

Kunst, bei der der Betrachter zum User wird: „Hanahana“ von Mélodie Mousset im Kunstmuseum Stuttgart. Fotos: Mousset/ Frank Kleinbach

Vom Museum in Kinderhand

Bisher schmückte das virtuelle Kunstwerk „Hanahana“ Museen – jetzt will seine Schöpferin damit reales Neuland betreten

Von Rechnern erzeugte Welten eröffnen der Kunst neue Räume. Darin stellt sich die Frage neu: Was bleibt vom Werk? Die Virtual-Reality-Künstlerin Mélodie Mousset hat darauf eine klare Antwort.

VON CHRISTOPH REISINGER

Ihr Hauptwerk „Hanahana“ ist noch bis zum 26. August im Stuttgarter Kunstmuseum in der Ausstellung „Mixed Realities“ zu sehen. Doch längst hat die französische, auf das Schaffen virtueller Wirklichkeit (VR) spezialisierte Künstlerin Mélodie Mousset konkrete Vorstellungen davon, wie es mit „Hanahana“ weitergehen wird.

Dass Anfang November die Artissima in Turin zu den nächsten Stationen ihrer interaktiven Installation zählt, wirkt erwartbar. Eher überrascht die Präsentation dieses Kunstwerks auf der Computerspielemesse Gamescom vom 22. bis zum 25. August in Köln. Und ganz und gar Neuland beschreitet die Künstlerin damit: „Hanahana“ soll als virtuelles Spiel für Kinder zum Einsatz kommen, die zu krank sind, in realer Umgebung zu spielen. Zu Therapie Zwecken. „Und mindestens so sehr, um Kindern Freude zu bereiten“, betont Mousset.

Für dieses Projekt arbeitet sie mit einer Kinderklinik in Turin zusammen. Genauer gesagt mit Ärzten, Pflegepersonal, Soziologen, Anthropologen und rund 20 Kindern. Wer „Hanahana“, mit einer VR-Brille auf dem Kopf, betrachtet, bewegt sich durch und um eine

riesige Steinskulptur und einen See in einer Wüstenlandschaft. Darin kann der Betrachter mit Hilfe eines Handgeräts Punkte markieren und aus diesen Unterarme und Hände wachsen lassen. So ist „Hanahana“ darauf angelegt, dass die virtuelle Welt rund um die Skulptur, den virtuellen Kern, ständig verändert und erweitert wird.

„Die Kinder können sich zwar nicht sehen, aber sich treffen. Sie können ihre Lieblingslieder zum Soundtrack von ‚Hanahana‘ machen. In den virtuellen Sand malen, was es als nächstes zu essen geben soll, und so auch ohne Sprache miteinander kommunizieren. Und ihre virtuellen Körper neu erschaffen und sich mit diesen Avataren bewegen, rumhüpfen wie im Klassenzimmer – nur halt in der Wüstenlandschaft von ‚Hanahana‘“, beschreibt Mousset die Möglichkeiten. Denen setzt allenfalls die Rechenleistung

der Computer Grenzen, auf denen „Hanahana“ gerade installiert ist.

Der Einsatz von digitalen Kunstwelten, von Virtual Reality, gehört zu den neuen Trends nicht zuletzt in der Bekämpfung von Phantomschmerzen nach Amputationen. Dass dafür ein international beachtetes Kunstwerk wie „Hanahana“ Anwendung finden soll, schafft allerdings etwas Neues. Und gegebenenfalls Bleibendes. Je nachdem, wie therapeutisch wirksam sich das Spielen mit dieser Kunst letztlich erweisen wird. Schon gibt es weitere Kliniken, die sich dafür interessieren.

Das Körperinnere der Künstlerin diente als Vorlage

Wie eng der innere Zusammenhang ist zwischen dem Kunstwerk an sich und seiner interaktiven Weiterentwicklung zum Therapiepiel, erschließt sich bei genauem Hinsehen. Die virtuelle Welt, durch die sich „Hanahana“-Betrachter bewegen, ist ganz und gar Aufnahmen nachgeformt, die unter anderem Magnetresonanztomografen vom Körperinneren Mélodie Moussets gemacht und die Eingang in 3-D-Modelle gefunden haben. „Im Hier und Jetzt meinen Körper neu konstruieren zu können, ohne dass es dafür einen Anfang und ein Ende gibt, das ist die Grundidee von ‚Hanahana‘“, sagt Mousset. „Meine ganz eigene Geschichte, die ich damit erzähle, ist vielleicht nicht auf den ersten Blick komplett verständlich.

