

NICOLETTA TORCELLI

Video Kunst Zeit (1996)*

Vorwort

Kleinste Partikel einer zerhackten Zeit in kontinuierlicher Addition, die unablässige Transformation des laufenden Bildes: Video ist die Unruhe selbst. Die Konzentration auf den Faktor Zeit ist eine Herausforderung, die das Medium Video, das „Zeitmedium“ par excellence, selbst stellt. Richtet sich der bei dieser Untersuchung eingenummene Blickwinkel auf die Zeitästhetik in der Videokunst, so geschieht dies im Hinblick auf eine Dimension allgemeiner Relevanz: Zeitvorstellungen sind die Basis jeder Konzeption des Denkens, die Auseinandersetzung mit Zeitbewußtsein ist eine der wesentlichen Voraussetzungen, um sich Begriffen wie Erfahrung, Existenz oder Subjekt anzunähern. Dies sind letztendlich Begriffe, um die auch der Kunstdiskurs stets kreist, denn in Kunst manifestiert sich die Auseinandersetzung mit „Wirklichkeit“ auf ganz spezielle Weise. [...]

Viola, der zu den international renommiertesten Videokünstlern zählt, ist spätestens seit der letzten documenta und der Biennale 1995 auch in Europa einem breiteren Publikum bekannt. Zu diesem Künstler sind zwar eine Fülle von Katalogen und Artikeln erschienen, bis heute hat sich jedoch keine Publikation mit der Komplexität des Gesamtwerks beschäftigt. Von Violas ersten Experimenten mit Video und seiner umfassenden Beschäftigung mit der Elektronik ausgehend, werden anhand einer Werkauswahl die zentralen Themen seiner Kunst erörtert. Wasser als zentrale Metapher für Transformation und für die Tiefenschicht des Unbewußten, die Bedeutung der Landschaft als Projektionsfläche der menschlichen Psyche und der Berg als Symbol für eine dem menschlichen Maßstab enthobenen Zeit sind einige der Elemente, die Viola immer wieder auf faszinierende Weise einsetzt. Bei diesem Künstler findet eine Konzentration auf das metaphorische und expressive Potential des Mediums statt; Video dient ihm primär als Metapher des Bewußtseins und als Instrument für die Artikulation eines mentalen Raumes. Die komplexen, atmosphärisch „gestimmten Räume“ seiner Installationen und die in den Videobändern präsentierten, ausgefieilten audiovisuellen Kompositionen werden einer differenzierten Analyse unterzogen und mit dem erkenntnistheoretischen Gedankengut des Künstlers in Verbin-

* Dieser Beitrag beinhaltet Passagen aus: Nicoletta Torcelli, *Video Kunst Zeit: Von Accocci bis Viola* (Dissertation). VDG – Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften Weimar 1996, S. 9, 12–15, 21–22, 24–26, 27–28, 34–35, 37–39, 55–56, 65–66, 168–173, 180, 183, 185–186, 188, 299–304. Mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

dung gebracht. Die detaillierte Einführung in das „Videoschaffen“ dieses Künstlers ist eng mit der allgemeinen Fragestellung der Untersuchung verbunden, die die Zeitästhetik von Video betrifft. Die Skizzierung der Geschichte der Videokunst von den Anfängen bis heute dient als Rahmen, in welchem als Spannungsfeld die komplexen Kategorien „Realzeit“ und „imaginäre Zeit“ entwickelt werden. [...]

Diesen Kategorien werden im ersten Kapitel die „erste Generation“ und im dritten Kapitel die „zweite Generation“ der Videokunst zugeordnet. Die Unterteilung in „Generationen“ ist durchaus üblich, auch wenn kein Konsens über die Länge der Phasen besteht. Wulf Herzogenrath hält die „Pioniere“ Paik und Vostell bereits für die „erste Generation“ und bezeichnet die vorwiegend aus dem Bereich der Performance kommenden Künstlerinnen und Künstler, die um 1970 begannen, mit Video zu arbeiten, als „zweite Generation“. Dann ist für Herzogenrath das Jahr 1977 symptomatisch für das Aufkommen der „dritten Generation“, die seiner Meinung nach Künstlerinnen und Künstler betrifft, die direkt mit Video arbeiten und die mit präziser Klarheit eine eigene Formensprache anstreben. Folgerichtig setzt Herzogenrath – weiter im siebenjährigen Rhythmus – die nächste Zäsur im Jahr 1984: Die Entdeckung der Videokunst von der Unterhaltungsindustrie und die fließende Grenze von E-Kunst und U-Kunst (also der „ernsten“ und der „Unterhaltungskunst“) sind für ihn ein neuer, auffälliger Trend.¹

In „Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge“² unterscheidet Gerda Lampalzer drei Entwicklungsphasen: Die erste Phase von Anfang der 60er bis Mitte der 70er Jahre ist ihres Erachtens durch den selbstreflexiven Bezug, durch die zentrale Bedeutung der „Selbsterfahrung“ und den kultur- und gesellschaftskritischen Kontext gekennzeichnet. Die zweite Phase von Mitte bis Ende der 70er Jahre ist laut Lampalzer von der Weiterentwicklung der Technik und von der Suche nach einer spezifischen Videosprache geprägt; die dritte Entwicklungsphase ab Anfang der 80er Jahre ist nach Meinung der Autorin von der rasanten Entwicklung im kommerziellen Bereich und von der Verbindung von Videotechnik und Computertechnologie bestimmt.

Meines Erachtens ist die von Herzogenrath durchgeführte Unterscheidung nicht notwendig, da kein „qualitativer Sprung“ zwischen den ersten beiden Generationen stattfindet. Die „erste Generation“, die durch eine gewisse Pionierarbeit quasi „vorbereitet“ wird, ist in meiner Untersuchung von den Anfängen 1963 bis Mitte der 70er Jahre zeitlich angesiedelt. Ungefähr ab Mitte des Jahrzehnts zeichnen sich neue ästhetische Lösungen ab, die es rechtfertigen, von der „zweiten Generation“ zu sprechen – eine Ästhetik, die bis heute die Videokunst wesentlich bestimmt. Die „dritte

¹ Wulf Herzogenrath, *Die ungleichen Brüder. Videokunst im Schatten des Fernsehens*, in: Kat. Zeitzeichen. Stationen Bildender Kunst in Nordrhein-Westfalen, hrsg. v. Karl Ruhrberg, Köln 1989, S. 362–374. Herzogenrath bezieht sich zwar speziell auf die Entwicklung in der Bundesrepublik Deutschland, die Klassifizierung kann aber auf die allgemeine Entwicklung der Videokunst übertragen werden.

² Gerda Lampalzer, *Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge*, Wien 1992.

Generation“ ist durch einen qualitativen Sprung der Technologie bedingt: Die Einführung der digitalen Bildplatte ermöglicht seit Mitte der 80er Jahre auch im künstlerischen Bereich neue Produktions- und Rezeptionsweisen, die in dieser Untersuchung allerdings lediglich kurz gestreift werden können. Es gilt noch festzuhalten, daß die „Generationenfrage“ nicht zwangsläufig etwas mit dem Jahr zu tun hat, in dem eine Künstlerin oder ein Künstler zum ersten Mal das Videoverfahren benutzen. Vielmehr ist der Umgang mit dem Medium ausschlaggebend. Gerade die hier vorgestellten Künstler machen dies deutlich: Acconci entdeckte 1970 Video als künstlerische Ausdrucksform, Viola kaum zwei Jahre später. Während Acconci als ein „typischer“ Vertreter der ersten Generation gilt, kann Viola als „Prototyp“ der zweiten Generation gelten. Zwei unterschiedliche Blickwinkel prägen so die Analyse: Zum einen – in den allgemeinen Kapiteln – ist es ein ausschweifender Blick, der die Distanz wie durch ein Fernrohr hier und da nur kurz heranholte, um sich den Überblick zu verschaffen, und zum anderen – in den den Künstlern gewidmeten Kapiteln – ist es der konzentrierte Blick auf das Detail, der sich wie durch ein Mikroskop auf eine Facette richtet. Bei dem allgemeinen Überblick sind ausschließlich Künstlerinnen und Künstler mit engstem „USA-Bezug“ berücksichtigt worden – dies ist eine bewußte Einschränkung, um den ohnehin schwierigen Balanceakt zwischen Signifikanz und Willkür einer exemplarischen Auswahl nicht unnötig zu erschweren. [...]

Die Auseinandersetzung mit dem Machtpotential des Fernsehens, die Kritik an einer medienkonditionierten Gesellschaft und die Hinterfragung der medialen Vermittlung von „Wirklichkeit“ waren bestimmende Themen einer Kunst, die sich in diesen Jahren durch die Praxis ständiger Selbstüberschreitung äußerte.³ Diese Kritik richtete sich nicht nur auf die durch das Fernsehen transportierten Inhalte, sondern auch auf den subtilen Eingriff dieses Mediums auf die Wahrnehmung. Der Grundtonor dieser Kritik, zu der Marshall McLuhan Pate gestanden hatte, könnte in etwa so umschrieben werden: Jedes Medium nistet sich auf unterschwellige Weise in den Menschen ein, prägt seine Wahrnehmungsmuster und hat somit konkrete Auswirkungen auf seine Sinnesorganisation: Medien sind „Ausweitungen des Menschen“, eine technische Verlängerung seiner Sinnesorgane; gleichzeitig schafft jede Verlagerung der sensorischen Ebenen ein neues Bewußtsein im gesamten Sensorium. Es besteht ein Komplementärverhältnis von Ausweitung und Beschränkung der Sinne: „Any invention or technology is an extension or self-amputation of our physical bodies, as such extension also demands new ratios or new equilibriums among the other or-

³ Auch das Denken Herbert Marcuses wurde in diesen Jahren oft für Theorie und Praxis herangezogen: „Die unwiderstehliche Leistung der Unterhaltungs- und Nachrichtenindustrie (geht) mit verordneten Einstellungen und Gewohnheiten, mit geistigen und gefühlsmäßigen Reaktionen einher, die die Konsumenten mehr oder weniger angenehm an die Produzenten binden und mittels dieser ans Ganze. Die Erzeugnisse durchdringen und manipulieren die Menschen; sie befördern ein falsches Bewußtsein, das gegen seine Falschheit immun ist.“ (Herbert Marcuse, Der eindimensionale Mensch. Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft, Neuwied/Berlin 1967, S. 31 f.).

gans and extensions of the body.⁴ Das Medium ist die Botschaft, „die Botschaft jedes Mediums oder jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, des Tempos oder Schemas, die es in der Situation des Menschen bringt.“⁵ Die Botschaft ist das dem Medium immanente Potential der Wirkungen. Das Fernsehen funktioniert als Zerstreuungsgerät, das den arglosen Mußzustand all jener prägt, die, hier sitzend, sich dort im „überall“ aufhalten – im zerstreuten Unverweilen. Die Ereignisse kommen zu uns, nicht wir zu ihnen. Das an einem Ort stattfindende Ereignis kann als „Sendung“ an jedem anderen Ort erscheinen. Es wird mobil und tritt in zahllosen Exemplaren auf, wird zur Serienproduktion. Das Ereignis ist in seiner Reproduktionsform wichtiger als das „Original“, das nun zur Matrize wird.⁶ Heideggers Technologiekritik hatte dieses „Neutralisierungsphänomen“, das in den medienkritischen Ansätzen dieser Jahre mitschwingt, schon einige Zeit zuvor auf folgenden Nenner gebracht:

„Im Dasein liegt eine wesenhafte Tendenz auf Nähe. Alle Arten der Steigerung der Geschwindigkeit, die wir heute mehr oder weniger gezwungen mitmachen, drängen auf Überwindung der Entfernung. Mit dem ‚Rundfunk‘ zum Beispiel vollzieht das Dasein heute eine in ihrem Daseinsinn noch nicht übersehbare Entfernung der ‚Welt‘ auf dem Wege der Erweiterung und Zerstörung der alltäglichen Umwelt.“⁷

Das Schlüsselwort ist die *Ent-Fernung*, die Heidegger als das „Verschwinden machen der Ferne“,⁸ also als Annäherung einsetzt. Der alltägliche Umgang, die „unauffällige Vertrautheit“ mit dem, was uns umgibt, erzeugt den Charakter von Nähe; wenn jedoch das Ferne zu nahe tritt, entfernt oder verwischt sich das Nahe. Die Beseitigung der großen Entfernungen führt zu einer Wahrnehmung, in welcher es weder fern noch nah gibt: alles ist gleichsam ohne Abstand.⁹ Die Welt wird weglos, alles rückt in gleiche Nähe oder Scheinnähe. Dem Fernsehkonsumen ten tritt die Welt nicht mehr

4 Marshall Mc Luhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York 1964, S. 42.

5 Marshall Mc Luhan, *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf 1968, S. 14. Schon seit den 40er Jahren waren eine Reihe von Büchern erschienen, die die Auswirkungen der Kommunikationstechnologie thematisierten, doch erst in den 60er Jahren fand sich ein für diese Thesen empfängliches Publikum. Erwähnenswert sind u.a. folgende Schriften: Siegfried Giedion, *Mechanization Takes Command*, Fair Lawn 1948; Harold A. Innis, *The Bias of Communication*, Toronto 1951; Lewis Mumford, *Technics and Civilization*, New York 1963.

