die Daumenkinos trotzdem betrachten. Ja, die kann man immer sehen.

Y.S.: Verstehe. Gleichzeitig werden die QR-Codes als Animation in einen Raum projiziert. Woher kam diese Idee? In einem Interview hattest du erwähnt, dass deine größte Angst ist, in einen sehr kleinen Raum festzusitzen. Hängt das damit zusammen?

M.K.: Ja, das hängt zusammen. Ich bin ein bisschen klaustrophobisch. Die Idee entstand auch durch die Vorstellung einer Kriegssituation, in der es dunkel ist, es fallen Bomben, man ist eingeschlossen und man kann nicht rauskommen. Das ist wirklich eine schreckliche Vorstellung.

Y.S.: Ja. Die Kernfrage lautet auch: „Welche Bedeutung haben digitale Zeichen, wenn wir in einem Bunker ohne Strom und Internet eingeschlossen wären?“.

M.K.: Ja, genau was hat das noch für eine Bedeutung, wenn so viel über technologischen Fortschritt und digitale Entwicklung geredet wird. Das finde ich auch alles super interessant, aber auf der anderen Seite, gibt es diese riesigen Krisen, nicht nur der Krieg, sondern auch die Klimakrise, die unsere Zukunft sehr unsicher macht. Die Klimakrise, das ist eine andere Sache, die eine große Rolle in meiner Arbeit spielt. Da kann man auch viele Bedenken haben. Was wird dann? Was kommt dann am Ende aus diesem technischen Fortschritt?

Y.S.: Wie möchtest du also, dass die Betrachtenden darauf reagieren, oder welche Reflexion möchtest du damit anregen?

M.K.: Naja, ich möchte gerne, dass sie sich davon bewusstwerden. Leute sind sich nicht so bewusst davon. Das ist natürlich, weil die ganze Gesellschaft so ist. Die ganze kapitalistische Gesellschaft, da ist alles wieder besser und alles mehr wert, im materiellen Sinn. Junge Menschen sind sich viel bewusster davon, mit „Letzter Generation“ und so weiter, aber trotzdem im Allgemeinen sind sich Leute noch nicht so sehr bewusst, dass das nicht so weiter gehen kann. Das will und versuche ich auch in meiner Arbeit aufzuzeigen und das hoffe ich eigentlich, dass Leute sich davon bewusstwerden.

Y.S.: Was soll „Qorporal Qodes“ bezüglich der Abhängigkeit der Technologie und der Irritation über fehlende Energie, zum Ausdruck bringen? Geht es um die Angst vor dem Leben ohne Technologie oder geht es eher um einer Nostalgie nach einer technologie-losen Zeit?

M.K.: Ja, also Nostalgie nein. Das ist es nicht, denn es geht um etwas Neues. Ich bin aktives Mitglied des Projektraums "Group Global 3000", das ist die Galerie für nachhaltige Kunst in Berlin. Gerade gestern war die Finissage unserer Ausstellung „Das gute Leben“ und das war der zweite Teil von einer ersten Ausstellung, die „Transformation“ heißte. Also: Transformation zum guten Leben. Ich denke nicht, dass man irgendwo zurück gehen muss, sondern dass etwas anderes entstehen muss, etwas Neues also. Darum geht es. Diese Probleme, die es gibt und dessen Umgang mit Technologie.

Y.S.: Das klingt sehr interessant. Und wie schließt dein Werk „Qat Qube“ an „Qorporal Qodes“ an?

M.K.: Ja, genau gut, dass ist auch eine Art, in der es um Unsicherheit geht. Das ist die Schrödingers Katze. Schrödingers Katze, die also Tod sein kann oder lebendig. Es kann etwas ausgelöst worden sein, in diesem Raum, was diese Katze dann tötet oder eben nicht. Man kann sich selbst auch in diese Katze hineinversetzten und eigentlich ist das auch so etwas. So eine Situation im Leben denke ich.

Y.S.: Genau das war auch meine Frage. Wie bist du auf die Idee gekommen, Schrödingers Katze einzubeziehen?