Zur Person

Mélodie Mousset

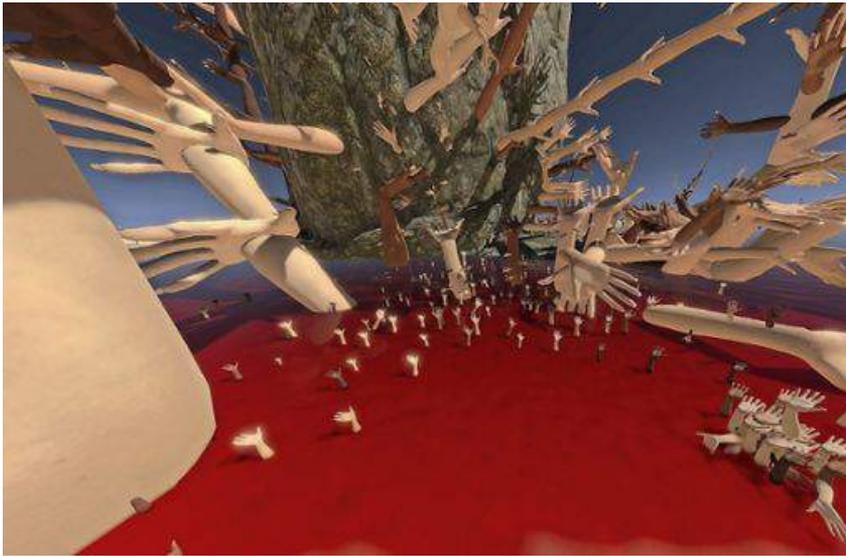
- **Vita** 1981 in Abu Dhabi geboren. Die Französin lebt in Zürich. Studium unter anderem in Rennes, Lausanne, London.
- **Stuttgart** „Hanahana“ im Kunstmuseum noch bis 26. August. (StN)



VR-Künstlerin Mélodie Mousset im Kunstmuseum Stuttgart

„HanaHana“: Noch im Museum – bald in Kinderhand

Von Christoph Reisinger 30. Juli 2018 - 16:18 Uhr



Eine Welt, die sich ständig verändert: die virtuelle Installation „HanaHana“ von Mélodie Mousset Foto:

Von Rechnern erzeugte Welten eröffnen der Kunst neue Räume. Darin stellt sich die Frage neu: Was bleibt vom Werk? Die Virtual-Reality-Künstlerin Mélodie Mousset hat darauf eine klare Antwort.

Stuttgart - Ihr Hauptwerk „HanaHana“ ist noch bis zum 26. August [im Stuttgarter Kunstmuseum in der Ausstellung Mixed Realities](http://inhalt.das-kunstmuseum-stuttgart-taucht-in-die-virtual-reality-ein-voellig-losgeloest-von-der-erde.ffb7b4fd-c265-4351-8ebc-115b8fe0d459.html) (/inhalt.das-kunstmuseum-stuttgart-taucht-in-die-virtual-reality-ein-voellig-losgeloest-von-der-erde.ffb7b4fd-c265-4351-8ebc-115b8fe0d459.html) zu sehen. Doch längst hat die französische, auf das Schaffen Virtueller Wirklichkeit (VR) spezialisierte Künstlerin Mélodie Mousset konkrete Vorstellungen davon, wie es mit „HanaHana“ weitergehen wird.

Dass Anfang November die Artissima in Turin zu den nächsten Stationen ihrer interaktiven Installation zählt, wirkt erwartbar. Eher überrascht die Präsentation dieses Kunstwerks auf der Computerspiele-Messe Gamescom vom 22. bis zum 25. August in Köln. Und ganz und gar Neuland beschreitet die Künstlerin damit: „HanaHana“ soll als virtuelles Spiel für Kinder zum Einsatz kommen, die zu krank sind, in realer Umgebung zu spielen. Zu Therapiezwecken. „Und mindestens so sehr, um Kindern Freude zu bereiten“, betont Mousset.