6 Günther Anders, *Philosophische Betrachtungen über Rundfunk und Fernsehen: Die Welt als Phantom und Matrize*, in: ders., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. 1: *Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution* (1956), München 1987, S. 111.

7 Martin Heidegger, *Sein und Zeit. Gesamtausgabe Abt. 1: Veröffentlichte Schriften 1914–1970*, Bd. 2, Frankfurt a. M. 1977, S. 141.

8 Ebd., S. 140.

9 Dieser Ansatz führt heute zu Paul Virilio. Sein Denken kreist um folgende Thesen: Alle Medien drängen auf eine Aufhebung der Ferne; Geschwindigkeit ist eine Konstante, die unser Leben und infolgedessen unser Zeitbewußtsein wesentlich bestimmt. Sie entfernt uns von der durch die Sinne wahrnehmbaren Wirklichkeit und verschafft uns eine gewaltsame Nähe als stellvertretende Präsenz. Geschwindigkeit bringt Subjekt und Welt keineswegs näher zusammen, sondern „lässt jede Verschiebung des Körpers in einem vernichteten Raum verschwinden. Mit der industriellen Verbreitung von visuellen und audiovisuellen Prothesen und dem unmäßigen Gebrauch dieser Gerätschaften zur unmittelbaren Übertragung seit dem frühesten Kindesalter erlebt man von nun an eine immer stärkere Codierung von mentalen Bildern, die kaum noch gespeichert und wiederverwertet werden, einen schnellen Zusammenbruch der mnestischen Konsolidierung, der Erinnerungsfähigkeit.“ (Paul Virilio, *Die Sehmaschine*, Berlin 1989, S. 24f.).

als Außenwelt entgegen, *in der wir sind*: Sie wird von draußen nach innen verlegt, sie hat nun im Zimmer ihre Stätte gefunden. Tele-Vision führt zum Zusammenbruch der Überschaubarkeit, zur Verwirrung der vertrauten Sinnesorganisation. Indem ständig zeitlich dislozierte Ereignisse gleichzeitig präsentiert werden, verwischt das Fernsehen das Gefühl für Vergangenheit und Gegenwart. Die Nebeneinanderstellung von banaler Handlung und Katastrophe, die fließende Grenze von Fiktion und Authentizitätsanspruch erzeugen beim Betrachter quasi zwangsläufig das Gefühl einer dumpfen Passivität. Das durch das Fernsehen massenhaft verbreitete unaufhörliche Bombardement mit Informationen und Eindrücken führt als Folge der in dieser Geschwindigkeit nicht verarbeiteten, also nicht verstandenen „Botschaften“, zur Krise der Gegenwart. [...]

„Television is the art of communication itself, irrespective of message.“¹⁰

Dieser Aspekt führt uns zu dem in diesen Jahren beliebten Schlagwort der „Partizipation“: 1971 schuf Douglas Davis – unterstützt von der staatlichen Kunststiftung „National Endowment of Art“, deren Medienabteilung gerade gegründet worden war und ihre Arbeit aufnahm – die Zweiweg-Live-Sendung *Electronic Hokkadium*. Die Zuschauerinnen und Zuschauer wurden aktiv in das Geschehen integriert, da sie telefonisch Geräusche übermitteln konnten, die manipulierend auf das Bild einwirkten. War die ebenfalls im Jahr 1971 ausgestellte Videoskulptur von Davis *Image From the Present Tense I* – ein eingeschaltetes, nicht auf Sendeempfang eingestelltes Fernsehgerät, das mit der flimmernden Seite zur Wand aufgestellt war – eine deutliche Geste der Verweigerung im Sinne einer Anti-TV-Haltung, betonte seine künstlerische Arbeit immer wieder die Fähigkeit der „Gleichzeitigkeit“ des Mediums. Schon ein Jahr später hatte Davis die Möglichkeit, im Rahmen einer Ausstellung im Everson Museum in Syracuse sein Konzept des Partizipations-Fernsehens dank der Sendeanstalt WCNY-TV, ebenfalls Syracuse, weiterzuentwickeln: Während der 3½-stündigen Performance *Talk Out!* konnten die Zuschauer wieder telefonisch in die laufende Sendung eingreifen und vor die Kamera treten. „Open a channel for every mind“, warb Davis auf seinem Ausstellungsplakat.

„Power is no longer expressed in land, labor, and capital, but by access to information and the means to disseminate it. ... Our species will survive neither by totally rejecting nor unconditionally embracing technology – but by humanizing it; by allowing people access to the informational tools they need to shape and reassess control over their lives.“¹¹

Dieser aktive Gebrauch des Mediums, die Auseinandersetzung im Sinne einer mobilisierenden Kraft und als politisches Potential ist ein wesentlicher Bestandteil der euphorischen Anfänge auch im künstlerischen Bereich.¹² Die Stimmung dieser Jahre

10 Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York 1970, S. 337.

11 Innenumschlag von *Radical Software*, Nr. 1, 1970.

12 „Now, television is usually understood in terms of a receiver. Our idea is to render that void. Television is something you feedback with as much as you receive with-which is a symbiosis-which works both

ist auf Veränderung aus, auf das Ausbrechen aus den gewohnten Strukturen. Bereits im Jahr 1965, als Paik seine erste Video-Anlage erwerben konnte, hatte ein weiterer Pionier mit seiner ersten Portapak-Ausrüstung zu arbeiten begonnen: Les Levine ging auf die Straße und produzierte *Bum*, eines der ersten „street tapes“. Seine Interviews mit Saufbrüdern und Obdachlosen, aufgenommen in einer „Pennergegend“ New Yorks, sind roh montiert, unstrukturiert, episodisch: Diese Direktheit („directness“) sollte in den folgenden Jahren allgemein als positives Kennzeichen des „nicht-kommerziellen“ Zugriffs gelten. Eine Kamera ist relativ billig und leicht zu bedienen; der Künstler benötigt keinen Mitarbeiterstab, niemanden hinter dem Aufnahmegerät, dank Video ist er in der Lage, alle Funktionen alleine auszuüben. Durch technische Mängel und den einfachen Standard („simplicity“) unterscheiden sich diese Produktionen wesentlich von der (fern)sehgewohnten Perfektion; das Hausgemachte, Billige, Provisorische wird so zu einem nur *scheinbaren* Manko, da es im Sinne des „Anti-TV Effekts“ offensiv als positive Qualität betrachtet wird, als „wohltuend schlampiger technischer Zustand“¹³ Dieser spontane Zugriff auf das, was sich dem Auge und dem Ohr als „Realität“ bietet, ist paradigmatisch für die Videobewegung, die sich in diesen Jahren an der Grenze zwischen Kunst und Leben aufhält und die Bilder ans Licht der Öffentlichkeit bringen will, die sonst ausgeblendet werden. New York City wird in den folgenden Jahren zu einem der wichtigsten Zentren der „underground video groups“. Was die Grundstimmung angeht, war Mc Luhans Medienbegriff in aller Munde: Medien sind demnach Werkzeuge, die Kultur bilden, sie sind sowohl als Ausdruck eines vorherrschenden Bewußtseinszustandes einer Gesellschaft als auch als konkreter Eingriff zu begreifen, der Realität transformiert. Video schien bestens geeignet, um als Medium für den eigenen Blickwinkel „von unten“ eingesetzt zu werden; emphatisch wurde das, was als „Leben“ empfunden wurde, dokumentiert und inszeniert. Kaum auf dem Markt, wurde diese neue Technik zu einem wichtigen Medium der Selbstäußerung. „In 1968, video freaks hang out with skidrow winos, drug-tripping hippies, sexually liberated communedwellers, cross-country wanderers, and hippie rebels, capturing spontaneous material literally on their doorsteps.“¹⁴ Politische Versammlungen, Umweltverschmutzung und urbane Ökologie, alternative Erziehung und alternatives Wohnen, Rockfestivals, Indianer und Schwarze Panther – das waren einige der Themen der Video-Aktivisten. Die Devise lautete: Die Schaffung einer Medien-Guerilla ist der einzige Weg, um in dieser Welt zu überleben. Die Guerilla-Taktik soll in der Sphäre des Prozesses, der Software-Sphäre angewendet werden. Im Informationszeitalter ist das einzige Mittel, durch das etwas verändert

ways. That's the vast potential of cable TV hooking up with portable equipment.“ Statement von Gillette aus dem Interview mit Yalkut, in: ebd., S. 9.

¹³ David Antin, Video: The Distinctive Features of the Medium, in: Ira Schneider / Beryl Korot, Video Art, Video Art. An Anthology, New York/London 1976, S. 174. Antin beschreibt dort den „rather shabby technical state of contemporary video art.“

¹⁴ Deirdre Boyle, A Brief History of American Documentary Video, in: Doug Hall / SallyJo Fifer (Hrsg.), Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art, New York 1990, S. 51 f.

werden kann, die Information selbst. Jeder Mensch ist eine Informationsquelle: Wertvoll ist die Information, die durch eigene, persönliche und unmittelbare Erfahrung entsteht. YOU ARE INFORMATION. Das Prinzip der alternativen Informationspraxis basierte auf dem Prinzip der Dezentralisierung; Videogruppen waren kleine „Kampfeinheiten“, die sich immer weiter vermehren sollten. Um dies zu erreichen genügte es, jemanden mit der Videoapparatur vertraut zu machen. Mochte die Idee oder die Umsetzung auch noch so banal sein – die Aktion an sich war bewußtseinsbildend und schuf Voraussetzungen dafür, die durch Kommunikationskanäle sich im Umlauf befindenden Informationen anders aufzunehmen. Frank Gillette und Ira Schneider vertraten mit ihrem partizipatorischen Ansatz eine Linie, die quasi am Rande der Kunstinstitution angesiedelt war. Beide waren, neben Paul Ryan, Michael Shamberg und anderen, Mitglieder von „Global Village“, einem Videokollektiv in New York City, das sich die Erforschung, Entwicklung und den kreativen Gebrauch der Kommunikationsmedien zum Ziel gesetzt hatte. Dieses Kollektiv betrieb ein Informations- und Vorführzentrum und widmete sich hauptsächlich der unabhängigen Produktion von Dokumentarvideos. In diesem Rahmen produzierte Gillette eine fünfstündige Dokumentation über das Leben auf der Straße um St. Mark's Place in New York, dem damals wichtigsten Versammlungsort der Hippie-Szene. Dieses „street tape“ ist eines der vielen Videos, die Künstler, Journalisten, Filmemacher, Studenten und sonstige Mitglieder der „now-Generation“ in dieser Hochzeit der Studentenrevolte, des aufmüpfigen Infragestellens gesellschaftlicher Konventionen, produzierten. 1969 entstanden innerhalb der Videobewegung zwei weitere Kollektive – „Videofreex“ und „Raindance Corporation“¹⁵. Diese selbstorganisierte Bewegung expandierte in den frühen 70er Jahren und zog eine gewisse Integrierung der „alternative spaces“ in etabliertere Strukturen nach sich. Mit Hilfe von staatlichen Geldern konnten lokale und offene Sender initiiert werden, denn das Kabelfernsehen versprach, eine dezentralisierte Alternative zu den kommerziell-konventionellen Sendeanstalten zu sein. 1971 begann Videofreex eine wöchentliche Lokalsendung – in diesem Jahr besaßen 98,7 % der Gesamtbevölkerung der USA einen Fernseher.¹⁶ Wichtigstes Produktionsmittel der politischen und künstlerischen Videobewegung blieb in dieser frühen Phase die standardisierte, relativ preisgünstige und leicht zugängliche Videotechnik. 1970 war eine kleine Qualitätssteigerung zu verzeichnen: Sony brachte die erste tragbare Farbvideokamera auf den Markt. Zwei Jahre später löste die leichter zu handhabende Videokassette die bis dahin üblichen offenen Spulen ab; dies führte zu einer erheblichen Vereinfachung bei der Produktion und Distribution von Video. Eine weitere Neuerung war ab 1972 der Time Base Corrector

¹⁵ Frank Gillette, Michael Shamberg und etwas später Ira Schneider, Paul Ryan und Beryl Korot waren aktive Mitglieder dieses Kollektivs, das 1971 zur „Raindance Foundation“ umbenannt wurde.

