

TEXTE ZUR KUNST

September 2018 28. Jahrgang Heft 111
€16,50 (D) / \$ 25,-

AMERIKA

ARIA DEAN

TRAUMA AND VIRTUALITY



Jordan Wolfson, „Real Violence“, 2017, Installationsansicht / installation view

Images of violence in the U.S. are both ubiquitous and highly disturbing, but there is a politics of spectatorship that accompanies any experience of these barbaric scenes. How do we decide, then, what part we play in viewing and reviewing these images over and over again? How do we differentiate between watching and participating?

Artist and writer Aria Dean investigates the ways in which two recent works by American artists address the complex nature of viewership and experience in light of the widely-circulated images of brutality against black bodies in particular. Are artworks still capable of presenting critical modes of engagement today, which may yet help us reflect on not just the what but the how of witnessing?

“The real is not a kernel, conveniently rock hard and discernible through the veil of fiction. It is instead the very structure, the warp and weft of the veil.”

Susan Willis¹

Although we – in our Western, networked societies – have made decent strides in disabusing ourselves of the perception that the “digital” and the “physical” are separate and distinct spheres, significantly less has been adequately articulated about the nature of the real within the mucky, mixed-up world we now inhabit. This is to say that, while we now know with a great deal of certainty is that the internet is real, we seem only increasingly uncertain of how that real feels and

Bilder von Gewalt in den USA sind allgegenwärtig und höchst beunruhigend, aber es gibt auch eine Politik der Zuschauerschaft, die jede Erfahrung dieser barbarischen Szenen begleitet. Wie entscheiden wir, welche Rolle wir dabei spielen wollen, wenn wir diese Bilder immer und immer wieder ansehen? Wie lässt sich zwischen Beobachten und Mitmachen unterscheiden?

Die Künstlerin und Schriftstellerin Aria Dean untersucht die Art und Weise, wie zwei aktuelle Arbeiten amerikanischer Künstler sich mit der komplexen Natur von Zuschauerschaft und Erfahrung im Lichte der weit verbreiteten Bilder von Brutalität insbesondere gegen Schwarze Körper auseinandersetzen. Sind Kunstwerke heute noch in der Lage, kritische Formen der Auseinandersetzung darzustellen, die uns helfen können, nicht nur über das Was, sondern auch über das Wie der Zeugenschaft nachzudenken?

„Das Reale ist kein Kern, kein passenderweise felsenfestes Inneres, das man hinter dem Schleier der Fiktion ausmachen kann. Es ist vielmehr die Struktur dieses Schleiers selbst: Kette und Schuss seines Gewebes.“

Susan Willis¹

Auch wenn wir – in unseren westlichen, vernetzten Gesellschaften – uns schon ein wenig aus dem Irrtum befreit haben, dass das „Digitale“ und das „Physische“ getrennte und unterscheidbare Sphären sind, so ist doch über die Natur des Realen auffällig weniger angemessen artikuliert worden: das Reale inmitten der schmutzigen, durchmischten Welt, in der wir leben. Das heißt, dass wir zwar mit einem hohen Grad an Sicherheit wissen, dass das Internet real ist, wir uns aber zunehmend unsicher darüber sind, wie sich diese Realität anfühlt und wie sie mit uns verfährt. Um die oben zitierte Formulierung von Susan Willis zum Ausgangspunkt zu nehmen: Die Zusammensetzung des Schleiers zwischen Realität und Fiktion scheint sich im Laufe der Zeit

zu verändern. Was sind konkret Kette und Schuss in diesem „Schleier“? Was ist seine Textur? Wie fühlt sich Realität heute an?

Wenn wir in das glücklose Geschäft hineinstolpern, eine Definition des Realen zu versuchen oder der Realität Gestalt zu verleihen, vor allem nach oder seit dem Internet, dann wird oft als Gegenpol das Konzept des „Virtuellen“ bemüht. So ist das seit den späten 1990ern, und so wurde es durch die Plots von Science-Fiction-Romanen und Filmen verbreitet. Neuerdings hat auch noch die zeitgenössische Kunst mit ihrer eigenen, holprigen Liebesaffäre mit dem Virtuellen dazu beigetragen. Die zeitgenössische Kunst nimmt es in zweifacher Weise mit dem Virtuellen auf: durch die direkte Verwendung von Technologien der Virtual Reality (VR) und durch die Implementierung von Rhetoriken der Virtualität, die es erlauben, Werke zu beschreiben, die sich mit der wahrgenommenen Trennung zwischen diesen beiden entfremdeten Geschwistern – dem Realen und dem Virtuellen – herumschlagen.