Wo neue Hände wachsen

Für dieses Projekt arbeitet sie mit einer Kinderklinik in Turin zusammen. Genauer gesagt mit Ärzten, Pflegern, Soziologen, Anthropologen und rund 20 Kindern. Wer „HanaHana“, eine VR-Brille auf dem Kopf, betrachtet, bewegt sich durch und um eine riesige Steinskulptur und einen See in einer Wüstenlandschaft. Darin kann der Betrachter mit Hilfe eines Handgeräts Punkte markieren und aus diesen Unterarme und Hände wachsen lassen. So ist „HanaHana“ darauf angelegt, dass die virtuelle Welt rund um die Skulptur, den virtuellen Kern, ständig verändert und erweitert wird.

„Die Kinder können sich zwar nicht sehen, aber sich treffen. Sie können ihre Lieblingslieder zum Soundtrack von „HanaHana“ machen. In den virtuellen Sand malen, was es als nächstes zu essen geben soll, und so auch ohne Sprache miteinander kommunizieren. Und ihre virtuellen Körper neu erschaffen und sich mit diesen Avataren bewegen, rumhüpfen wie im Klassenzimmer – nur halt in der Wüstenlandschaft von „HanaHana“,“ beschreibt Mousset die Möglichkeiten. Denen setzt allenfalls die Rechenleistung der Computer Grenzen, auf denen „HanaHana“ gerade installiert ist.

Gegen den Phantomschmerz

Der Einsatz von digitalen Kunstwelten, von Virtual Reality, gehört zu den neuen Trends nicht zuletzt in der Bekämpfung von Phantomschmerzen nach Amputationen. Dass dafür ein international beachtetes Kunstwerk wie „HanaHana“ Anwendung finden soll, schafft allerdings etwas Neues. Und gegebenenfalls Bleibendes. Je nachdem, wie therapeutisch wirksam sich das Spielen mit dieser Kunst letztlich erweisen wird. Schon gibt es weitere Kliniken, die sich dafür interessieren.

Wie eng der innere Zusammenhang ist zwischen dem Kunstwerk an sich und seiner interaktiven Weiterentwicklung zum Therapie-Spiel, erschließt sich bei genauem Hinsehen. Die virtuelle Welt, durch die sich „HanaHana“-Betrachter bewegen, ist ganz und gar Aufnahmen nachgeformt, die unter anderem Magnetresonanztomografen vom Körperinneren Mélodie Moussets gemacht und die Eingang in 3-D-Modelle gefunden haben. „Mir im Hier und Jetzt meinen Körper neu konstruieren zu können, ohne dass es dafür einen Anfang und ein Ende gibt, das ist die Grundidee von ‚HanaHana‘“, sagt Mousset. „Meine ganz eigene Geschichte, die ich damit erzähle, ist vielleicht nicht auf den ersten Blick komplett verständlich. Aber meine Kunst hat immer etwas sehr Direktes, was zum Anfassen, etwas Spielerisches.“ Deshalb sei es nicht Voraussetzung, um „HanaHana“ zu spielen und daran Freude zu haben, „dass man erst mal den ganzen Hintergrund versteht“.

So bleibt das Werk in Stuttgart erhalten

Wie wenig Berührungssängste Mousset zeigt, wenn es darum geht ihr Werk zu erhalten und zu erweitern, spiegelt sich auch darin wider: „HanaHana“ bleibt Stuttgart wohl auch nach dem Ausstellungsende von „Mixed Realities“ im Kunstmuseum erhalten. Allerdings nicht öffentlich und in einer technikzentrierten Umgebung. Während ihres Besuchs im Zukunftslabor The Cave des Höchstleistungsrechenzentrums Stuttgart wurde Mousset nach eigener Aussage vor wenigen Wochen in Aussicht gestellt, „HanaHana“ dort zu installieren und auf Jahre zu erhalten. „Eine großartige Perspektive“, freut sich die 36-Jährige.

Auch eine kommerzielle Idee hat sie entwickelt. Und vor Kurzem an ihrem Wohnort Zürich eine Drei-Personen-Firma gegründet, die „HanaHana“ vermarkten soll: „Wir können uns vorstellen, dass das Werk in Veranstaltungen von Privatleuten oder von Unternehmen integriert wird, um von den Gästen gespielt zu werden. Das wäre eine neue Form der Unterhaltung mit Hilfe der Kunst.“

Ist das Kunst? Oder ist das Spiel?

Wird „HanaHana“ auf diesem so vielspurigen Weg seiner Weiterentwicklung von VR-Kunst womöglich ganz und gar zum Spielzeug? So weit möchte Mousset dann doch nicht gehen: „Ich sehe es eher so: Es wird zu einem nach vielen Seiten offenen Projekt.“