¹⁶ U. S. Bureau of the Census, Statistical Abstract of the United States: 1971 (92nd edition), Washington, D. C., S. 667. Zit. nach Johanna Branson Gill, Artists' Video: The First Ten Years, Diss., Brown University 1976, S. 176.

(TBC)¹⁷ für das Amateurformat; nun konnte man die immer wieder auftauchenden kleinen Unregelmäßigkeiten des Videosignals, die zu einem Zusammenbruch oder zu einer erheblichen Störung des Videobildes führen, elektronisch auszugleichen. Durch diesen qualitativen Sprung der Technik wurden die im unabhängigen Videobereich erzeugten Arbeiten kompatibel mit den Produktionen der Fernsehanstalten (was allerdings selten in Anspruch genommen wurde). „Some saw video as a way of integrating art and social life through a critique of television as a dominant cultural force or as a social documentary tool. Others saw video as a new artists' tool for formal conceptual or for synthesizing and transforming images with electronic device such as the computer.“¹⁸

„You have to understand those early years, they were so unbearably intense... This was the '60s revolution'. We didn't have the division in this early times. We all knew we were interested in different things, like video synthesizer and electronic video, which was definitely different from community access-type, but we didn't see ourselves in opposite camps. We were all struggling together and we were all using the same tool.“¹⁹

Es gibt eine Gemeinsamkeit zwischen politisch motivierter und künstlerisch orientierter Bewegung: Die Unmittelbarkeit, Direktheit und Aktualität von Video. Video ist das Medium, das sich für die Erforschung des Alltäglichen und für die Erprobung neuer Sehgewohnheiten anbietet. Es transportiert das Gewöhnliche, die banale Alltäglichkeit.²⁰ War auch die Grenze zwischen „Kunst“ und „Leben“ scheinbar fließend, führte die große Heterogenität der Videobewegung bereits Anfang der 70er Jahre zu Kontroversen innerhalb der Szene: „Social action video“ und „art video“ grenzten sich voneinander ab; auch innerhalb der Kunstvideo-Szene gab es durchaus Animositäten zwischen den eher technologisch orientierten „video wallpaper artists“ und den aus der konzeptuellen Kunstbewegung kommenden „boring academics“²¹, wie sich die Gruppierungen gegenseitig ironisch nannten.

Die Institutionalisierung der Videokunst

Bereits seit 1965 wurden Videos in dem 1963 von Charlotte Moorman initiierten „Avant-Garde Festival“ gezeigt. Nach kleinen Einzelausstellungen einzelner Pioniere wurde Videokunst schon knapp zwei Jahre nach ihrem Bestehen zum ersten Mal in einem größeren Rahmen präsentiert: 1967 wurde Video in „Light, Motion, Space“ im Walker Art Center in Minneapolis in eine Ausstellung integriert. Ein Jahr spä-

¹⁷ Da grundsätzlich in jedem Videorecorder durch Gleichlaufschwankung der Bandgeschwindigkeit und der Kopfrotation ein Zeitfehler entsteht, die sich als Bildstörung bemerkbar macht, ist dieser „Zeitfehlerausgleicher“ notwendig.

¹⁸ Margot Lovejoy, Postmodern Currents. Art and Artists in the Age of Electronic Media, London 1989, S. 197.

¹⁹ Zit. nach Lucinda Furlong, Notes toward a History of Image-Processed Video: Eric Siegel, Stephen Beck, Dan Sandin, Steve Rutt, Bill and Louise Etra, in: Afterimage, Bd. 9, Nr. 1 u. 2, Sommer 1983, S. 35.

²⁰ Vera Horvat-Pintarić, Video-Kultur oder zurück zu den Quellen, in: Kat. trigon '73, a.a.O., o. S.

²¹ Gill, a.a.O., S. 27.

ter stellte das Museum of Modern Art in New York in „The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age“ ebenfalls Arbeiten mit Video vor; in dieser großen Ausstellung wurden Arbeiten von Paik gezeigt. 1969 brachte Nauman seine *Videopieces* (*Revolving Upside Down*, *Pacing Upside Down*, *Walking in Contraposto*, *Bouncing in a Corner*, *Lip Sync*) auf den Kunstmarkt. Er war somit der erste, der Videobänder systematisch in sein Œuvre integrierte; Nicholas Wilder, ein Händler aus Los Angeles, machte in den USA das erste Geschäft mit den *Videopieces*.²² Ebenfalls 1969 organisierte die Howard Wise Gallery in New York City die Ausstellung „TV as a Creative Medium“. Diese Präsentation, die sich mit zwölf Exponaten erstmals ausschließlich der Videokunst widmete, gilt als „seminal event in the history of video art. By suggesting an utopian and McLuhanesque vision of a ‚global village‘, of instant communication and expression now possible through the medium of video/television, this exhibition offered a new view of ourselves, our society, and our customs.“²³ [...]

Realzeit

„With video, the process is the product.“²⁴

„We came upon the crux of a question: since the material is a flowing, the experience is a passing, then how can it be thought of a form?“²⁵

„Yes, we are complex models of all sorts of messages and signals, and one of these defines endurance. What videotape does is to dip into that: you can demonstrate an individual’s sense of his own past with tape much clearer than anything I can think of...“²⁶

„Real time video is *real time*. Second for second, the occurrence matches, temporally, the image. This simultaneity is the closest thing we have to jam today — jam today as a metaphor for an art/life equation.“²⁷

Die Konzentration auf die Unmittelbarkeit der Gegenwart gerät zwangsläufig in die Fänge der flüchtigen, stets flüchtenden Zeit. Es sind die Axiome der Einmaligkeit und Unwiederholbarkeit – also der Irreversibilität der Zeit – die in einer solchen prozessualen Kunst betont werden. In diesem Kontext gerät Video als Technik, die Zeit auf dem Magnetband „festhalten“ kann, ins Blickfeld der künstlerischen Produktion. Ebenso wie Fotografie und Film ist Video eine Bildmaschine, die auf einem Aufzeichnungsverfahren beruht, das Licht registriert und verarbeitet. Die Erfahrung der Gegenwärtigkeit gerät durch diese Bildmaschinen in das Spannungsfeld einer „Pseudopräsenz“: Das Sichtbare ist keine Erinnerung, keine Imagination: Als eine Spur des Vergangenen zeigt es das Bestimmte, Besondere, Einmalige einer Situa-

²² David Ross, *The Personal Attitude*, in: Schneider/Korot, *Video Art*, a.a.O., S. 246.

²³ John Hahnhardt, *Introduction*, in: ders. (Hrsg.), *Video Culture. A Critical Investigation*, New York 1986, S. 19.

²⁴ Freed, „Where Do We Come From? ...“, in: Schneider/Korot, *Video Art*, a.a.O., S. 212.

²⁵ Howard, a.a.O., S. 32.

²⁶ Statement von Gillette aus: Yalkut, in: *Radical Software*, a.a.O., S. 10.

²⁷ Christy Sophia Park, *Toward a Theory of Video Art*, Diss., Columbus Ohio, 1980, S. 102 ff.

tion. Zeit wird quasi „einbalsamiert“, das Produkt ist eine fixierte Erfahrung. Das Dargestellte ist zwar abwesend, doch es verweist auf ein „Gewesensein“. Doch während die Fotografie ein jähes Innehalten, eine Erstarrung bedeutet, halten Film und Video die flüchtige Präsenz und somit ein Stück „Realität“ fest.²⁸ „The work is the talisman of the process; it is the touchstone by which the excitement and intensity of the act of creation of the work can be, however simply, reexperienced.“²⁹ Einen Aspekt der Ästhetik der „Realzeit“ gilt es hervorzuheben: Die Aufzeichnung, die an eine gewesene Aktualität erinnert, bleibt bewußt eine fragmentarische Spur: Es wird ein „Ausschnitt“ Zeit präsentiert, der quasi im Sinne des „all over-Prinzips“ offen ist und imaginär weitergedacht werden kann. Bei dieser „Momentform“³⁰ gehören Anfang und Ende nicht zwangsläufig zu den konstitutiven Kategorien des Kunstwerks; sie sind vorhanden, spielen aber häufig keine große Rolle. Diesen Aspekt betonte bereits George Maciunas, als er in einem 1962 veröffentlichten Aufsatz „Neo-Dada in den Vereinigten Staaten“ beispielhaft Andy Warhols „Realzeit“-Filme erwähnte: „Der unmanipulierte maschinelle Reproduktionsprozeß ersetzt die künstlerische ‚Hand‘-Arbeit. Es gibt keinen dramatischen Ablauf und somit keinen Anfang und kein Ende. Die Filme beinhalten die Vorstellung vom unendlichen Zeitablauf, die ebenfalls in den Fluxusarbeiten eine Rolle spielen.“³¹ Wird bei Naumans Form des „self-performance video“ der Körper als Material eingesetzt, schafft die Begrenzung des Kameraausschnitts seine zusätzliche Möglichkeit, den Blick des Rezipienten auf bestimmte Teile zu lenken, Fragmente zu präsentieren. In *Lip Sync* (1969), ist das auf den Kopf gestellte Kameraobjektiv direkt vor Naumans Gesicht aufgestellt. Mund und Kehle des Künstlers werden durch die Umkehrung und durch die überdeutliche Nähe in etwas Befremdliches, gar fast Obszönes transformiert. Sie sind das einzige, was das Publikum im Laufe der dreißigminütigen Performance auf dem Monitor sehen kann. Nauman trägt Kopfhörer; während anfänglich seine Mundbewegungen in einer Dauer-Litanei lautlos die Worte „Lip Sync“ aussprechen, tritt in dem Moment, als seine Stimme hörbar wird, eine Asynchronität auf: Die Stimme aus dem Off deckt sich mit dem, was Nauman hört, und nicht mit den für das Publikum sichtbaren Mundbewegungen. Während Nauman versucht, seine Litanei mit dem Rhythmus des Gehörten in Einklang zu bringen, werden die Zuschauerinnen und Zuschauer durch die Lenkung des Blicks auf diesen Ausschnitt auf jede kleinste Unregelmäßigkeit aufmerksam gemacht. [...]

²⁸ Video wurde im Katalog zur Ausstellung „Information“ als „extension of cinéma vérité“ beschrieben, als „simply a method of distributing the visual information that interests the artist.“ (McShine, in: Kat. Information, a.a.O., S. 170 f.).

²⁹ Ingrid Weigand, The Surreality of Videotape, in: Schneider/Korot, Video Art, a.a.O., S. 280.

³⁰ Zu diesem von Karlheinz Stockhausen verwendeten Begriff siehe: Carl Dahlhaus, Zeitstrukturen in der Musik Wagners und Schönbergs, in: Heinz Burger (Hrsg.), Zeit, Natur und Mensch. Beiträge von Wissenschaftlern zum Thema Zeit, Berlin 1986, S. 351.