Für eine Geschichte dieser Vernarrtheit müsste man viel weiter ausholen, als es hier der Platz und meine Expertise erlauben. Ich interessiere mich daher vorläufig einmal einfach für zwei Kunstwerke, beides Bewegtbilder: „Real Violence“ (2017) von Jordan Wolfson und „Mechanics of Empathy“ (2017) von Arthur Jafa. Beide holen diese Frage des Virtuellen an den Tag, mit vergleichbaren Zielen. Auf dem Weg nach unten ziehen sie höchst gegenwärtige Themen in ihren Orbit: Gewalt, Trauma, Zuschauerschaft und Ethiken der Zeugenschaft in einem sehr spezifisch amerikanischen Kontext.

Brian Massumi hat versucht, die Gegenwart des Virtuellen im populären Diskurs zu historisieren und zu definieren. Obwohl es populär ist,

how it operates on us. Following Susan Willis's formulation quoted above: The composition of reality/fiction's veil seems to shift over time. What is the warp and the weft of the "veil"? What is its texture? What does reality feel like now?

When we stumble into the unfortunate business of trying to define the real or give shape to reality – especially after or with the internet – the concept of the "virtual" is often called up as its inverse. This has been the case since at least the 1990s and has largely been promulgated through the plots of science fiction books and movies – and more recently, also through contemporary art and its own struggling love affair with the virtual. Contemporary art shoots its shot with the virtual both through the direct use of virtual reality (VR) technologies and through the implementation of rhetorics of virtuality to describe work that grapples with the perceived divide between these estranged siblings – the real and the virtual.

To write a history of this infatuation would be a far greater project than I have the space or expertise to tackle here. For now, I'm interested in just two moving image artworks – Jordan Wolfson's "Real Violence" (2017) and Arthur Jafa's "Mechanics of Empathy" (2017) – that both draw out this question of the virtual, to potentially similar ends. On the way down, both suck into their orbit timely questions around violence, trauma, spectatorship, and the ethics of witnessing in a specifically American context.

Endeavoring to historicize and define the virtual's presence in popular discourse, Brian Massumi writes that despite its popular use, "the virtual must [...] be understood as a dimension of reality, not its illusionary opponent or artificial overcoming."² Massumi's clarification is a covertly complex one, but the gist of it is that the virtual is

not oppositional to the real. Rather, if anything, it opposes "the actual."

Massumi: "... the question of the virtual, connected in this way to the question of perception, encourages a reconsideration of the place of abstraction in our lives. It forbids placing the abstract in simple opposition to the concreteness of experience, or plotting it mechanically into an alternative between the artificial and the real – as if the artificial did not have its own mode of reality. The issue becomes, not an epochal struggle between the artificial and the real, but more positively the formative relation between the virtual and what actually appears. The issue becomes the relation of the virtual to the actual, as it pertains to perception."³

Recontextualizing the "virtual" in contemporary art as Massumi's virtuality, and not solely the pop virtuality of science fiction, allows us to consider how certain artworks take as their subject "the formative relation between the virtual and what actually appears" and, in turn, make crucial commentaries on the mouthfeel of the reality that we experience – or if we'd like to get fancy: commentaries on the phenomenology of digitally networked reality. The two works under consideration here, "Real Violence" and "Mechanics of Empathy," I'd like to argue, do this work.

In many ways, "Real Violence" and "Mechanics of Empathy" could not be more different. For one, "Real Violence" – so far only exhibited once publicly in the US, in the 2017 Whitney Biennial – is a virtual reality experience fed to audiences through Oculus Rift headsets. Once "in" the headset, the viewer lands, after a nauseating rotation through the sky, on a New York City street.

vom Virtuellen zu sprechen, „muss es als eine Dimension der Realität verstanden werden, nicht als deren illusionäres Gegenüber und kunstvolle Überwindung“². Massumis Klärung ist weniger simpel, als sie zuerst erscheinen mag; sie läuft aber darauf hinaus, dass das Virtuelle keinen Gegensatz zum Realen darstellt. Wenn schon, dann wäre das „Aktuelle“ als ein solches Gegenüber zu sehen.

Massumi schreibt: „Die Frage des Virtuellen, die auf diese Weise mit der Idee der Wahrnehmung zusammenhängt, ermutigt uns dazu, den Ort der Abstraktion in unserem Leben neu zu bedenken. Sie verunmöglicht eine einfache Entgegensetzung des Abstrakten und der Konkretheit der Erfahrung. Auch eine mechanische Alternative zwischen dem Künstlichen und dem Realen lässt sich nicht fabrizieren – als hätte das Artifizielle nicht seine eigene Realitätsweise. Die Angelegenheit wird nicht zu einer epochalen Auseinandersetzung zwischen dem Künstlichen und dem Realen, sondern positiver gesprochen zur formativen Beziehung zwischen dem Virtuellen und dem, was tatsächlich erscheint. Es geht um die Beziehung des Tatsächlichen zum Virtuellen, insofern sie die Wahrnehmung betrifft.“³

Wenn man das „Virtuelle“ in der heutigen Kunst als Massumis Virtuelles rekontextualisiert, wenn man also über die Popvirtualität der Science-Fiction hinausgeht, dann rückt in den Blick, wie bestimmte Kunstwerke „die formative Beziehung zwischen dem Virtuellen und dem, was tatsächlich erscheint“, zu ihrem Gegenstand machen. Damit geben sie umgekehrt auch gewichtige Kommentare zu dem spontanen Gefühl, das wir von der Realität haben, wie wir sie erfahren. Um es ein wenig gestelzt auszudrücken: Kommentare zur Phänomenologie der

digital vernetzten Realität. Die zwei Arbeiten, um die es hier geht, „Real Violence“ und „Mechanics of Empathy“, leisten dies, wie ich im Folgenden zeigen möchte.