M.K.: Ja, das hat ein bisschen etwas mit diesem T-Shirt zu tun. Ja, echt. Das habe ich geschenkt bekommen, so vor drei oder vor vier Jahren, noch vor der Pandemie. Ich fand das ganz toll diese Zeichnung und dann habe ich ein bisschen dazu recherchiert und fand das interessant. Und dann habe ich gedacht, ich muss mal etwas mit dieser Schrödingers Katze machen. Und ich liebe auch sehr Katzen und ich liebe es auch Katzen zu zeichnen. Die kommen immer wieder auch automatisch zurück in meine Zeichnungen. Deswegen habe ich mich dann für diese Katze entschieden.

Y.S.: Das ist mir bereits aufgefallen. Möchtest du noch etwas zur Verbindung zwischen Katzen und deiner Arbeit sagen?

M.K.: Ja, genau. Ich habe schon meiner ganzen Leben Katzen. Ja, die gehören so ein bisschen zu meinem Leben.

Y.S.: Verstehe. Meine nächste Frage bezieht sich darauf, warum du Augmented Reality in deine Arbeit einbeziehen wolltest.

M.K.: Augmented Reality. Nun ja, das ist einfach eine praktische Möglichkeit auch um es möglich zu machen irgendwo reinzuschauen und auch weil ich angefangen habe damit zu experimentieren und es mir Spaß macht, so wie mir Virtual Reality auch Spaß macht. Ich finde es eine Art von Bereicherung. Was ich auch interessant finde, ist gerade auch die ganze analoge Technik, so wie diese Kohle-Animationen. Mit Kohle zeichnen, das ist echt ganz klassisch, so wie ich dann arbeite und das dann zu kombinieren. Die ganz vorgeschriebenen Sachen, was man meistens sieht von Augmented Reality, ist alles ganz clean. Hundert Prozent digitales, das sind auch sehr schöne Sachen, aber ich finde es gerade eine Herausforderung eben analoge Sachen zu so einer digitalen Präsentation zu machen.

Y.S.: Planst du ein weiteres Projekt, das an „Qat Qube“ anknüpft und möglicherweise neue Technologien, wie künstliche Intelligenz, einbezieht?

M.K.: Das hast du einfach geraten. Genau. Das ist echt so. Ich habe immer Skizzenbücher, wo ich nur mit Bleistift drin arbeite. Und ich habe schon gebrainstormt, über ein nächstes Projekt, was im Titel auch etwas mit Qs haben muss und dann auch mit künstlicher Intelligenz etwas zu tun hat. Das ist dann wahrscheinlich auch ein zukünftiges Projekt.

Y.S.: Gibt es noch andere Themenbereiche, die du in Zukunft erforschen möchtest?

M.K.: Ja, ich habe schon eine Idee etwas mit Religion zu machen. Das ist persönlich aus meiner Kindheit. Ich hatte eine sehr calvinistische Kindheit und ich habe in der Vergangenheit auch schon einmal Sachen damit gemacht. Ich wollte das mal zusammenfügen und da dann einen längeren Film von machen. Das ist so eine Idee.

Und dann habe ich noch etwas anderes. Das habe ich dir schon gezeigt in meinem Atelier, das ist eine riesige Zeichnung zu machen, wo denn dann verschiedene Codes gescannt werden können. Das ist eigentlich meine erste Idee und die ist inspiriert von einem Gedicht von Erich Fried. Erich, der hat in den 60er und 70ern so viele Gedichte geschrieben. Der war schon ein Visionär, heutzutage kann man diese schon mit der Klimakrise verbinden. Ein bestimmtes Gedicht, das finde ich ganz schön, das heißt „Reich der Steine“ und da habe ich vor zwei Jahren schon ein Animationsfilm zu gemacht, aber das gibt so ein bisschen Copyright-Probleme, denn der ist schon Tod, aber noch nicht so lange und das kann man so nicht verwenden. Das ist alles ganz kompliziert. Aber trotzdem, ich kann mich doch inspirieren lassen von den Worten und das ist eigentlich so meine Idee, dann auch mit Steinen zu arbeiten, was ich auch mache. Ich bin jetzt auch beschäftigt mit 3D-Animation. Das Ei („The Mind’s Egg“) ist schon 3D-Animation und ich will ein bisschen weitergehen. Steine, die auch richtig 3D-Animation sind und die müssen dann auch mit QR-Codes oder mit AR-Codes aufgerufen werden können und dann so eine Art von Menschheitsgeschichte erstellen eigentlich. Das ist auch eine andere Idee, die ich habe.

Y.S.: Das klingt auch sehr spannend!