³¹ Zit. nach: Birgit Hein, Fluxus, in: Kat. Film als Film 1910 bis heute. Vom Animationsfilm der zwanziger Jahre zum Filmenvironment der siebziger Jahre, hrsg. v. ders./Wulf Herzogenrath, Stuttgart 1977, S. 167.

Thinking About Immediacy: The Urgency of the Here and Now

„In our reaction to live television I think I see the beginnings of a new desire to contact reality immediately...“³²

„Almost everything about television tempts the medium to a time-myopia –to focus our interest on the here-and-now, the existing, disturbing, inspiring, or catastrophic instantaneous now.“³³

Was zweifellos auf diese frühe Ästhetik der Videokunst einwirkt, ist die Faszination für die „Direktheit“ der Live-Sendung, die das Fernsehen institutionalisiert hat. Diese Direktheit entsteht aus der Stimmung, daß etwas „wirklich“ passiert, daß ein Ereignis unvorhersehbar „fällt“.³⁴ Die Live-Sendung bezieht ihre „Authentizität“ aus der Un gewißheit des *procedere*, aus der Kontingenz.

„When you can see yourself on TV, and the back of yourself simultaneously – something that we seldom if ever get a chance to do – we extend this further into the notion of an environment, one can see oneself in a social, or spatial interaction. This offers a potential of, say, liberation.“³⁵

„.... the first time you see yourself on tape, it's the first genuine view from the outside of what the inside is like. A mirror is like an extension of the inside because you have to keep your eyes focused on it, and you're always looking at your eyes focused into a mirror. But with tape, you see yourself in every gesture, your kinetic are revealed; it's all suddenly outside; and it's the first time you've met the outside. videotape sends a quality of the whole, and it's that poignant sense of the real whole that gives it strength.“³⁶

„The mysteries of instant transmission are rich mysteries.“³⁷

Die schon erwähnte Pionierarbeit von Les Levine ist ebenfalls wegen eines weiteren Aspekts hervorzuheben: In der Installation *Slipcover* (1966), ausgestellt in der Art Gallery of Ontario in Toronto, wurde zum ersten Mal im künstlerischen Betrieb das Video-Rückkopplungsverfahren (Closed Circuit) eingesetzt und somit die Möglichkeit genutzt, die elektromagnetisch aufgezeichneten Bilder unmittelbar wiederzugeben. Da diese ersten Videogeräte noch mit offenen Spulen ausgestattet waren, machte Levine darüber hinaus von der relativ einfach zu realisierenden technischen Möglichkeit Gebrauch, durch Umleitung auf ein zweites Abspielgerät die Wiedergabe der Bilder zu verzögern: Die Besucherinnen und Besucher der Ausstellung konnten so fünf Sekunden später ihr Verhalten in der unmittelbaren Vergangenheit beobachten.

Durch das Closed-Circuit-Verfahren, das das dem Video eigene Charakteristikum nutzt, mittels Rückkopplung eine Aufnahme simultan wiederzugeben, wird Video in diesen Jahren sowohl als privates Medium (direkter Austausch zwischen Selbstbild und Abbild) als auch als quasi neutrale Kontrollinstanz (Außenblick auf eine Aktion)

³² Douglas Davis, Time! Time! Time! The Context of Immediacy in: ders./AllisonSimmons (Hrsg.), The New Television: A Public/Private Art, The MIT Press, Cambridge-London 1978, S. 79.

³³ Daniel J. Boorstin, Television, in: Life Magazine, 10. Sept. 1971, S. 38, zit. nach: BruceKurtz, The Present Tense, in: Schneider/Korot, Video Art, a.a.O., S. 238.

³⁴ „Immediacy, finally, is in the eye and the mind of the viewer: a heightened awareness brought by the sense of an authentic presence.“ (Davis, in: Time! Time! Time!, a.a.O., S. 79).

³⁵ Statement von Schneider, in: Yalkut, Interview Part II, a.a.O., S. 10.

³⁶ Statement von Gillette, ebd.

³⁷ Davis, Time! Time! Time!, a.a.O., S. 73.

eingesetzt. Der Körper des Rezipienten kann prinzipiell in diesen „geschlossenen Zirkel“ einbezogen werden: Der Künstler konzipiert eine potentielle Situation – das konkrete, sich stets verändernde „Kunstwerk“ entsteht erst durch die aktive Teilnahme der Betrachter. Nichtdeterminiertheit ist so eine konstitutiven Kategorie solcher Arbeiten.

Gerade durch den Einsatz des „Closed Circuit“ findet die Emphase für die Präsenz ihre signifikanteste Ausdrucksmöglichkeit. Durch diese Technik wird der wesentliche Unterschied zur „aufgehobenen Präsenz“ des Films oder des Videobandes, die nur die Gegenwart der Vergangenheit zeigen können, begründet. Durch das Rückkopplungsverfahren entsteht die Möglichkeit, ekstatisch an sich selbst angeschaltet zu sein; das Videobild ist ein Effekt äußerster Selbstreferenz, ein Kurzschluß. Wie das Phantom des Spiegels, so zeigt auch das Videobild den eigenen Körper sozusagen von „außen“, doch erstmals kann der Mensch sich in Bewegung sehen, ohne sich anzuschauen. Das „Spiegel-Ich“ wird als Gegenüber wahrgenommen: Der Blick muß auf der eigenen Figur ruhen, das Spiegelabbild bleibt insofern statisch, „the narcissistic reparation of a frozen self“³⁸. Dieses Schema wird durch das Closed-Circuit-Verfahren durchbrochen. Das „Video-Ich“ beruht auf einem Dreiecksverhältnis: Die Kamera ist das dritte Auge, der Monitor ist die Projektion des Blicks in den Raum. Der Körper wird zwischen zwei Maschinen geschaltet, zwischen der Kamera-Pupille und der Monitor-Retina verklammert.³⁹ Wie kein anderes Medium kann diese Technik auf die „Semi-Permeabilität“ des Körpers hinweisen: abgrenzende Hülle und offener Sensor zugleich, als System weder offen noch geschlossen. Die Intimität, die zur eigenen Person hergestellt wird, findet als Beziehung Auge – Körper statt. Ich sehe mich, obwohl ich mich nicht anblinke, ich sehe mich mich sehen. Ich sehe, wie der Körper zugleich sehend und sichtbar ist. Die Metapher von Video als Möbius-Schleife, als endlose Verbindung, die weder innen noch außen kennt, betont explizit die immer wieder als besonderes Kennzeichen hervorgehobene Möglichkeit der Aufhebung von Subjekt und Objekt. „Here the power of videotaped recorder (VTR) is used to take in our own outside. When you see yourself on tape, you see the image you are presenting to the world. When you see yourself watching yourself on tape, you are seeing your real self, your ‚inside‘“⁴⁰ [...]

Ein Fragment aus „Radical Software“ oder The Earth as Software

„An artist certainly cannot compete with a man on the moon in the livingroom. This has therefore created an ambiguous and ironic position for the artist, a dilemma as to what he can do with contemporary media that reach many more people than the art gallery.“⁴¹

1970. Plötzlich, mitten in einem Gespräch über Medien und Videokunst, kommt ein Thema zur Sprache, das in diesen Jahren, millionenfach abgewandelt, in aller Munde

38 Rosalind Krauss, Video: The Aesthetic of Narcissism, in: Battcock, New Artists' Video, a.a.O., S. 54.

39 „The body is therefore as it were centered between two machines that are the opening and closing of a parenthesis.“ (ebd., S. 45).

40 Kat. TV as a Creative Medium, Howard Wise Gallery New York 1969, o.S.

41 In: McShine, a.a.O., S. 139.

war. Ein Zeitereignis wird kommentiert. Jud: „What's your feeling about televising of the moon landing?“ Frank: „The idea that everyone who has a television receiver will be capable of seeing the first step on the moon is gigantic, universal confirmation of experience. Columbus didn't have that luxury.“⁴² Das Zeitwesen, Mensch genannt, braucht stets Markierungen, Orientierungspunkte für das, was es Zeit nennt. Kolumbus ist ein Symbol für emphatische Aufbruchstimmung, für Expansion. Das Fernsehen und die Mondlandung sind, gerade in dieser Kombination, die quasi vollendete Tele-Vision. Es ist der Blick vom Mond, der fasziniert, der ferne Blick auf sich selbst: „All television is a closed circuit that constantly turns us back upon ourselves. Humanity extends its video Third Eye to the moon and feels its own image back into its monitors.“⁴³ Die Mondlandung ist ein Zeitzeichen: Die eigene Gegenwart bringt eine neue Erfahrung mit sich, die so zuvor noch nie gemacht worden ist. Sie meldet einen qualitativen Anspruch an: den, besser als die Vergangenheit zu sein. Das stete Vordringen in den offenen Raum hat endlich ein Ziel erreicht – jedoch nur als Durchgangsstation. Fernsehen ist hier nichts anderes als ein riesiger Vergrößerungsapparat und setzt eine Tradition fort, die mit dem Fernrohr begonnen hatte. Hatte bereits dieses Gerät den Sehsinn weit über seine natürlichen Begrenzungen hinaus geschärft, wird nun der technisch erweiterte Blick bis zum Mond – dem so fernen Objekt der Begierde – getragen, um auf die Erde zurückgeworfen zu werden. Auch das Modell der Avantgarde, das seine Antriebskraft aus der Negation verfestigter Traditionen und der Antizipation zukünftiger Regeln und Formen bezieht, hat den Fortschrittsgedanken geradezu paradigmatisiert. Die Zukunft ist Überschreitung der Gegenwart zum Besseren, ständige Erweiterung und Akkumulation. Es ist diese Vorstellung der „Speerspitze“ – der Vorhut, die unbesetzte Territorien erkundet – die um 1970 noch latent mitschwingt: Der Künstler richtet seinen Blick auf eine Zukunft, die er in der Gegenwart bereits zu antizipieren glaubt. Die Avantgarde ist selbst der kleine Schimmer am Horizont, das Prinzip Hoffnung. [...]

Die Anfänge

„Art for my generation was a kind of non-field. It didn't seem to have any inherent characteristics of its own. Art was a field into which you could import other fields, so I felt free to come to it from the closed field of poetry, in which the parameters were set.“⁴⁴

Die „Zeitstimmung“ war auf Veränderung aus. Um 1970 schien das noch brandneue Medium Video ebenso wie alle anderen Materialien und Medien dazu geeignet, künstlerische Anliegen zu transportieren – die Künstlerinnen und Künstler arbeiteten *unter anderem* mit Video. Diese Nichtspezialisierung galt keineswegs als Mangel, sondern vielmehr als Qualität. Ein Schlagwort, das im Zusammenhang mit der

⁴² Statement von Gillette, Interview Yalkut, a. a. O., S. 10.

⁴³ Youngblood, Expanded Cinema, a.a.O., S. 78.

⁴⁴ Bill Viola, The European Scene and Other Observations, in: Ira Schneider/Beryl Korot (Hrsg.), Video Art. An Anthology, New York/London 1976, S. 278.

Video-Zeitästhetik dieser Jahre immer wieder fiel, ist die „Realzeit“. Diese im ersten Kapitel beschriebene Kategorie lässt sich folgendermaßen kurz zusammenfassen:

1. Im Kontext der „Entmaterialisierung“ der Kunst, die das Endprodukt zugunsten des Prozesses erheblich relativierte, stand tendenziell die Gleichsetzung von Kunstzeit und Lebenszeit im Vordergrund. Durch Betonung der Axiome der Einmaligkeit und Unwiederholbarkeit wurde Irreversibilität als konstitutive Kategorie des Zeiterlebens und infolgedessen als ein nicht zu vernachlässigender Aspekt von Realitätserfahrung hervorgehoben. Mittels Video konnte durch die Aufnahme und Wiedergabe des homogenen Kontinuums eine einmalige Aktualität ohne Klimax und Endpunkt „einbalksamiert“ und das Publikum auf diese Weise für die Temporalität des Wahrnehmungsaktes sensibilisiert werden.
2. Als Ausdruck einer medienkritischen Haltung verstand sich die Ästhetik der Realzeit als Strömung, die sich bewußt gegen die vom Fernsehen geprägten Sehkonventionen sperzte.
3. Die „Augenblicklichkeit“ des Mediums Video – die durch das Rückkopplungsverfahren (Closed Circuit) ermöglichte Simultaneität von Aufnahme und Wiedergabe – faszinierte die Künstler sehr.
4. Der Künstlerkörper stand bei einem Großteil der Videoarbeiten der ersten Hälfte der 70er Jahre im Mittelpunkt. Bruce Naumans Ansatz kann für diese Ästhetik der Realzeit als paradigmatisch angesehen werden: Mit Hilfe einer „minimalen“, aber kontinuierlichen Handlung wird die Intensität des Zeiterlebens mit der Aktualität und Unmittelbarkeit der Erfahrung verbunden.