In vielerlei Hinsicht könnten „Real Violence“ und „Mechanics of Empathy“ nicht unterschiedlicher sein. Zum einen ist die Arbeit „Real Violence“ – die bisher nur einmal in einem Ausstellungszusammenhang in Amerika zu sehen war, bei der Whitney Biennial 2017 – eine Virtual-Reality-Erfahrung, die das Publikum mithilfe von Oculus-Rift-Headsets macht. Sobald man sich die Apparatur aufgesetzt hat, landet man auf einer Straße von New York. Davor rotiert man aber noch durch die Lüfte, wovon einem ganz schön schwindlig werden kann. Der Künstler Jordan Wolfson steht im Zentrum des Blickfelds, vor ihm kniet ein Mann mit rotem Kopf. Man denkt unwillkürlich an IS-Bilder. In einiger Entfernung sind weitere Menschen zu sehen. Im Hintergrund ist ein Chanukka-Segen zu hören, während Wolfson den Mann zu schlagen beginnt. Das Gebet endet, und wir hören nur noch den diegetischen Lärm, während das Schlagen weitergeht. An einem bestimmten Punkt setzen auch diese Geräusche aus, und wir sehen nur noch die Schläge. An einem weiteren Punkt dreht sich die Kameraperspektive, und wir sehen alles auf den Kopf gestellt. An einem nächsten Punkt, vielleicht gerade in dem Moment, in dem man sich darauf eingestellt hat, dass das noch eine Weile so weitergehen wird, wird alles schwarz, und wir kehren in das helle Licht des Ausstellungsraums zurück. „Mechanics of Empathy“ hingegen ist ein Film. Auf den ersten Blick besteht eine große Ähnlichkeit mit „Love is the Message, the Message is Death“, einem weithin bekannten Werk von Jafa. In beiden Fällen werden Clips von Schwarzen



Jordan Wolfson, „Real Violence“, 2017, Produktionsstil

Menschen aufgereiht. In „Mechanics of Empathy“ ist das Footage allerdings spezifischer. Es geht um Polizeibrutalität gegen Schwarze, um Waffengewalt; die Clips stammen aus einem stärker eingegrenzten Bereich von Quellen. Dazu kommt, anders als in „Love is the Message“, auch Material von Jafa selbst – vor allem Großaufnahmen einer jungen Schwarzen Frau, die in Tränen ausbricht.

Obwohl in den Werken von Wolfson und Jafa sehr unterschiedliche Themen behandelt werden – vereinfacht gesagt: weiße Männer gegen Schwarze –, haben beide jedoch eine ausdrückliche Fixierung auf Gewalt gemeinsam. „Real Violence“ von Wolfson ist zu einem gewissen Grad eine reine Performance von Gewalt: Er knüpelt mit einem Baseballschläger auf einen Mann ein (de facto ist es eine animatronische, computerbearbeitete Figur). Jafa hingegen unterzieht sich der unangenehmen Arbeit, das Internet nach Dokumentationen von Gewalt gegen Schwarze zu durchforsten. Beide Künstler nehmen das notwendigerweise abstrakte Konzept Gewalt und machen es nicht nur zum Gegenstand ihrer Untersuchung, sondern auch zu ihrem Material – sie unterbrechen die Zirkulation und bringen es mit den Themen in Verbindung, die ihnen wichtig sind; letztendlich konstatieren sie Gewalt als eine Grundbedingung für ihr Thema. Für Jafa sind Gewalt und Horror ein unmittelbar verknüpfter Teil Schwarzen Lebens⁴, und für Wolfson ist Gewalt allgegenwärtig – wobei man den Eindruck bekommen könnte, dass sie in seiner Sichtweise ziemlich unterschiedslos zirkuliert, auch wenn sie sich in der Einwirkung auf unterschiedliche Körper mit unterschiedlichen Härtegraden konkretisiert.