Vito Acconci hat diesen Ansatz aufgegriffen und radikal weiterentwickelt. Auch er war (und ist) kein Videokünstler, sondern ein mit Video arbeitender Künstler. Zwar war dieses Medium bis Mitte der 70er Jahre eines seiner wichtigsten Ausdrucksmittel, doch stets als eine Technik unter anderen. Der Kontext, in den seine Videoarbeiten eingebunden sind, ist insofern zu berücksichtigen. Acconcis künstlerischer Werdegang und seine Umgehensweise mit Video ist typisch für diese „Zeitstimmung“, in der die Aufhebung der herkömmlichen Trennungen und der prozessuale Aspekt der Kunst zum Postulat erhoben wurden. [...]

Auf dem Weg zu einem neuen Selbstverständnis

Noch in der zweiten Hälfte der 70er Jahre schien manchen Kritikern die Formensprache der Videokunst im „herkömmlichen“ Sinne definierbar zu sein – schließlich ging es ihnen darum, Konzepte zu entwickeln „that create a visual language unique to the morphology of video.“⁴⁵ Bei dieser Suche nach festlegbaren Kriterien wurde von ihnen die Einfachheit des technischen Standards und der Mangel an technischer

⁴⁵ Gregory Battcock, Introduction, in: ders. (Hrsg.), *New Artists Video. A Critical Anthology*, New York 1978, S. xiv.

Perfektion hervorgehoben. Gregory Battcock, der mit der 1978 herausgegebenen Anthologie den Anspruch einer qualitativen Auswahl von theoretischen, kritischen und praxisorientierten Dokumenten zur Videokunst verband, stellte in der Einleitung fest: „the technology of video is still relatively simple and in some ways promises to become more so.“⁴⁶

Doch genau in diesem Punkt sollte sich der Autor irren: Ab Mitte der 70er Jahre trat eine neue Generation „genuiner“ Videokünstlerinnen und Videokünstler an die Öffentlichkeit. Technik wurde nicht mehr mit Gleichgültigkeit oder gar mit einer Anti-Haltung betrachtet, sondern sie galt als Herausforderung. Bei den nun häufig sehr teuren und aufwendigen Produktionen wurde das Prinzip der Arbeitsteilung eingeführt, d.h. mehrere Assistenten und Techniker arbeiteten gemeinsam an dem Produkt. Neue Ansätze, neue Probleme: Zum einen entstand eine Diskrepanz zwischen relativ hohen Herstellungskosten und dem zur massenhaften Vervielfältigung geeigneten „billigen“ Endprodukt, der auch weiterhin kaum Abnehmer fand. Zum zweiten wurde die Kluft zwischen *high tech* und *low tech* immer offensichtlicher – die Qualität einer Videoarbeit hing vom Zugang zu Studios mit avancierter Technik ab, was natürlich nicht allen Künstlern möglich war.

Einige Kritiker, die auf die Veränderungen reagierten, suchten nach neuen Bestimmungskriterien eines „serious, creative use of the medium“.⁴⁷ Das Potential wurde in einer neuen Videogrammatik gesehen, „which would fulfill the raw potential of the medium to express states of consciousness in an instantaneous, intuitive and nonlinear format: in other words, to establish a paradigm for the mental characteristics of this age...“⁴⁸ Immer seltener wurde Video mit der Mimesis der Gegenwartsrealität in Verbindung gebracht, immer häufiger als Metapher für das Bewußtsein thematisiert. „Consequently, the establishment of a fuller understanding of video styles requires a clarification to the relationships between the functioning of the human mind and the image-producing capabilities of video.“⁴⁹ Dies führt uns zum Komplex der „imaginären Zeit“.

„Imaginäre Zeit“

„Video ist die Stelle, an der Informationsströme, Signale, Wahrnehmungen, Perspektiven, Motive aufeinandertreffen, kein Ort des Verweilens, keiner von Beständigkeit – vergleichbar den modernen Bahnhöfen, die unterirdisch von Zügen angefahren werden, während oben die Flugzeuge landen, wo Passanten verschiedenster Kulturen sich zwischen Supermarkt und Hotelbegegnen, aneinander vorbeigehen oder sich kennenlernen.“⁵⁰

„Das Imaginäre ist viel näher am Aktuellen und gleichzeitig viel weiter von ihm entfernt. Viel näher, weil es das Diagramm seines Lebens in meinem Körper ist, sein Mark oder seine innere Kehr-

⁴⁶ Ebd., S. xxii.

⁴⁷ Bob Keil, TV Time/Video Time-Part II, in: Artweek, Bd. 10, Nr. 5, Mai 1979, S. 15.

⁴⁸ Ebd.

⁴⁹ Curtis L. Carter, Aesthetics, Video Art and Television, in: Leonardo, Bd. 12, Nr. 4, Herbst 1979, S. 293.

⁵⁰ Wolfgang Preikschat, Video. Die Poesie der Neuen Medien, Weinheim und Basel 1987, S. 51.

seite, die erstmalig den Blicken ausgesetzt wird. ... Viel weiter, weil das Gemälde nur nach Maßgabe des Körpers ein Analogon ist, und ... dem Blick die Konturen einer Innenschau darbietet.“⁵¹

Die Tendenzen, die sich seit der zweiten Hälfte der 70er Jahre herauskristallisiert haben, prägen noch heute die Formensprache der Videokunst. Diesen Tendenzen ist eines gemeinsam: Die Kamera fungiert nicht mehr als ein auf die Außenwelt gerichtetes Auge, das das Sichtbare als „Oberflächenrealität“ einfängt und auf dem Monitor reproduziert, sondern Kamera und Monitor werden eher im Sinne eines Instruments eingesetzt, das zur Artikulation eines mentalen Raumes dient. Während das Schlagwort „Realzeit“ in den 70er Jahren häufig als programmatischer Begriff benutzt wurde, lässt sich, was die Zeitästhetik angeht, keine analoge Begriffsbildung für die zweite Generation finden, die sich aus dem internen Diskurs (Künstleräußerungen und Kunstkritik) ableiten ließe.

Mein Vorschlag, die diversen Strömungen unter dem Begriff „imaginäre Zeit“ zusammenzufassen, bezieht sich auf die Inszenierung des „Nichtgegenwärtigkeits-Bewußtseins“: Zeit als Material wird durch technische Manipulation überlagert, verlangsamt, beschleunigt, umgekehrt, abgehackt, zum Zittern und zum Stillstand gebracht. Nicht mehr die homogene Dauer der „Realzeit“ – die Zeit als Linie stetig neuer Jetzt-Punkte – wird thematisiert, sondern der Verweis auf die Innerlichkeit und auf das Vorstellungsvermögen des Bewußtseins treten in den Vordergrund. Diese „zerstreute“ Zeiterfahrung kann mit Hilfe der durch Gedächtnis und Phantasie vermittelten fiktiven Präsenz des „anschaulichen Vergegenwärtigens“ im Sinne Husserls beschrieben werden. „Das erscheinende Objekt erscheint, aber gilt nicht für sich selbst. Es gilt für ein anderes und gilt so als analogischer Repräsentant, als Bild.“⁵² Ist ein Videoband in „Realzeit“ eine Erinnerung einer einmaligen Aktualität, ist demgegenüber bei der „imaginären Zeit“ ein Widerstreit mit dieser Aktualität prinzipiell angelegt. Husserl sprach vom „Proteusartigen“ der Phantasieerscheinung, von der Diskontinuität der Erscheinungsfolge und von Intermittieren des Bildes: „Hier ist das Bild etwas Schwebendes, Schwankendes, sich Änderndes, bald an Fülle und Kraft Zunehmendes, bald Abnehmendes ...“⁵³ Ambivalenz, Diskontinuität, Fiktion – wer erinnert sich da nicht an eines der gängigsten Schlagworte der 80er Jahre, die „Postmoderne“?

„Postmoderne“ – einige Randbemerkungen

Der Paradigmenwechsel, der in der Videokunst ab der zweiten Hälfte der 70er Jahre stattfand, lässt sich in Zusammenhang mit der Entwicklung sehen, die mit dem Begriff „Postmoderne“ etikettiert worden ist. Die Genese des Begriffs soll hier nicht

⁵¹ Maurice Merleau-Ponty, *Das Auge und der Geist*, in: ders., *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*, Hamburg 1984, S. 17.

⁵² Edmund Husserl, *Phantasie, Bildbewußtsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie des anschaulichen Vergegenwärtigens (1898–1925)*, *Husserliana Bd. XXIII*, hrsg. v. Eduard Marbach, The Hague/Boston/London 1980, S. 25.

⁵³ Ebd., S. 60.

ganz außer Acht gelassen werden: Die programmatische Verwendung lässt sich in der bildenden Kunst bis in die 60er Jahre zurückverfolgen.⁵⁴ Leslie Fielder und Susan Sontag beschrieben Mitte der 60er den Postmodernismus als eine Strömung in den USA, die für den Zusammenbruch traditioneller Werte und für die zunehmend „flüchtige Erfahrung“ steht. Ganz besonders wurde von diesen Autoren die mit dem Postmodernismus einhergehende neue Spontaneität – die Emphase für die Unmittelbarkeit der Erfahrung – betont; Sontag beschrieb diese „einheitliche Sensibilität“, die sie ganz offensichtlich auf die Pop Art und die Fluxus-Bewegung bezog, als Verbindung von Elite- und Massenkultur, als „Flucht vor der Interpretation“, als Kunst, die parodierende und abstrakte Formen hervorbringt und der Interpretation trotzt.⁵⁵ Auch Ihab Hassan beschrieb 1969 Postmodernismus ähnlich als antiformales, antinomisches Bestreben, das von einem „Annulierungswillen“ inspiriert ist.⁵⁶ Diese frühe Definition des „Postmodernismus“ steht so keineswegs im Widerspruch zur Emphase der Unmittelbarkeit und des Nonkonformismus, die mit der Ästhetik der „Realzeit“ einhergeht. Doch in erster Linie soll hier das komplexe Geflecht an Bedeutungen interessieren, das sich ab Mitte der 70er Jahre herausbildete. Ab diesem Zeitpunkt löste der Begriff der Postmoderne lebhafte Diskussionen nicht nur in der bildenden Kunst und Literatur, sondern auch in Architektur, Philosophie und Gesellschaftstheorie aus, um in den 80er Jahren zu einem zentralen Topos der Gegenwartsanalyse zu werden. Als ein wichtiges Kriterium der nun international geführten Postmoderne-Debatte kann das Zeitbewußtsein hervorgehoben werden, das in der kritischen Hinterfragung des Fortschrittsbegriffs begründet ist. Der „Verzicht auf die Vorstellung von der ständigen Innovation oder der unaufhörlichen Revolution“⁵⁷ stellte das Konzept der Avantgarde als „Speerspitze“ der Gesellschaft – immer mit der Zeit im Rücken – prinzipiell in Frage. Gleichzeitig jedoch forcierte diese Fortschrittskritik den Verzicht auf ein utopisches Entwurfspotential der Kunst. Fortschritt wird zum Fortschreiten, Kunst nimmt eine nomadische Position ein. „Das Werk wird Moment eines energetischen Funktionierens, das in sich selbst die Kraft zur Beschleunigung und zum Verharren findet.“⁵⁸ Postmoderne wird zu einer „antagonistischen Doppel-

⁵⁴ Die Genese des Begriffs weist erheblich weiter zurück: Wolfgang Welsch datiert die erstmalige Verwendung des Adjektivs „postmodern“ auf ca. 1870 im Zusammenhang mit der Kritik am französischen Impressionismus und erwähnt die von Rudolf Pannwitz 1917 geprägte Formulierung des „postmodernen Menschen“ als „überkrustetes Weichtier“. Siehe hierzu die Einleitung in: Wolfgang Welsch (Hrsg.), *Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte zur Postmoderne-Diskussion*, Weinheim 1988, S. 2 ff. Eine Übersicht ab den 30er Jahren gibt Hans Bertens; dort wird offensichtlich, daß der Begriff zuerst in der Literatur Fuß gefaßt hatte. 1934 sprach Frederico De Oniz von „postmodernismo“, 1947 verwendete Arnold Toynbee den Begriff „post-modern“, bei Irving Howe war ab 1959 von Postmodernismus die Rede. Siehe hierzu: Hans Bertens, *Die Postmoderne und ihr Verhältnis zum Modernismus. Eine Übersicht*, in: Dietmar Kamper / Willem van Reijen (Hrsg.), *Die Unvollendete Vernunft. Moderne versus Postmoderne*, Frankfurt a.M. 1987, S. 46–95.

⁵⁵ Bertens, ebd., S. 51–53.

⁵⁶ Ebd., S. 66.

⁵⁷ Charles Jencks, *Die Sprache der postmodernen Architektur*, in: Welsch, *Wege aus der Moderne*, a.a.O., S. 85.

⁵⁸ Achille Bonito Oliva, *Die italienische Trans-Avantgarde*, in: ebd., S. 123.

bewegung von Beschleunigung und Verlangsamung, von Mobilisierung und Stillung.“⁵⁹ Bleibt auch heute nach dem inflationären Gebrauch (und Verbrauch) dieses „epochalen“ Begriffs ein terminologischer Irrgarten zurück, so gilt es dennoch einige Kriterien hervorzuheben, die in der Zeit der „reifen 80er“ aufgestellt und die sowohl im Rahmen des philosophischen Diskurses als auch der ästhetischen Kunstraxis immer wieder ins Feld geführt wurden. Diese sind:

Dekonstruktion

Basis ist die Akzeptanz einer ontologischen Unsicherheit, eine „Dezentrierung“ des Selbst: Sinn ist nicht präsent, sondern quasi auf verschiedenen Bahnen verteilt und entsteht inmitten von Spaltungen, Kreuzungen und Übergängen (Derrida).

Unbestimmtheit, Ambivalenz

Die „Kunst des verselbständigen Signifikanten“⁶⁰ rückt in den Vordergrund. Hervorgehoben werden Ambiguitäten, Brüche, Verschiebungen. Kein Ereignis ist eindeutig, jede Bewegung kann paradoxe Formen annehmen. Die Metapher wird zur rhetorischen Figur.

Heterogenität, Differenz

Grundlage ist die Annahme der Abwesenheit von Mittelpunkten, von privilegierten Sprachen, von höheren Diskursen. Propagiert wird eine Form des Pluralismus, die das Unvereinbare und die Inkommensurabilität der Erfahrungsfelder als positive Qualität annimmt und inmitten der Differenz operiert. (Lyotard)

Fragmentarisierung

Die Spannungsfelder liegen in der multivalenten Bedeutung der Fragmente, in den ungeklärten Randzonen.

Diskontinuität

Fortschreiten findet als eine Bewegung inmitten der Differenzierungen statt, als eine Bewegung seitlicher Verschiebungen, die Abweichung, Intervall und Unterbrechung als Methode einsetzt.

Hybridisierung

Eklektizismus, das Epigonale, die Parodie, das Spiel mit dem Plagiat und mit irritierenden Kombinationen, das Interesse an unerwarteten Wendepunkten gewinnen an Bedeutung. Diese Kriterien sind auch bei den Videoarbeiten der zweiten Generation der Videokunst nachweisbar. Verallgemeinert lässt sich feststellen: Der Aspekt der „De-Realisierung“ der Bilder tritt in den Vordergrund. Video macht nun eher auf indirektem Weg Aussagen über die „Wirklichkeit“.

59 Dietmar Kamper, Nach der Moderne-Umrisse einer Ästhetik der Posthistorie, in: ebd., S. 168.

60 Christa und Peter Bürger, Vorbemerkung, in: diess. (Hrsg.), Postmoderne: Alltag, Allegorie und Avantgarde, Frankfurt a. M. 1987, S. 12.

Die Digitalität ist unter uns

Da technologische Entwicklung immer schneller voranschreitet, altern die Zeichen der Gegenwartskultur immer rascher. Merkwürdig archaisch muten heute die ersten Videobänder an, beinahe wie ausgestorbene Dinosaurier.⁶¹ Seit den 80er Jahren erscheint die traditionelle Trennung der Kommunikationstechnik in Informationsübertragungstechnik, elektronische Datenverarbeitung und Medientechnik obsolet.

„Das Neue der sogenannten ‚neuen Technologien‘ liegt gerade jenseits von Einzelanwendungen und Einzelfolgen, liegt in dem Zusammenschließen unterschiedlicher Entwicklungsstränge zu einer technischen Superstruktur, liegt also in dem, was wir als Telematik oder auch Konvergenz-Technologie bezeichnen: Alles umfassende Netzstrukturen führen zu einer Verschmelzung von EDV und Mediensystem, die Informationstechnik wird zur Universaltechnologie.“⁶²

Auch in der Videokunst ist als ein allgemeiner Trend ab den 80er Jahren der zunehmende Einfluß des Computers – vor allem im Bereich der Bildbearbeitung – von wichtiger Bedeutung. Das Videobild wird zu einem Element der Informationsverarbeitungsprozesse; durch die Digitalisierung des Bildes⁶³ zeigt das Medium eine schier unbegrenzte Adoptionsfähigkeit.

„Philosophically, this suggest the possibility of understanding cinematic practice as the *collision of codes within the frame* as opposed to the classical language in which ‚codes‘ are constructed from the collision of frames. The aesthetic implications are not less profound. On a purely formalistic level, it means that an image-event can be submitted to nearly infinite spatiotemporal transformations, since this ‚image‘ is only a matrix of codes in a data space.“⁶⁴

Die Verschmelzung von Video- und Computertechnologie leitet eine neue Ära in der Geschichte des elektronischen Bilde sein. Video ist nicht mehr das Medium der Abbildrealität – vielmehr ist Video ein „Zwitterprodukt“. Das Medium, das wie kein anderes dafür geeignet schien, das Sichtbare wiederzugeben, kann genauso gut ein komplett digital generiertes Bild übertragen; das Videobild kann zum Träger manipulierter oder gänzlich synthetischer Realitäten werden.

61 Dieser evolutionstheoretische Komplementärzusammenhang von technischer Innovation und Vergangenheitsproduktion hat eine konkrete Folge: die alten Videobänder können mit neuen Geräten nicht mehr abgespielt werden. Der Stand der Technik, speziell im Hinblick auf die üblicherweise relativ niedrige Qualität der Bänder dieser Jahre, schafft große Probleme der Konservierung. Viele der frühen Videoarbeiten drohen zu verschwinden, denn es gibt Probleme der Haltbarkeit. Lyn Blumenthal stellte 1986 fest: „As a result the long-term durability of videotape as a signal-bearing material has yet to be unambiguously gauged. The signal held on videotape is delicate; it is a magnetic pattern that can be disturbed, damaged, or erased by external electromagnetic forces.“ (Lyn Blumenthal, Re: Guarding Video (Preservation), in: Afterimage, Bd. 13, Nr. 7, Februar 1986, S. 11. In diesem Zusammenhang erwähnte sie die Planung eines „National System of Archives“ vom Center for Films and Video Preservation, ebd., S. 12).

62 Claus Eurich, Computer, neue Medien und Kultur. Informationstechnologien in den publizistischen und künstlerischen Berufen, Hamburg 1988, S. 9.

63 Die Bild- und Tonsignale können analog oder digital übertragen werden. Analoge Tonübertragung bedeutet, daß die Stromschwingungen an jeder Stelle den Schwingungen des Schalls entsprechen. Bei der digitalen Aufzeichnung nimmt das Bild- oder Tonsignal zwei physikalische Zustände an, es wird in zwei Einzelinformationen (Bits) zerlegt.

64 Gene Youngblood, A Medium Matures: Video and the Cinematic Enterprise, in: Kat. The Second Link. Viewpoints on Video in the Eighties, Walter Phillips Gallery, The Banff Centre School of Fine Arts, Banff 1983, S. 10.

Der Monitor als autonome Kompositionsfäche

„Das Paradigma der sinnlichen, mentalen Wahrnehmung hat sich vollständig gewandelt. Denn jene Taktilität hat nicht den organischen Sinn des Berührens, sondern bezeichnet bloß das hautnahe An-einanderstoßen von Auge und Bild, das Ende der ästhetischen Distanz des Blickes. Wir nähern uns immer mehr der Oberfläche des Bildschirms, unsere Augen sind im Bild gleichsam verstreut.“⁶⁵

Statt Lebenswelten zu repräsentieren, wird Video nun das Medium imaginativer Impulse. Der Bildschirm wird zur autonomen Kompositionsfäche für freie Bildschöpfungen, zum Versuchsfeld für eine andere Sprache, die sich im Spannungsfeld von Assoziationen entwickelt. Das Interesse gilt nun den Einzeleinstellungen, der digitalen Einzelbildmanipulation. Der Monitor „kadriert“ seine Information – das Material wird *in-formiert*. Nicht nur durch die Montage der Sequenzen entsteht Diskontinuität, auch durch interne Montage kann das Bildfeld so geteilt werden, daß mehrere Sequenzen zugleich ablaufen können. Mit Hilfe von Schichtungstechniken werden Bildelemente ineinander montiert, Szenenaufbau und Übergänge werden fließend.

Gary Hill arbeitete als Bildhauer, bevor er sich 1973 dem Medium Video zuwandte. Sein Ausgangsinteresse war die systematische Erforschung der technischen Möglichkeiten der elektronischen Bildgestaltung, wobei ihn anfänglich die Relation von elektronischem Bild und Ton besonders interessierte. Durch die Einbeziehung von Sprache und Schrift als videographicus Gestaltungsmittel etablierte er sich als ein wichtiger Vertreter einer Richtung, die ebenfalls in den 80er Jahren entstanden ist. Sein Interesse galt speziell dem „reflexive space wherein an experience with language informs the image-making that in turn folds back upon the way in which language originates – a kind of image/language Moebius strip.“ Eine endlose Wechselwirkungsschleife von Bild und Sprache also. In diesem Sinn produzierte Hill vorerst Bänder, die zwischen strukturell-formalistischer Kühle und poetischer Offenheit lagen. [...]

Erfahrungsräume des Inneren

Video wird zu einer Metapher für Imagination und „Innenleben“. Das Interesse für die Strukturen des Wahrnehmens, für den unzugänglichen Bereich des Unbewußten und für die selektiven und verfremdenden Konstruktionen des Gedächtnisses und des Traums steht bei Alexander Hahn, einem aus der Schweiz stammenden Videokünstler, der seit 1981 in New York lebt, im Vordergrund. Video wird zu einem Medium, das die Hinwendung zu einer amorphen, entgleitenden Welt, die Erforschung der „Schattenseiten“, die Aufhebung der Grenzen zwischen Alltags- und Traumrealität – „kartographische Aufzeichnungen psychologischer Resonanzen in der urbanen technologischen Landschaft“⁶⁶ – in Szene setzt. „Die Landschaft entlaubte sich, die Blätter lösten sich wie grüne Gespenster, verzehrt von einem unsichtbaren Feuer.“⁶⁷

⁶⁵ Baudrillard, Videowelt und fraktale Subjekt, a.a.O., S. 257.

⁶⁶ Robert Fischer, Neurological Fictions, in: Kat. Alexander Hahn. Video Works, Zürich 1989, o. S.

⁶⁷ Textpassage aus Hahns *Viewers of Optics*, zit. nach: Kat. European Media Art Festival 1989, Osnabrück 1989, S. 103.