Gewalt ist also sowohl für das Konzept als auch für das abgebildete Geschehen in beiden

Arbeiten zentral. Für einen Vergleich zwischen Wolfson und Jafa ist das jedoch der geringste Grund. Wichtiger ist, wie beide Gewalt verwenden, um die Erfahrung der Beobachtung von Gewalt herauszuarbeiten. Beide nutzen dabei Taktiken, in denen sie sich gegenseitig ergänzen, und werden dabei zu Landsleuten, die in einem Versuch übereinkommen, die Phänomenologie einer spektakelhaften Social-Media-Gesellschaft und die Virtualität von Trauma in einem vernetzten Internetzeitalter zu kommentieren. Die Virtualität von Trauma, um noch einmal Massumi zu folgen, verwendet das Virtuelle, um das zu beschreiben, was dem „Tatsächlichen“ gegenübersteht, oder, wie Massumi es auch fasst, dem, was nicht „sinnlich“ ist. Das ist eine hilfreiche Ergänzung: Wenn das Tatsächliche den Bereich des Sinnlichen definiert, dann beschreibt das Virtuelle die Dinge, die auch in der Realität bestehen, aber nicht sinnlich sind. Das ist für mich eine der besten Definitionen des Internets – ein Bereich, in dem nicht sinnliche Interaktionen, Konflikte und Intimitäten beobachtbaren Kontakt mit unserem Fleisch ergeben und sich dabei für uns sehr real anfühlen.

Und in diesem Bereich ist Trauma derzeit angesagt. Oder anders: Trauma ist ein primärer Affekt, der die Beziehung von Menschen zum Internet in unserer heutigen Kultur bestimmt. Zum einen gibt es eine Menge Content über Trauma (man denke an die boomenden Publikationsmärkte für alles, was mit #MeToo zusammenhängt, und in einem längeren Zusammenhang mit #BlackLivesMatter). Trauma dient auch als Lackmüstest: Communities formieren sich online um bestimmte geteilte Traumata-Identitätskonstellationen. Vor allem aber ist Trauma heute angesagt, weil sich die Aufmerksamkeit



Arthur Jafa, „Mechanics of Empathy“, 2016, Filmstill

The artist Jordan Wolfson stands center screen, with a red-headed man kneeling, ISIS-style, in front of him. There are a few people milling about in the distance. A Hanukkah blessing plays in the background as Wolfson starts beating the man. The prayer stops, and we're left with diegetic noise as the beating continues. At some point the noise stops, too, and we're just watching the beating. At some point, the camera perspective flips and we're watching upside down. At some point, maybe just as you've braced yourself for this to go on for a while, everything goes black and we return to the bright light of the gallery. "Mechanics of Empathy," on the other hand, is a film. At first, it seems very similar to Jafa's well-known "Love Is the Message, the Message Is Death," in that it also strings together found clips of black people. However, here the footage is more specific, focused on police brutality against black people and gun violence, and is taken from a more limited range of sources. Addition-

ally, unlike "Love Is the Message," "Mechanics of Empathy" incorporates Jafa's own original footage as well – particularly close-ups of a young black woman's face, with tears welling in her eyes.

Though very different kinds of subjects inhabit their works – quite simply: white men vs black people – Wolfson and Jafa share an express fixation on violence. Wolfson's "Real Violence" is in part sheer performance of violence as he bludgeons another man (in actuality, an animatronic figure, masked by CGI) with a baseball bat. Jafa, on the other hand, does the unpleasant work of scraping the internet for documentation of anti-black violence. Both artists take the necessarily abstract concept of violence and not only make it their subject of inquiry, but their material as well – pausing its circulation and attaching it to their preferred subjects – or really, positing it as endemic to their subjects' existence. Jafa considers violence and horror as inextricable from black life,⁴ and Wolfson argues that violence is

zunehmend auf die Frage richtet, wie Trauma sich zu der Phänomenologie des Internets verhält. Was bedeutet es, traumatisiert zu sein? Was bedeutet es, Gewalt zu erfahren? Und all das im Bereich des Virtuellen – des nicht Sinnlichen.

So etwa wurde es in den frühen 2010er Jahren, nachdem #BlackLivesMatter zu einem weithin verbreiteten Hashtag wurde, immer wichtiger, Videos von Vorfällen mit Polizeigewalt gegen Schwarze in Umlauf zu bringen. Auf diese Weise sollte gezeigt werden, dass die Beamten tatsächlich rassistisch handelten. Allerdings schlug der öffentliche Diskurs ziemlich rasch um: Die Idee, dass solche Inhalte irgendetwas in Richtung „Gerechtigkeit“ bewirken könnten, geriet in Misskredit. Solche Bilder, meinten nicht wenige, dienten nicht so sehr als Beweismittel in rechtlichen Zusammenhängen, als sie für eine Spektakelmache Schwarzer Todesfälle in einem Land sorgten, das nach diesen Inhalten gieret.

Dieses Argument hat sich selbst inzwischen noch einmal leicht verändert. Dabei wurde die frühere Nützlichkeitsunterstellung mit einem „Triggerwarnungsdiskurs“ verbunden, demzufolge man solche Inhalte nicht teilen – in manchen Fällen: nicht einmal erstellen – sollte, weil Öffentlichkeiten dadurch (re-)traumatisiert werden könnten. Es war diese Position, die nicht zuletzt die jüngste Diskussion um das Musikvideo „This is America“ von Childish Gambino charakterisierte, in dem man den Musiker und Schauspieler sieht, wie er mit einem Maschinengewehr einen Schwarzen Kirchenchor massakriert. Viele fühlten sich dadurch an das Massaker an neun Schwarzen Kirchgängern in Charleston 2015 erinnert. Das Video riss diese Wunde wieder auf. Doreen St. Félix schrieb im *New Yorker*, dass das Video schnell als „machtvolles Statement gegen Waffengewalt,

als machtvolles Porträt eines Schwarzen amerikanischen Existenzialismus und als wirkmächtige Anklage gegen eine Kultur (gesehen wurde), die Videos von sterbenden Schwarzen Kindern mit der gleichen Leichtigkeit zirkulieren lässt, mit der Videos von Schwarzen Kindern beim Tanzen auf Parkplätzen herumgehen“. Gleichzeitig gab es eine Menge Schwarzer, „die das Video hassten. Glover zwingt uns dazu, öffentliche Traumata wieder zu erleben, und gibt uns kaum eine Sekunde zum Atmen, bevor er uns zum Tanzen zwingt.“⁵ Eine Menge Kritik an diesem Video lief auf den Punkt hinaus: Es sei das erzwungene Wiedererleben eines Traumas.

Auch Wolfson und Jafa konfrontieren die Betrachter*innen recht ungeschützt mit Gewalt. Aber im Gegensatz zu „This is America“, wo es um blinde Provokation geht (sensationalisierte Aufbereitung von Ideen und Bildern, die aus abgegrenzteren künstlerischen Zusammenhängen herausgehoben werden; das ist genau das, was Musikvideos gut können), richten Wolfson und Jafa Angriffe auf die Verfertigungen virtuellen Traumas. Sie wollen es auseinandernehmen, um zu sehen, wie es eigentlich funktioniert. Beide bieten eine „theoretische Praxis“ von Film im Gegensatz zu einer „ideologischen Praxis“. Sie versuchen, „Identifikation zu brechen und damit bei den Betrachtern eine kritische Aufmerksamkeit zu schaffen“, anstatt „Identifikation zu verbreiten“.⁶ Weder „Real Violence“ noch „Mechanics of Empathy“ sind daran interessiert, Gewalt und Trauma einfach zu repräsentieren (in einem Fall nackte Gewalt, im anderen Fall eine allmähliche, einschnürende Gewalt, die aus dem knietiefen Morast amerikanischen Anti-Blackness hochkommt), sondern sie machen den Prozess der Zeugenschaft selbst zu ihrem Thema: das Zuschauen beim Zuschauen.

all-pervading – though it seems that in his view, it circulates rather indiscriminately, albeit while being actualized upon various bodies with varying degrees of force.

While violence is certainly central to both the concept and on-screen action in both of these works, the use of violence is of less value when making a comparison between Wolfson and Jafa. Rather, it is the use of violence to make work about the experience of witnessing violence and the tactics used therein that makes them each other's complements and compatriots in a quest to comment on the phenomenology of a spectacular social media society and the virtuality of trauma in a networked internet age. The virtuality of trauma is thus, following Massumi again, using the term "virtual" to describe that which opposes the "actual," or as Massumi helpfully reframes it, that which is not *sensuous*. If the actual defines the realm of the senses, the virtual describes the things that live in reality but which are *nonsensuous*. This is as good a description of the internet as any as far as I am concerned – a realm where nonsensuous interactions, conflicts, intimacies may not make observable contact with our flesh yet feel very real to us.

And in this realm, trauma is hot right now. Or rather, trauma is a primary affect that defines peoples' engagement with the internet in contemporary culture. For one, there is a great deal of content about trauma (see the booming publishing markets for writing surrounding #MeToo, and on a longer timeline, #BlackLivesMatter). Trauma is also used as a litmus test, communities online forming around shared traumas-cum-identities. But finally, trauma is hot right now in that there is a growing amount of attention paid to the question of trauma as it relates to a phe-

nomenology of the internet. What does it mean to be traumatized? What does it mean to *experience* violence? And these things, in the realm of the virtual – the *nonsensuous*.

For example, in the earlier 2010s, after #BlackLivesMatter became a widely known hashtag, it was deemed important to circulate videos of incidents of anti-black police violence in order to shed light on the fact that the cops were, indeed, racist. However, quite quickly, public discourse began to shift toward a suspicion of the idea that such content had any utility toward "justice." People began to argue that such imagery did not so much furnish evidence toward justice being served as spectacularize black death in a country with an already voracious appetite for it.