Hahns Videoband *Viewers of Optics* (1987) zeigt eine verlassene Landschaft, abgestorbene Bäume, zerfallene Häuser, Kanäle voller Abwässer – Fetzen eines möglichen städtischen Gedächtnisses, „Metaphern für eine Außenwelt, die mit ihren fraktionsierten und kodifizierten Erscheinungen längst nicht mehr die Realität repräsentiert.“⁶⁸ Es ist die Atmosphäre einer unheimlichen Leere, eingetaucht in diffuses Licht mit fast verloschenen Farben. Eine Stimme aus dem Off, die sich der Monotonie vollkommen überläßt, rezitiert einen Text über eine Katastrophe, die einmal stattgefunden haben soll. In dieser apokalyptischen Stimmung sind die abwesenden Menschen „stumme Zeugen eines vergessenen Verbrechens, welches sie zutiefst in ihrem Unterbewußtsein unterdrückt hatten.“⁶⁹ Die Objekte, Landschaften und Räume sind Symbole. Ein zentralperspektivisches Renaissance-Bühnenbild: Ein eigentlich unmöglich Raum, vielleicht Sinnbild für die rationale Erfassung der Welt und für die Aneignung der Natur, für die Legitimation der Herrschaft des Machbaren. Er wird von einem Sumpf von Exkrementen überlagert. [...]

Die rastlose Zirkulation der Bilder

„Gewöhnen kann sich auch der Zerstreute. Mehr: gewisse Aufgaben in der Zerstreuung bewältigen zu können, erweist erst, daß sie zu lösen einem zur Gewohnheit geworden ist. Durch die Zerstreuung, wie die Kunst sie zu bieten hat, wird unter der Hand kontrolliert, wie weit neue Aufgaben der Apperzeption lösbar geworden sind. Da im übrigen für den Einzelnen die Versuchung besteht, sich solchen Aufgaben zu entziehen, so wird die Kunst deren schwerste und wichtigste da angreifen, wo sie Massen mobilisieren kann. Sie tut es gegenwärtig im Film.“⁷⁰

„So vermindert sich die *optische Dichte* der *Landschaft* rapide, wodurch der sichtbare Horizont, von dem sich alles Geschehen abhebt, mit dem *inneren* Horizont unserer kollektiven Phantasien verschmilzt, um einen letzten Horizont der Sichtbarkeit auftauchen zu lassen: den *virtuell sichtbaren Horizont* – eine Folge der optischen Erweiterung der natürlichen Umgebung der Menschen durch die Elektronik.“⁷¹

Als Walter Benjamin seine Analyse über das „Kunstwerk im Zeitalters einer technischen Reproduzierbarkeit“ im Jahre 1936 veröffentlichte, sprach er von der durch den Film forcierter tiefgreifenden Veränderung der Wahrnehmung, von der „Chockwirkung“, die durch den Schnitt erzeugt wird, da dieser den Assoziationsfluss ständig unterbricht. Benjamin betrachtete den Film im positiven Sinn als „Übungsinstrument“, der für die in allen Lebensbereichen neu an die Sinne gestellten Anforderungen quasi „abhärtet“ sollte. Doch der Bilderfluß, dem der zerstreute Examinator von damals ausgesetzt war, bewegte sich, von heute aus betrachtet, gemächlich.

⁶⁸ Fischer, Neurological Fictions, a.a.O., o. S.

⁶⁹ Statement von Hahn, zit. nach: Kat. European Media Art Festival 1989, Osnabrück 1989, S. 103.

⁷⁰ Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt a. M. 1979, S. 41.

⁷¹ Paul Virilio, Echtzeit-Perspektiven, in: Kat. Metropolis, hrsg. v. Christos M. Joachimides und Norman Rosenthal, Martin-Gropius-Bau Berlin, Stuttgart 1991, S. 59.

⁷² Benjamin, a.a.O., S. 41.

Heute obsiegt die rastlose Zirkulation der Zerstreuung. Ununterbrochene Bewegung, um die Ausdehnung des territorialen Körpers zu vergessen – Geschwindigkeit ruft Leere hervor, Leere ihrerseits Geschwindigkeit. Dieser Aspekt ist zentral im Denken Paul Virilius, der von der Geschwindigkeit der Verkehrs- und Übertragungsströme die Zerstörung der „Feldtiefe“ unserer Wahrnehmung ableitet. „Die Geschwindigkeit, die unsere Kenntnisnahme von Distanzen (kognitiven Distanzen) zunehmend außer Kraft setzt, indem sie uns eine gewaltsame Nähe beschert, entfernt uns im gleichen Maße von der Wirklichkeit.“⁷³ In offensichtlich großer Nähe zu Heideggers Gedanken der „Ent-fernung“ [...], thematisiert Virilio das audiovisuelle Medium als Geschwindigkeitsmaschine, die die *Dromoskopie*, das „Warten auf das Eintreffen dessen, was an Ort und Stelle verbleibt“, fördert.⁷⁴ Als eine diametral der „intensitätsorientierten“ Verlangsamung entgegengesetzte Richtung spielt in der Videokunst die extreme Beschleunigung der Bilder eine ebenso große Rolle. Allgemein betrachtet, nimmt diese Ästhetik von einem mehr oder weniger kritisch-distanzierten Standpunkt aus Bezug auf die gesellschaftliche Realität der medialen Informationsüberflutung. Als eine Form künstlerischer Praxis wird Video als eine Geschwindigkeitsmaschine der rastlosen Zirkulation eingesetzt, die explizit die Überforderung der Sinne als Taktik benutzt; die Rezipienten werden mit der Unmöglichkeit konfrontiert, die Bildinformationen in der gelieferten Geschwindigkeit zu verarbeiten. Gerade in Nam June Paiks Multi-Monitor-Skulpturen wird dieses Prinzip immer wieder vorgeführt.⁷⁵ Bis zu Hunderten von Monitoren werde als Bausteine zu einem Komplex angeordnet, dessen Bilderwelten einerseits zwar mittels Diagonalen, Längsachsen, Querbalken o.ä. in einem graphischen Schema zusammengehalten werden, andererseits aber durch die unaufhörliche Flut des schnellgeschnittenen Materials sich als Einzelemente verselbständigen und in ein kaleidoskopartiges Hyper-Angebot, in ein anarchisches Geflecht von „hier bin ich, schau mich an“ auseinanderfallen. Paul Garrin, der 1978–82 bei Vito Acconci, Hans Haacke und Martha Rosler Schüler war, wurde 1981 Assistent von Nam June Paik und Shigeko Kubota. Als einer der wichtigsten Mitarbeiter Paiks war er einige Jahre lang vorwiegend für die virtuose digitale Bildmanipulation der Arbeiten Paiks verantwortlich, bis er 1985 begann, eigene künstlerische Videos zu produzieren. Die Beschleunigung des medienvermittelten Informationsflusses, der Bildschirm als Schlachtfeld von Bildern und Tönen, als ein endloser Strom von gelenkten Informationen, dienten ihm als Ausgangspunkt: „Der elektronische Schauplatz von Kampfhandlungen befindet sich auf der ganzen Welt in den Wohnzimmern von Millionen von Haushalten.“⁷⁶ Die sogenannte Information ist gleichzeitig auch „DESinformation“.⁷⁷ [...]

⁷³ Paul Virilio, *Der negative Horizont. Bewegung/Geschwindigkeit/Beschleunigung*, München/Wien 1989, S. 145.

⁷⁴ Ebd., S. 148.

⁷⁵ Siehe hierzu: Edith Decker, *Paik-Video*, Köln 1988, S. 92–120.

⁷⁶ Paul Garrin, *Tarnkappenbombenvirus (DESinformation)*, in: Kat. Medienkunstpreis 1992, hrsg. v. Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Münster 1992, S. 12.

⁷⁷ Ebd.

Das Fazit

In der Videokunst kann der Übergang von der Ästhetik der „Realzeit“ zur Ästhetik der „imaginären Zeit“ als symptomatisch gelten für die Verschiebung der Funktion von Kunst als emphatischer „Wirklichkeitszugriff“ hin zu Kunst als Bestandteil einer pluralistisch geprägten „Wirklichkeitsrepräsentation“, die das Objekt als sinnlichen Bedeutungsträger einsetzt. Wir haben uns an die Mondlandung gewöhnt. Auch daß Träume in der Luft zerplatzen, gehört zur Tagesordnung. Das Challenger-Unglück: Eine Nachricht unter vielen, eine ganz normale Katastrophe. Video: Als „Außenschau“ ein Blick auf die unerreichbare Augenblicklichkeit, als „Innenschau“ die Extase der Oberfläche. Videokunst: Ausbruchsversuche mit dem Ziel, imaginäre Tiefenschichten des Bildraums zu erkunden? Eine Taktik, um dem „Sinnlichkeitsverlust“ entgegenzuwirken, der vom Medium selbst mitproduziert worden ist?

Ausblick

Interaktive Kunst

Die Entgrenzung, in welcher die Videokunst heute involviert ist, hat nichts mit den explorativen Strategien der entgrenzten Kunstpraxis der Anfänge zu tun. Die Lobes-hymnen der Gegenwart gelten der „interaktiven“ Kunst. Anfang der 80er Jahre wurde mit der digitalen Bildplatte oder auch LV-Bildplatte (Laser-Vision-Bildplatte) – ein System, bei welchem die digital codierten Bild- und Toninformationen mit Hilfe eines Laserstrahls abgetastet werden – eine neue Dimension der Zeitästhetik eröffnet. Dieses Verfahren bietet die Möglichkeit, die gespeicherten Informationen quasi ohne Zeitverlust abzurufen: Der Laserstrahl kann in Sekundenbruchteilen von einer Stelle zur anderen springen, wodurch die lineare Zeitstruktur der Abspielzeit des Magnetbandes aufgehoben wird. Durch diese Nichtlinearität und Variabilität des Systems kann interaktive Steuerung konstitutiv in das Kunstwerk einbezogen werden. Für die Videokunst hatte dies Folgen, die es ermöglichen, seit Mitte der 80er Jahre von einer „dritten Generation“ zu sprechen: Die Künstlerin oder der Künstler konzipiert eine endliche Zahl von audiovisuellen Bausteinen, die vom Rezipienten abgerufen und individuell zusammengesetzt werden können. Die Struktur des Produkts ist nicht als Ganzes vorgegeben, sondern konstituiert sich jeweils einmalig durch die „Mensch-Maschine-Kommunikation“; jede Version entsteht als Folge eines Prozesses, der nicht von der individuellen Aktion des Rezipienten zu trennen ist.

Lorna, das erste interaktive Kunstwerk, das auf der digitalen Bildplatte beruht, wurde 1984 von Lynn Hershman – einer Künstlerin, die seit 1977 mit Video arbeitet – präsentiert.⁷⁸ Ein herkömmliches Computergerät mit entsprechender Tastatur

⁷⁸ Die Auflage dieser Bildplatte betrug 25 Stück, davon existierten 1989 noch 14 Exemplare. Siehe hierzu: Lynn Hershman, Die Fantasie außer Kontrolle, in: Gerhard Johann Lischka und Peter Weibel (Hrsg.), Im Netz der Systeme. Eine Dokumentation anlässlich der Ars Electronica, Linz, in: Kunstforum International, Bd. 103, September/Oktober 1989, S. 235 und 238.

bietet die Grundlage; das Geschehen findet auf dem Bildschirm statt. Lorna ist eine Frau mittleren Alters, die an Agoraphobie leidet. Zu ängstlich, um ihre Wohnung zu verlassen, lässt sie sich ihre Einkäufe ins Haus liefern. Ihre Bankgeschäfte erledigt sie telefonisch; passiv verbringt sie ihre Zeit vor dem Fernseher, was ihr noch mehr Angst vor der Außenwelt einflößt. Lorna ist in ihrer Medien-Landschaft gefangen.