This argument has given way to a slightly mutated version of itself in the time since, combining earlier suspicion of utility with "trigger warning" discourse to say that such content should not be shared – or in some cases, created – because it can traumatize or retraumatize audiences. For instance, it is this position that characterized the recent debate surrounding the music video for Childish Gambino's "This Is America," which showed the actor-musician massacring a black church choir with a machine gun, calling up for many the still-open wound of the massacre of nine black churchgoers in Charleston in 2015. Doreen St. Félix wrote, for the *New Yorker*, that the music video was quickly deemed a "powerful rally cry against gun violence, a powerful portrait of black-American existentialism, a powerful indictment of a culture that circulates videos of black children dying as easily as it does videos of black children dancing in parking lots." However, at the same time, "a lot of black people [hated] it. Glover forces us to



Arthur Jafa, „Mechanics of Empathy“, 2016, Filmstill

relive public traumas and barely gives us a second to breathe before he forces us to dance.”⁵ Much of the criticism surrounding the video centered on this point, the forced reliving of trauma.

Wolfson and Jafa too present violence to viewers without much cushioning, but unlike “This Is America,” which aims for a blind provocation – the kind of thing that music videos are good at, sensationalized reworking of ideas and images lifted from more insular artistic circles – Wolfson and Jafa level attacks on the machinations of virtual trauma in order to pick apart how it actually works. Both offer a “theoretical practice” of film rather than an “ideological practice,” aiming to “break identification and thus promote a critical awareness of the spectator” rather than “promote identification.”⁶ Neither “Real Violence” nor “Mechanics of Empathy” simply take an interest in representing violence and trauma (on the one hand of the blunt force variety, on the other the slow, suffocating sort that seeps from the bone-deep rot of American anti-blackness), but they make their subject the very process of bearing witness, of being a spectator, of watching.

“Real Violence,” for instance, applies pressure to the spectator position, presenting violence that appears to be actual but whose actuality is an impossibility. Titling the work “Real Violence,” while making the work a virtual reality experience, Wolfson introduces an initial paradox, one that is only further complicated by the necessary unreality of the violence depicted and the viewer’s simultaneous – probable – disgust. Basically, the only *real* thing is the feeling one’s left with – whatever that is. The dynamic recalls the situation described in Julian Dibbell’s 1993 article in the *Village Voice*, “A Rape in Cyberspace,” which chronicles a sexual assault and its aftermath in

a text-based online community called LAMB-DAMOO. Dibble wrote that “what happens inside a MUD-made world is neither exactly real nor exactly make-believe, but nonetheless profoundly, compellingly, and emotionally true.”⁷ Perhaps we can say the same about any convincingly constructed visual environment – be it in a virtual reality headset or on a computer screen.

It might seem a stretch, on the other hand, to sweep Jafa’s “Mechanics of Empathy” into the virtual, categorically; its form appears purely cinematic. However, following Paul Virilio’s position in “The Vision Machine,” where the theorist writes that “the moment high-speed photography was invented, making cinema a concrete possibility, the problem of the paradoxically real nature of ‘virtual’ imagery was in fact posed”⁸ – we can say that Jafa’s cinema, in this instance, is a virtual one. “Mechanics of Empathy” turns its gaze on the spectator’s relationship to the real imagery of anti-black violence, not simply showing the thing itself, but also showing a black woman watching it. The viewer enters the space only to find that they are not here to watch the horror of American violence, but to watch someone else watch it. What goes unsaid, however, is that the black woman’s tears on-screen are faked, and the whole relation totally constructed. Virilio also wrote that digital technologies “[fuse/confuse] the factual (or operational, if you prefer) and the virtual [and lead to] the ascendancy of the ‘reality effect’ over a reality principle already largely contested elsewhere.”⁹ “Mechanics of Empathy” is a virtual first in that it privileges the “reality effect” of the woman’s tears, and second in that it centers that virtual or nonsensuous trauma of anti-black violence on the internet.

Again, by forcing a critical awareness of the spectator, these two works destabilize the viewer’s

„Real Violence“ beispielsweise setzt die Zuschauerposition unter Druck. Die Arbeit zeigt Gewalt, die tatsächlich zu geschehen scheint, deren Tatsächlichkeit aber eine Unmöglichkeit darstellt. Durch den Titel „Real Violence“ für eine Arbeit, die eine Erfahrung virtueller Realität zeigt, setzt Wolfson ein ursprüngliches Paradox ein. Dieses wird durch die notwendige Unwirklichkeit der gezeigten Gewalt weiter verkompliziert, wie auch durch den gleichzeitigen – mutmaßlichen – Abscheu der Zuschauer*innen. Im Grunde ist das einzig Reale das Gefühl, mit dem man zurückbleibt, was auch immer das für ein Gefühl ist. Die Dynamik erinnert an die Situation, die Julian Dibbel 1993 in dem Artikel „A Rape in Cyberspace“ in der *Village Voice* thematisiert hat – er beschreibt darin einen sexuellen Angriff und dessen Folgen in einer textbasierten Online-Community namens LambdaMOO. Dibbel schrieb, dass „die Geschehnisse in einer MUD-gemachten Welt weder im strengen Sinn real noch vollständig fabriziert, dabei aber nichtsdestoweniger tiefgehend, ergreifend und emotional wahr“⁷ sind. Vielleicht können wir das Gleiche über jede überzeugend konstruierte visuelle Umgebung sagen, ob mit einem VR-Headset oder auf einem Computerbildschirm spielt dabei keine Rolle.

Bei Jafas „Mechanics of Empathy“ verhält es sich anders. Diese Arbeit kann man nicht ohne Weiteres kategorisch ins Virtuelle versetzen. Ihre Form erscheint als reine Kinematografie. Wenn man allerdings der Position von Paul Virilio in „Die Sehmaschine“ folgt, dann können wir sagen, dass Jafas Kino in dieser Hinsicht ein virtuelles ist. Virilio schreibt: „Seit der Herstellung der Momentaufnahme, die schließlich die Herstellung von kinematografischen Filmen ermöglichen sollte, stellte sich in der Tat die Frage

nach dem paradoxerweise aktuellen Charakter der ‚virtuellen‘ Bilderwelt.“⁸ „Mechanics of Empathy“ richtet den Blick auf die Beziehung der Zuschauer*innen zu den realen Bildwelten von Gewalt gegen Schwarze; zeigt also nicht einfach die Sache selbst, sondern zeigt auch, wie eine Schwarze Frau dies sieht. Die Zuschauer*innen kommen in diesen Raum und stellen fest, dass sie nicht da sind, um dem Horror amerikanischer Gewalt zuzusehen, sondern einer anderen dabei zusehen, wie sie dabei zusieht. Indes wird aber nicht erwähnt, dass die Tränen dieser Frau auf der Leinwand gefakt sind und die ganze Beziehung vollständig konstruiert ist. Virilio schrieb in Bezug auf digitale Technologien auch über „die relativistische Fusion/Konfusion des Faktischen [oder, wenn man will, des Operationalen] und des Virtuellen; die Vorherrschaft des ‚Realen als Effekt‘ über ein Realitätsprinzip, das schon seit Langem angezweifelt wird, besonders in der Physik“⁹. „Mechanics of Empathy“ ist virtuell in erster Linie darin, dass es den Realitätseffekt der Tränen der Frau bevorzugt; und zweitens darin, dass es dieses virtuelle oder nicht sinnliche Trauma von Gewalt gegen Schwarze auf das Internet zentriert.

Noch einmal: Indem sie die Zuschauer*innen zu einem kritischen Bewusstsein zwingen, destabilisieren diese beiden Arbeiten die Positionierung dieser Zuschauer*innen so, dass sich die Arbeiten auf dieses andere, wildere Territorium hin öffnen können, in dem die Natur der Zuschauerschaft und die Erfahrung mit dem Internet infrage gestellt werden. In „Real Violence“ bekommen wir es mit der Möglichkeit zu tun, dass ein virtuelles Bild oder eine virtuelle Erfahrung emotional genauso real sein kann wie etwas anderes. In „Mechanics of Empathy“ werden wir anscheinend mit einer ähnlichen Potenzialität

positioning such that the works might open onto this other, wilder territory where the nature of spectatorship and experience with the internet are thrown into question. In “Real Violence,” we are offered the possibility that a virtual image or experience might very well be as emotionally real as anything else. In “Mechanics of Empathy,” we seem to be offered a similar potentiality, only to be ejected from experience and thrown across the room, back into our seats. The film layers the spectator’s strangely adjacent positioning over the black woman’s – making difficult any attempt to identify into the work. Side by side, the two works don’t illuminate as much about virtuality itself as they do a looming question about its ethics.

To quote Massumi again: “At its farthest stretch, as Felix Guattari reminds us, the ultimate significance of the virtual resides in ‘universes of value’ that are ‘incorporeal’ in nature (nonsensuously real). In this axiological dimension, as relating to universes of value, the theory of the virtual is directly ethical: it immediately pertains to courses of action that make a dynamic life difference ...”¹⁰

If the virtual’s significance lies in its ethics, then 1) this is only increasingly and more urgently the case, as the virtual (nonsensuous) colonizes more and more of our world; and 2) Wolfson and Jafa are two – of probably numerous – artists and filmmakers who engage this ethical dimension. In fact, it is likely that it is possible to revisit much of contemporary art’s engagement of virtuality and tinker with its expectations and definitions. Such a refocusing would likely crack open the potential for contemporary art and politics to

more adequately and with more dexterity navigate the relationship between the internet, our bodies, our fuzzy notions of the real and the virtual, and the full-bleed between seeing, reading, and experience that seems to rule our lives, at least in America.