Doch vorerst wird keine Geschichte erzählt; vielmehr ist es die Identifikation mit der (Anti-)Heldin, die den Weg vorgibt, die die Rezipienten in die Zwickmühle bringt, sie stets vor neue Entscheidungen stellt. Sie lernen Lorna kennen, indem sie eine Wahl aus den Objekten in ihrem Zimmer treffen: Eine Brieftasche, ein Goldfischglas, eine Uhr, ein Spiegelei, ein Telefon. Diese Objekte sind mit Nummern versehen; durch die Wahl der entsprechenden Nummer auf dem Tastenfeld des Computers verschafft sich die interagierende Person Zugang zu einem bestimmten Kapitel, innerhalb dessen sich eine Reihe von kurzen Bildfolgen entfaltet, die weitere Wahlmöglichkeiten anbieten. Obwohl nur 17 Minuten bewegter Bildsegmente auf der Platte sind, gibt es insgesamt 36 kurze Kapitel zur Auswahl. So entsteht ein verzweigter Pfad, wobei die Beziehung Mensch-Maschine symbiotisch ist: Ohne das Zutun des Rezipienten bleibt das Geschehen am nächsten Entscheidungspunkt- der nächsten Bifurkation – stecken. Der Rezipient trifft stellvertretend für Lorna die Entscheidungen, um letztendlich zu einer der drei möglichen Schlußsequenzen zu gelangen: Lorna bleibt als Gefangene in der Wohnung, sie erschießt sich, oder sie schießt auf das Fernsehgerät und befreit sich.

Obwohl die Arbeit anfänglich als schwer zu durchschauendes Puzzle erscheint, hat die Struktur der auf der Bildplatte angeordneten Fragmente durchaus eine Logik; es handelt sich um eine Art „Netzplan“, dessen Verzweigungsstruktur einem Baumstamm ähnelt, der sich in immer feinere Zweige differenziert. Die Form der Rezeption erinnert an die Computergames, die speziell bei Kindern heute äußerst beliebt sind: Die Struktur kann nach und nach entdeckt, die „Fallen“ umgangen und so die Taktik erkannt werden, die zu einer Befreiung der Protagonistin führt. Die Prinzessin in den Fängen des Bösen: Hier ist die mediale Welt, die Lorna gefangen hält, unschwer als das böse Prinzip zu erkennen.

Hershman schrieb 1984 zur Erstaufführung von *Lorna*:

„It is hoped that players will view Lorna's various options as a metaphoric association to the possible in their own lives. ... Rather than be in a passive voyeur, new media audiences participate, are involved and can activate what they see. This phenomenon empowers individuals and makes them more aware of their place in the world.“⁷⁹

Diese Arbeit der Künstlerin ist also mit einer didaktischen Zielsetzung verbunden: Über die Interaktivität sollen Identifikationsmuster geschaffen und eine Reflexion über die eigenen Verhaltensstrukturen ausgelöst werden. Das neue Medium wird

⁷⁹ Statement von Hershman, zit. nach: *Lorna*. Lynn Hershman, San Francisco, in: Kat. European Media Art Festival, Osnabrück 1988, S. 327.

durchaus emphatisch besetzt: Die Künstlerin sieht in diesen veränderten Grundlagen des Informationstausches ein „emanzipatorisches“ Potential.⁸⁰

Eine andere Möglichkeit des künstlerischen Zugriffs zeigt sich in *The Surprising Spiral* (1991) von Ken Feingold, der ersten interaktiven Videoinstallation des Künstlers, der seit 1970 mit Film und Video arbeitet. Auch diese Multi-Media-Arbeit, in welcher Feingold neben der computergesteuerten Videoplatte auch Computergraphiken, digitalisierten Ton und Text sowie synthetisch hergestellte Stimmen integriert hat, reagiert auf den Rezipienten. Eine Treppe führt auf ein leicht erhöhtes Podest, an dessen Ende sich eine kleine Videoprojektionsfläche befindet. Auf einem Lesepult vor dieser Leinwand ist ein großes, ausgehöhltes Buch platziert; hinter dem Schutzglas der Aushöhlung ist eine Plastik zu erkennen: Eine geöffnete Hand und darüber eine zweite, die mit dem Zeigefinger auf diese Handinnenfläche deutet. Dieses Buchobjekt fordert auch den Rezipienten zum Berühren auf, denn manchmal blinken geheimnisvoll Lämpchen auf der Handinnenfläche auf, so als würden sie eine Lösung anbieten. Daneben sind, scheinbar lose, vier kleine Bücher verteilt; auf das oberste Buch ist als weitere Plastik ein Mund angebracht, dessen blinkendes Lämpchen ebenfalls zum Berühren animiert. Durch das Legen der Fingerkuppen auf eine dieser beiden mit Sensoren ausgestatteten Schnittstellen wird die Wiedergabe der Segmente auf der digitalen Bildplatte aktiviert.

Was sichtbar wird, sind Ausschnitte einer Bilderwelt, die sich stets neu formiert. Es sind Aufnahmen von Landschaften und Städten, ohne daß sich der Sucher der Kamera auf etwas Bestimmtes richten würde – eher gleitet er am Weg entlang. Gleich Treibsand führen die Bilder in dieser „überraschenden Spirale“ zu den Reisen, die Feingold zwischen 1979 und 1991 unternommen hatte. Sie führen nach Schottland, Argentinien, USA, Japan, Thailand, Indien, Sri Lanka: „Überbleibsel, der visuelle und hörbare Rest dessen, an dem vorbeigegangen, das durchquert wurde.“⁸¹ Aber auch japanische Werbespots, eine von Feingold geschaffene Computeranimation, Filmfragmente aus Robbe-Grillets „L'Immortelle“, Listen und Verzeichnisse, in denen Begriffe und Sätze über das Denken und Wahrnehmen zusammengestellt sind, lösen als „sinn-los“ auftauchende Fragmente einander ab.

Das Denken bewegt sich nicht linear. Hier gibt es keine Struktur, die erkannt oder verfolgt werden könnte. Eine Möglichkeit der Annäherung an diese Ästhetik liefert die Vorstellung der Differenz als Übergang und Verbindung, so wie sie von Gilles Deleuze und Félix Guattari anhand der Metaphorik des Rhizoms formuliert worden ist: Das Wurzelstengelwerk, dessen Wurzel und Trieb nicht zu unterscheiden

⁸⁰ Siehe hierzu: Lynn Hershman, in: Kat. Drei Projekte: „Bitte berühren“, Deutscher Videokunstpreis '92, „Weinbrenners Traum“, hrsg. v. Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Unterkirche der Ev. Stadtkirche Karlsruhe, Karlsruhe 1992, S. 10f.

⁸¹ „Die Arbeit behandelt das gleichzeitige Empfinden von Ekstase und Leere, die in der labyrinthischen Natur des Reisens, des Sich-Bewegens ihren Ursprung haben: der Geist in Reflexion über sich selbst und über die Organisation von Sprachen, Gedanken und Wahrnehmungen.“ (Ken Feingold, *The Surprising Spiral*. Interaktive Laserdisk-Installation, in: Kat. Europea Media Art Festival, Osnabrück 1991, S. 188).

sind und das sich im ständigen Austausch mit seiner Umwelt befindet, wird zum Paradigma.⁸² Das Rhizom basiert auf dem Prinzip der Heterogenität und des asignifikanten Bruchs: Es kann an jeder beliebigen Stelle unterbrochen oder zerstört werden und wuchert an seiner eigenen oder anderer Linien weiter. Das Rhizom ist nomadisch, erzeugt unerwartete und unsystematische Differenzen, es spaltet und öffnet. Es kennt keine genetischen Achsen oder Tiefenstrukturen, als „Karte“ hat es viele Eingänge und Sackgassen.

Body Electric

Auch das computergenerierte Synthesebild, das sich vollständig von einem ursprünglichen Träger der Bildinformation gelöst hat und die Fähigkeit zu beliebigen Metamorphosen besitzt, wird vom Medium Video transportiert. Diese Animationen, deren Tendenz zur „Perfektionierung“ im Sinne einer quasi-realistischen Abbildtreue zu beobachten ist, lassen für die Zukunft die Frage in den Raum werfen: Inwiefern können wir unserer Wahrnehmung trauen? Ist Video – eigentlich „ich sehe“ – das Medium der Täuschung oder Ent-Täuschung der Sinne?

Der Aspekt der „Derealisierung“, die das Medium transportieren kann, rückt bei den heutigen Debatten in den Vordergrund. Die Faszination des Künstlichen kann schon heute durch das Eintauchen in eine synthetisch produzierte Welt erlebt werden: „Cyberspace“, „Virtual Reality“ – bei den experimentellen Formen des heutigen technischen Grenzlandes wird die „mediale Brille“ im engsten Sinn des Wortes aufgesetzt. Miniatur-Kathodenstrahleröhren werden an winzige Bildschirme geschlossen: Das *Head-Mounted-Display*, ein am Kopf direkt vor den Augen getragenes Bildschirmgerät, schottet gleich Scheuklappen von der Sinnenwelt „draußen“ ab. Mit dieser stereoskopischen Weitwinkelkopfbedeckung geschmückt, kann sich ein Anwender durch eine computersimulierte dreidimensionale Welt bewegen und, zusätzlich mit einem Datenhandschuh ausgestattet, mit den in diesem simulierten Raum auftauchenden Objekten interagieren. Ein Sensor erfaßt die Kopfposition des Anwenders. Jeder einzelnen Blickrichtung entspricht eine „Übersetzungsmatrix“; das Bild wird ständig korrigiert, damit es mit der Kopfrichtung übereinstimmt. Auf diese Weise entsteht ein perspektivisches, veränderbares Bild mit einem „kinetischen Tiefeneffekt“, ein virtuelles Environment.⁸³ „In der Cybermedia ist der Abstand zwischen Subjekt und Objekt, der den alten Medien so viel Schwierigkeiten bereitet hatte, aufgehoben.“⁸⁴ „Was im Gebrauch der elektronischen Medien aufgelöst wird, ist nicht der Körper, sondern ein historisch bestimmter Körperbegriff, dem eine ‚Wirk-

⁸² Gilles Deleuze / Félix Guattari, *Rhizom*, Berlin 1977.

⁸³ Zu diesem Komplex siehe die umfassende Aufsatzsammlung in Kat. Ars Electronica 1990, hrsg. v. Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf, Peter Weibel, Bd. II: *Virtuelle Welten*, Linz 1990.

⁸⁴ Bilwet/Adilkno/Filwis, *Cybermedia and the Fatal Attraction of Realities*, in: Kat. Ars Electronica 1990, hrsg. v. Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf, Peter Weibel, Bd. II: *Virtuelle Welten*, Linz 1990, S. 77.

lichkeit‘ entsprochen hat.⁸⁵ Die Entwicklung dieser *Echtzeit*-Signalverarbeitungstechnik führt zu einer „Telepräsenz“, die mit einer Paradigmenverschiebung einhergeht: Statt eines extrinsischen Konzepts, das den Standpunkt eines Betrachters außerhalb des zu beobachtenden Systems ansiedelt, wird ein intrinsisches Konzept verfolgt. Der Identifikationspunkt liegt im Inneren des Systems: Es ist die Puppe – das Objekt, das von den Handlungen von einer Person (Patron) gesteuert wird – die sich im virtuellen Raum bewegt, während der Patron, der im physikalischen Raum „verbleibt“, den künstlichen Körper der Puppe übernimmt. Durch die enge *feedback*-Schleife hat der Patron die Illusion, durch die Puppe verkörpert zu werden, quasi in diese „hineinzuschlüpfen“. Natürlich ist der heutige Stand der Technik noch weit von den Utopien entfernt. Zwar kann der Mensch im virtuellen Raum schon frei fliegen, die Szenarien sind jedoch noch künstlich-plump. Doch alle Medien beeinflussen längerfristig unsere kognitiven Prozesse. Heute rückt die Technologie noch näher an den Körper heran und bemächtigt sich der Sinnenwelt. Im technοimaginären Raum lautet die Devise zwar mehr denn je: Video, ergo sum. Mit „Leibhaftigkeit“ hat dies allerdings nichts mehr zu tun.

⁸⁵ Dietmar Kamper, Das Mediale-das Virtuelle-das Telematische. Der Geist auf dem Rückweg zu einer transzendentalen Körperlichkeit, in: Manfred Faßler / Wulf R. Halbach(Hrsg.), Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten, München1994, S. 235.