Notes

- 1 Quoted by the late Mark Fisher in a 2005 post on kpunk.org, <http://k-punk.org/left-hyperstition-1-the-fictions-of-capital/>.
- 2 Brian Massumi, “Envisioning the Virtual,” in: Mark Grimshaw (ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford 2014, p. 55.
- 3 *Ibid.*, p. 56.
- 4 Jafa often makes note of this position. To quote a May 2017 conversation at the Museum of Contemporary Art Los Angeles with Saidiya Hartman: “I think that black being is inextricably bound up with horror.” See <https://www.youtube.com/watch?v=YhX6Cb2MsDQ>.
- 5 Doreen St. Félix, “The Carnage and Chaos of Childish Gambino’s ‘This Is America,’” <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-carnage-and-chaos-of-childish-gambinos-this-is-america>.
- 6 Luciana Parisi/Tiziana Terranova, “A Matter of Affect: Digital Images and the Cybernetic Re-Wiring of Vision,” in: *Parallax*, vol. 7, 4, 2001, p. 123.
- 7 Julian Dibbell, “A Rape in Cyberspace,” in: *The Village Voice*, December 1993, amended version later published online at <http://www.juliandibbell.com/articles/a-rape-in-cyberspace/>.
- 8 Paul Virilio, “The Vision Machine,” in: *The Vision Machine*, London: British Film Institute, 1994, p. 61.
- 9 *Ibid.*, p. 63.
- 10 Massumi, “Envisioning the Virtual,” p. 67.

konfrontiert, werden aus dieser Erfahrung jedoch hinaus und durch den Raum geworfen, zurück in unsere Sitze. Der Film lässt die Zuschauer*innen seltsam neben der Schwarzen Frau stehen. Jeglicher Versuch, durch Identifikation dem Werk näherzukommen, wird dadurch erschwert. Nebeneinander gesehen, erhellen die beiden Arbeiten weniger das Virtuelle selbst, als dass sie Fragen über ihre eigene Ethik aufwerfen.

Um noch einmal Massumi zu zitieren:

„An seinem äußersten Ende liegt, wie Félix Guattari uns erinnert, die ultimative Bedeutung des Virtuellen in ‚Wertuniversen‘, die der Natur nach ‚unkorporeal‘ sind [nicht sinnlich wirklich]. In dieser axiologischen Dimension, bezüglich auf Universen des Werts, ist die Theorie des Virtuellen unmittelbar ethisch: Sie bezieht sich unmittelbar auf Handlungsverläufe, die einen dynamischen Lebensunterschied ergeben [...]“¹⁰

Wenn die Bedeutung des Virtuellen in seiner Ethik liegt, dann ist das erstens zunehmend und dringlicher der Fall, denn das Virtuelle (nicht Sinnliche) kolonisiert mehr und mehr von unserer Welt, und zweitens sind Wolfson und Jafa zwei von – wahrscheinlich zahlreichen – Künstler*innen und Filmemacher*innen, die sich mit dieser ethischen Dimension auseinandersetzen. Letztlich ist es wahrscheinlich so, dass man einen großen Teil der Beschäftigung der Gegenwartskunst mit Virtualität noch einmal neu betrachten und mit deren Erwartungen und Definitionen herumspielen könnte. Eine solche Neufokussierung würde wahrscheinlich das Potenzial für heutige Kunst und Politik erschließen, adäquater und mit größerem Geschick die Beziehung zwischen dem Internet, unseren Körpern, unseren verschwommenen Ideen vom Realen und Virtuellen zu navigieren,

inklusive eines randlosen Übergangs – zwischen Sehen, Lesen und Erfahren, der unser Leben zu beherrschen scheint, jedenfalls in Amerika.

Übersetzung: Bert Rebhandl

Anmerkungen

- 1 Zit. von dem verstorbenen Mark Fisher 2005 in einem Post auf kpunk.org. <http://k-punk.org/left-hyperstition-1-the-fictions-of-capital/>.
- 2 Brian Massumi, „Envisioning the Virtual“, in: Oxford Handbook of Virtuality, hg. von Mark Grimshaw, Oxford 2014, S. 55.
- 3 Ebd., S. 56.
- 4 Jafa kommt auf diese Position immer wieder zurück. In einem Gespräch mit Saidiya Hartman im Museum of Modern Art in Los Angeles 2017 äußerte er etwa: „Ich meine, dass Schwarz-Sein unverbrüchlich mit Horror verbunden ist.“ (<https://www.youtube.com/watch?v=YhX6Cb2MsDQ>).
- 5 Doreen St. Félix, in: *New Yorker*, 7. Mai 2018, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-carnage-and-chaos-of-childish-gambinos-this-is-america>.
- 6 Luciana Parisi/Tiziana Terranova, „A Matter of Affect: Digital Images and the Cybernetic Re-Wiring of Vision“, in: *Parallax*, 2001, Vol. 7, 4, S. 123.
- 7 Julian Dibbell, „Rape in Cyberspace“, in: *Village Voice*, 1993.
- 8 Paul Virilio, *Die Sehmaschine*, Berlin 2012, S. 139.
- 9 Ebd. S. 138
- 10 Massumi, a. a. O., S. 67.